



PjBL Berbasis Eksplorasi Pengetahuan Lokal Berbantuan Media Canva Terhadap Berpikir Kreatif

Suhartini Azis[✉]

Universitas Negeri Makassar

suhartini.azis@unm.ac.id

Abstract

Creative thinking skills are among the essential competencies that students must possess to face the challenges of the modern world. This study aims to explore students' creative thinking abilities through the implementation of a Project-Based Learning (PjBL) model based on the exploration of local knowledge, supported by Canva media, in the Ethnobotany course of the Biology Education Program at Muhammadiyah University of Bulukumba. The research employed a quasi-experimental method using a static group pretest-posttest design. The population consisted of all students enrolled in the Ethnobotany course, with Class 21A serving as the control group (using Inquiry-based learning) and Class 21B as the experimental group (applying PjBL with local knowledge exploration aided by Canva). Creative thinking skills were assessed through a test that covered five key indicators: fluency, originality, elaboration, flexibility, and metaphorical thinking. Data were analyzed using analysis of covariance (ANCOVA) with the aid of SPSS version 26. The findings revealed that the average creative thinking score in the experimental group was 90, notably higher than the control group's mean score of 82.21. Based on the ANCOVA results, a significance value of 0.001—below the alpha level of 0.05—indicated that the use of PjBL based on local knowledge exploration with Canva significantly influenced the improvement of students' creative thinking skills. Furthermore, this PjBL approach demonstrated 27.5% greater effectiveness compared to the Inquiry-based method. Therefore, it can be concluded that the implementation of the PjBL model supported by local knowledge exploration and Canva media has a positive and effective impact on enhancing students' creative thinking skills.

Keywords: Project-Based Learning (PjBL), Creative Thinking, Local Knowledge, Canva Media

Abstrak

Keterampilan berpikir kreatif yang menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia modern. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva pada mata kuliah etnobotani di Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Metode yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan menggunakan rancangan *static group pretest-posttest*. Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa yang mengampuh mata kuliah etnobotani, dengan sampel terdiri atas kelas 21A sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran *Inquiry*, serta 21B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva. Pengukuran keterampilan berpikir kreatif dilakukan melalui tes yang mencakup lima indikator utama: *fluency*, *originality*, *elaboration*, *flexibility*, dan *metaphorical thinking*. Analisis data dilakukan menggunakan teknik *analysis of covariance* (ANCOVA) dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen mencapai 90, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 82,21. Berdasarkan hasil uji ANCOVA, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari batas alpha 0,05, menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Selain itu, model PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva memiliki efektivitas 27,5% lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran *Inquiry*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva berdampak positif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa.

Kata kunci: PjBL, Berpikir kreatif, Pengetahuan Lokal, Media Canva



1. Pendahuluan

Pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam konteks paradigma pendidikan kontemporer merupakan tujuan utama, yang membutuhkan pendekatan pedagogis yang inovatif [1] dan menjadi suatu keharusan untuk membekali peserta didik dalam menghadapi dunia yang dinamis [2]. Berpikir kreatif, dipandang sebagai kompetensi yang dapat dicapai oleh peserta didik ketika dipupuk dalam lingkungan yang kondusif, memberdayakan mereka untuk merancang solusi terhadap tantangan kontekstual [3].

Peserta didik yang mengembangkan berpikir kreatif lebih siap untuk mendekati masalah dari berbagai perspektif [4]. Keterampilan berpikir kreatif memungkinkan peserta didik untuk menciptakan gagasan yang orisinal, menyelesaikan permasalahan dengan cara yang inovatif, dan mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan yang berlangsung dengan cepat [5]. Proses berpikir kreatif mencakup keterampilan untuk membayangkan atau merancang sesuatu yang baru, menyusun kembali ide-ide yang telah ada, memodifikasinya, atau menerapkannya dalam konteks yang berbeda [6]. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung peserta didik untuk berpikir bebas dan mengembangkan gagasan-gagasan baru.

Lembaga pendidikan mengakui pentingnya menumbuhkan dan mengasah berpikir kreatif karena memungkinkan peserta didik untuk mengatasi masalah secara inovatif [7]. Keterampilan berpikir kreatif dapat digunakan pada berbagai konteks pembelajaran dalam menambah pengetahuan dan sebagai kunci dasar pada pembelajaran [8]. Kurangnya keterampilan berpikir kreatif dapat berakibat kurang maksimalnya pencapaian tujuan belajar peserta didik, sehingga dibutuhkan langkah-langkah efektif untuk menanganinya. Keterampilan berpikir kreatif secara efektif dapat dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang salah satunya Project-Based Learning (PjBL) [9].

Project-Based Learning (PjBL) muncul sebagai strategi pedagogis yang sangat cocok dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang selaras dengan tujuan kurikulum saat ini. Model PjBL menawarkan pendekatan yang menjanjikan untuk menstimulasi kreativitas peserta didik yang relevan dengan kehidupan nyata [10] yang menekankan peserta didik berpartisipasi aktif dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, berkolaborasi dalam proyek, dan menghasilkan karya berkualitas tinggi yang dapat dipresentasikan kepada orang lain [11][12]. Lingkungan belajar berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk menerapkan keterampilan akademis dan kreativitas mereka untuk memecahkan masalah yang diberikan [13].

PjBL memberi peserta didik kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi, dan menguji ide-ide mereka secara mandiri [14], untuk menumbuhkan keterampilan berpikir, kreativitas dan akses informasi mandiri peserta didik [15], terutama akses pengetahuan lokal masyarakat. Eksplorasi pengetahuan lokal sebagai konteks dalam PjBL dapat meningkatkan relevansi pembelajaran yang dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman dan lingkungan yang dapat mengembangkan berpikir kreatif bagi peserta didik. Eksplorasi pengetahuan lokal menawarkan landasan kontekstual dan relevan secara budaya untuk pembelajaran berbasis proyek, yang memperkaya pengalaman belajar dan menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sekitar [16]. Penelitian oleh Fitriani [17], menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal meningkatkan keterlibatan dan sikap positif peserta didik, namun sayangnya belum ada secara spesifik mengukur berpikir kreatif.

Pengetahuan lokal, yang mencakup tradisi, nilai, dan praktik komunitas tertentu, dapat menjadi sumber inspirasi yang kaya untuk kegiatan pembelajaran berbasis proyek [18]. Pengetahuan lokal dapat diintegrasikan ke dalam PjBL untuk memberi peserta didik kesempatan untuk eksplorasi mendalam terhadap masalah dunia nyata [19]. Mengintegrasikan pengetahuan lokal ke dalam kurikulum, pendidik dapat menumbuhkan rasa memiliki dan rasa memiliki di antara peserta didik, sekaligus mempromosikan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam konteks yang bermakna. Penelitian sebelumnya tentang PjBL umumnya berfokus pada tema global atau STEM [20], hanya mengukur pada keterampilan berpikir tingkat tinggi [21], dan secara konsisten memberikan hasil positif dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik [22], tetapi belum ada yang mengaitkan dengan eksplorasi pengetahuan lokal sebagai basis proyek.

Era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung peserta didik dalam menghasilkan produk-produk kreatif dalam PjBL [23]. Penggunaan Canva akan sangat membantu dalam menjembatani kesenjangan antara teknologi dan pendidikan sekaligus meningkatkan efektivitas pengajaran [24][25].

Integrasi Canva sebagai alat bantu multimedia dalam kerangka PjBL meningkatkan ekspresi kreatif dan keterampilan presentasi proyek peserta didik [26]. Penggunaan Canva melalui model PjBL dapat mengembangkan keterampilan desain grafis peserta didik dan membantu mereka mengkomunikasikan ide-ide mereka secara efektif [27]. Canva mulai digunakan dalam pembelajaran visual untuk membuat presentasi

kreatif [28], tetapi penelitian tentang dampaknya terhadap berpikir kreatif peserta didik masih terbatas dan belum banyak dilakukan dalam konteks berbasis proyek pengetahuan lokal. Apalagi belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji model Project-Based Learning berbasis eksplorasi pengetahuan lokal yang didukung media Canva terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik, padahal kombinasi ketiganya berpotensi kuat menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan inovatif.

Mengintegrasikan elemen-elemen tersebut, para pendidik dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi pemecah masalah yang kreatif untuk menghadapi tantangan dan peluang abad ke-21 [29]. Maka dari itu sangat penting untuk dilakukan penelitian yang menggabungkan pembelajaran PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal dengan bantuan Canva untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik yang menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini sangat penting dilakukan karena memberikan kontribusi terhadap penerapan PjBL yang terintegrasi teknologi dalam konteks pengetahuan lokal yang berdampak pada pengembangan berpikir kreatif. Selain itu, menjadi landasan pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis budaya dan digitalisasi pendidikan.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis quasi eksperimen dengan menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design*. Analisis pada model pembelajaran ini difokuskan pada dampaknya terhadap keterampilan berpikir kreatif pada mata kuliah Etnobotani pada mahasiswa didik S1 Pendidikan Biologi di Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Prosedur pelaksanaan model pembelajaran disesuaikan dengan desain penelitian yang telah dirancang yang melibatkan dua kelas, yakni eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Prosedur Pelaksanaan

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O ₁	X ₁	O ₂
Eksperimen	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁, O₃ : skor *pretest* (keterampilan berpikir kreatif)

O₂, O₄ : skor *posttest* (keterampilan berpikir kreatif)

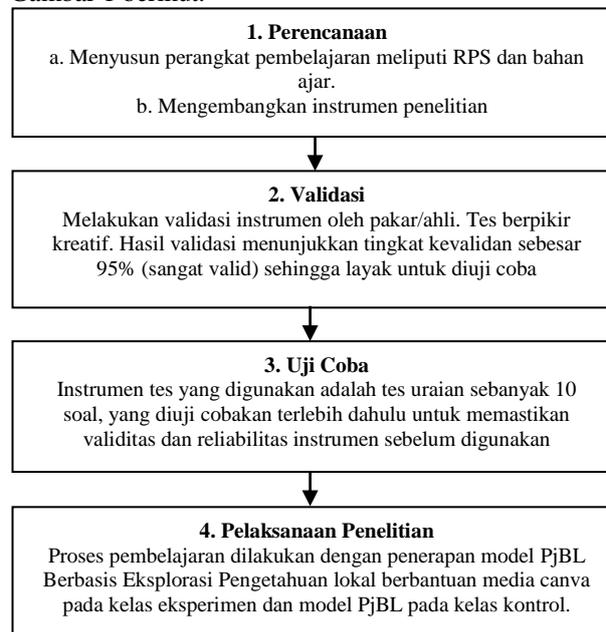
X₁ : pembelajaran *Inquiry*

X₂ : pembelajaran PjBL Berbasis Eksplorasi Pengetahuan Lokal Berbantuan Media Canva

Instrumen ini disusun secara langsung oleh peneliti meliputi: (1) pembuatan kisi soal, (2) penyusunan butir soal beserta rubrik penilaiannya, dan (3) pengujian validitas isi serta konstruk melalui penilaian ahli. Instrumen yang digunakan berbentuk tes uraian guna menilai keterampilan berpikir kreatif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tes dikembangkan berdasarkan lima indikator berpikir kreatif yang mencakup indikator fluency (kelancaran), originality (keaslian), elaboration (kerincian),

flexibility (keluwesan), dan keterampilan metaphorical thinking (berpikir metaforis) [30].

Kegiatan penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, validasi, uji coba, dan pelaksanaan, sebagaimana dirinci pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan uji ANCOVA, setelah terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, di mana data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sementara itu, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test of Equality of Error Variances*, dengan kriteria data dikatakan homogen apabila nilai signifikansinya juga melebihi 0,05. Apabila kedua prasyarat tersebut terpenuhi, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis melalui analisis ANCOVA menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 untuk Windows.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Analisis deskriptif

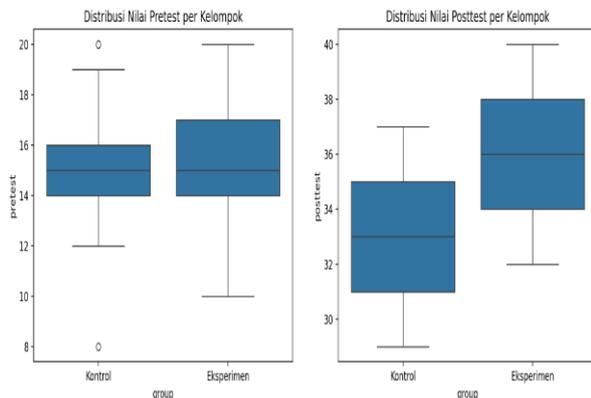
Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang karakteristik data yang dikumpulkan. Hasil analisis deskriptif terhadap keterampilan berpikir kreatif berdasarkan perolehan nilai pretest maupun posttest, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

Kelas	Mean	Median	N Min	N Max
Kontrol - <i>Pretest</i>	37.21	37.5	20	50
Kontrol - <i>Posttest</i>	82.21	82.5	72.5	92.5
Eksperimen - <i>Pretest</i>	38.53	37.5	25	50
Eksperimen - <i>Posttest</i>	90	90	80	100

Mengacu pada Tabel 2, terlihat adanya perbedaan keterampilan berpikir kreatif dari hasil pretest ke posttest, baik pada kelas kontrol (model *Inquiry*) maupun kelas eksperimen (model PjBL berbasis eksplorasi berbantuan media). Data tersebut juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (mean) posttest tertinggi, yaitu 90, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 82,21. Selain itu, nilai minimum pada kelas eksperimen juga lebih tinggi, yakni 80 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 72,50. Nilai maksimum pun menunjukkan keunggulan pada kelas eksperimen dengan capaian 100,00, sementara kelas kontrol hanya mencapai 92,50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik lebih berkembang melalui pembelajaran PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media dibandingkan dengan dengan hanya menggunakan model *Inquiry*.

Sementara itu, data penyebaran pretest dan posttest baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen ditunjukkan pada Gambar 2.



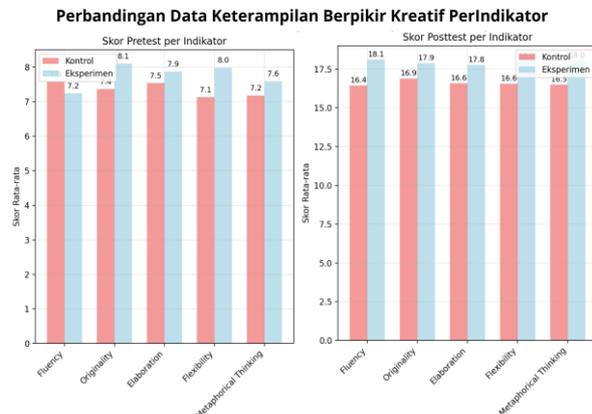
Gambar 2. Distribusi Penyebaran Data

Distribusi nilai pretest dan posttest per kelas sesuai pada Gambar 2, memberikan gambaran tentang bagaimana performa awal (pretest) dan hasil akhir (posttest) siswa pada masing-masing kelas, baik kontrol maupun eksperimen. Pada grafik pretest, terlihat bahwa kedua kelas memiliki sebaran nilai yang hampir sama. Ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan/intervensi, keterampilan awal siswa di kedua kelas relatif setara. Hal ini penting agar perbandingan hasil setelah intervensi menjadi adil. Pada grafik posttest, tampak perbedaan yang jelas pada kelas eksperimen memiliki nilai posttest yang lebih tinggi dan distribusinya lebih ke kanan (lebih tinggi) dibanding kelas kontrol. Artinya, setelah intervensi, siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibanding kontrol. Secara visual, distribusi ini menegaskan bahwa intervensi yang diberikan pada eksperimen efektif meningkatkan hasil belajar, sedangkan kontrol tidak mengalami peningkatan sebesar itu. Dengan kata lain, perbedaan distribusi

posttest antara kedua kelas menjadi bukti visual keberhasilan perlakuan yang diuji.

3.2. Data Berpikir Kreatif Berdasarkan Indikator

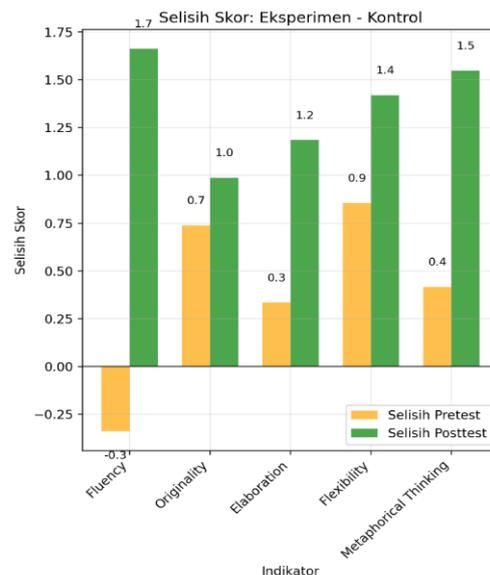
Perbandingan yang komprehensif untuk setiap perolehan indikator keterampilan berpikir kreatif (*fluency*, *originality*, *elaboration*, *flexibility*, dan *metaphorical thinking*) disajikan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Perbandingan Indikator Keterampilan Berpikir kreatif Kelas Kontrol & Eksperimen

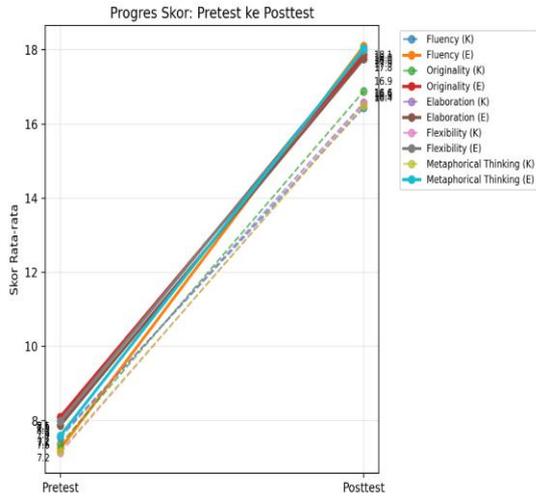
Berdasarkan analisis visual yang tertera pada Gambar 3. bahwa pretest kedua kelas baik kontrol maupun eksperimen memiliki skor awal yang relatif setara di semua indikator yang berarti menunjukkan kondisi baseline yang seimbang. Sementara pada bagian posttest pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang konsisten lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol di semua indikator keterampilan.

Selanjutnya peningkatan untuk setiap indikator baik kelas eksperimen maupun kontrol dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Peningkatan Setiap Indikator Keterampilan Berpikir kreatif Kelas Kontrol & Eksperimen

Berdasarkan gambar 4 menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih besar, terutama pada indikator fluency (kelancaran), flexibility (fleksibilitas), dan metaphorical thinking (berpikir metaforis). Penyebaran data perolehan pretest dan posttest tertera pada Gambar 5.

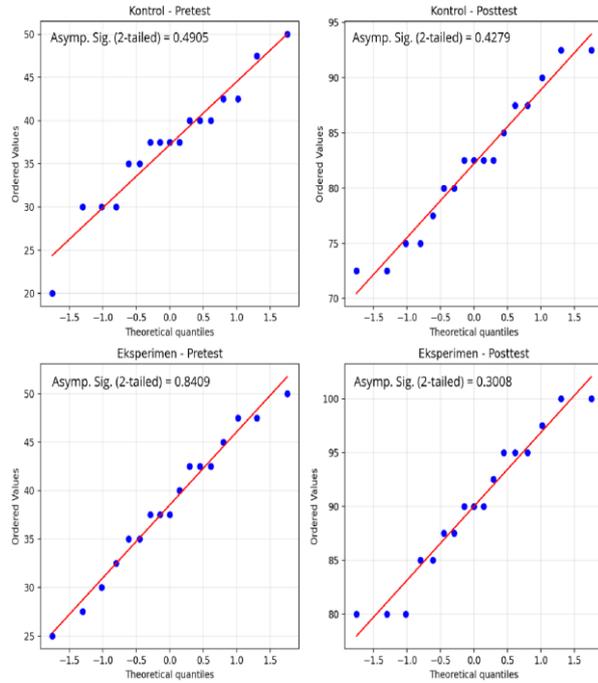


Gambar 5. Penyebaran data perolehan pretest dan posttest

Berdasarkan grafik garis yang tertera pada Gambar 5 menunjukkan bahwa garis untuk kelas kontrol cenderung lebih landai atau datar meskipun ada peningkatan dari pretest ke posttest, sementara kelas eksperimen mengalami lompatan yang lebih tajam dari pretest ke posttest dibandingkan kontrol. Grafik garis yang membandingkan skor pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kontrol menggambarkan perubahan atau perkembangan keterampilan berpikir kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Lompatan yang lebih tajam pada grafik untuk kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kreatif yang disebabkan oleh perlakuan atau intervensi yang diberikan. Ini membuktikan bahwa penggunaan model PjBL mungkin masih membantu, tetapi tidak seefektif pendekatan inovatif dalam mendorong kreativitas dengan menggunakan model PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva.

3.3. Analisis uji normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan metode One Sample Kolmogorov-Smirnov pada statistik non-parametrik. Kriteria pengujiannya didasarkan pada nilai signifikansi masing-masing variabel, di mana jika nilai signifikansi lebih besar dari alpha (0,05), maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan terhadap asumsi normalitas pada data variabel bebas, sehingga data tersebut dianggap berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Gambar 6.

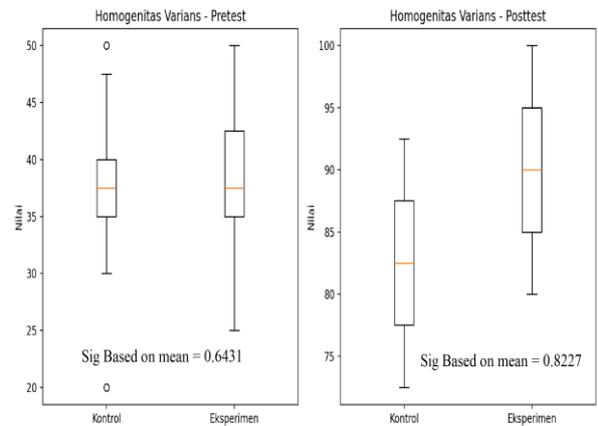


Gambar 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol & Eksperimen

Berdasarkan Gambar 6 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas terhadap keterampilan berpikir kreatif pada kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari alpha 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis uji homogenitas.

3.4. Analisis Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene's Test of Equality of Error Variances, dengan ketentuan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima. Ini berarti tidak terdapat perbedaan varians antara kelompok data, sehingga data dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

Pada Gambar 7, menampilkan hasil uji homogenitas yang menunjukkan bahwa data keterampilan berpikir

kreatif pada kedua kelas (kontrol dan eksperimen) memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari alpha 0,05. Dengan demikian, data tersebut dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan uji ANCOVA.

3.5. Hasil analisis uji hipotesis menggunakan ancova

Penelitian ini mengusulkan bahwa model pembelajaran PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva memberikan pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa. Hasil pengujian terhadap hipotesis tersebut terkait penerapan PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva terhadap berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Ancova

Source	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	516.36	12.14	.001	.275
Intercept	252066.36	5926.48	.000	.995
Kelas	516.36	12.14	.001	.275
Error	42.53			
Total				
Corrected Total				

Berdasarkan hasil uji ANCOVA yang ditampilkan pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari batas alpha 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva memberikan pengaruh terhadap berpikir kreatif peserta didik. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol, digunakan nilai *Partial Eta Squared*. Dalam Tabel 3, nilai *Partial Eta Squared* tercatat sebesar 0,275, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva menyumbang 27,5% terhadap perbedaan berpikir kreatif antara kedua kelas.

Berdasarkan hasil ancova menunjukkan bahwa model PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva lebih memiliki keunggulan dibandingkan hanya menggunakan model *Inquiry*. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang mengintegrasikan eksplorasi pengetahuan lokal dan didukung oleh penggunaan media Canva terbukti secara signifikan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh [31], yang menunjukkan bahwa penggabungan PjBL dengan unsur kearifan lokal serta media Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi terdahulu yang mengindikasikan bahwa model tersebut mampu mendorong peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik [32].

Secara langsung pembelajaran proyek terbukti dapat mendorong penguatan keterampilan berpikir kreatif siswa, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap

perbaikan hasil belajar mereka. Kegiatan proyek yang berfokus pada eksplorasi pengetahuan lokal terbukti memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa [33]. Pemberian model PjBL turut mendorong peningkatan aspek kognitif dalam menyelesaikan persoalan teknis. Hal ini dimungkinkan karena siswa terlibat secara aktif dalam menghadapi dan menganalisis hal yang nyata di lingkungan mereka sendiri. Selain itu, penggalian terhadap pengetahuan lokal juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap isu-isu konkret yang mereka temui [34].

Pengaruh tersebut tercermin dari keterampilan siswa dalam menciptakan gagasan-gagasan inovatif, menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang kreatif, serta menyampaikan ide mereka secara jelas dan menarik melalui beragam karya visual yang dibuat menggunakan Canva. Pemanfaatan media Canva dalam proses pembelajaran memberikan ruang bagi siswa untuk menuangkan ide-ide mereka dalam bentuk visual serta mengasah keterampilan mereka dalam desain grafis. Hal ini sejalan dengan temuan [35], yang menyatakan bahwa Canva sebagai alat bantu pembelajaran memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai bentuk visual. Canva juga berkontribusi besar dalam meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Melalui platform ini, siswa dapat menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat mereka, yang pada akhirnya mendorong peningkatan motivasi belajar. Selain itu, penggunaan Canva juga membuka peluang kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dan bertukar ide dengan rekan-rekannya, sehingga keterampilan sosial dan kerja sama mereka ikut berkembang.

Pemberian model PjBL berbasis eksplorasi pengetahuan lokal berbantuan media canva sangat cocok diterapkan pada pembelajaran etnobotani. Melalui pembelajaran etnobotani yang bersifat kontekstual dan bermakna, siswa tidak hanya memperoleh peningkatan dalam capaian akademik, tetapi juga membangun karakter positif serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip dasar pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pembentukan nilai-nilai etika dan sosial dalam diri peserta didik [36]. Mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam kurikulum tidak hanya berperan dalam menjaga warisan budaya dan tradisi setempat, tetapi juga menumbuhkan semangat nasionalisme dan kecintaan terhadap tanah air di kalangan generasi muda serta turut menjaga budaya.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model PjBL yang terintegrasi dengan eksplorasi pengetahuan lokal dan didukung oleh media Canva memiliki potensi besar dalam mengembangkan

keterampilan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar yang kontekstual, sedangkan Canva menyediakan sarana efektif bagi mereka untuk menuangkan ide secara visual. Penggunaan aplikasi Canva menjadi alternatif yang efisien untuk mendorong kreativitas siswa, karena memungkinkan mereka merancang tampilan visual yang menarik dan profesional, sehingga memperkaya kualitas kegiatan belajar. Integrasi Canva secara strategis dalam desain pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inspiratif. Oleh karena itu, kehadiran media Canva dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Untuk para pendidik dan pengembang kurikulum, temuan dari penelitian ini menyarankan pentingnya mengadopsi model Project-Based Learning yang mengangkat pengetahuan lokal dan memanfaatkan media Canva sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Selain itu, studi ini membuka ruang eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas penerapan PjBL berbasis pengetahuan lokal dengan dukungan Canva dalam berbagai konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Daftar Rujukan

- [1] Sartika, D. P., & Sunarti, V. (2021). The Effect of the Use of Canva Application Learning Media on the Creativity of Students in Language Studio Extracurricular Activities at SMPN 1 Tanjung Emas. *Spektrum Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(4), 506. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i4.113842>
- [2] Mayar, F., Fitri, R. A., Isratati, Y., Netriwinda, N., & Rupnidah, R. (2022). Analisis Pembelajaran Seni melalui Finger painting pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2795. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1978>
- [3] Rifa'i, R., Sujana, A., & Romdonah, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Treffinger untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Analisa*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i1.4365>
- [4] Herlina, A., Nirmala, S. D., & Rahayu, U. (2023). Creative Thinking and Collaborative Ability of Elementary Students with The Implementation of The Stem Integrated Project-Based Learning Model. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 15(1), 39. <https://doi.org/10.17509/eh.v15i1.50630>
- [5] Khauzanah, A. N., & Wardani, K. W. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Literasi Digital Dengan Model Project Based Learning pada Siswa Kelas V SD Negeri Secang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.79069>
- [6] Setianingsih, L. Z., & Purwoko, R. Y. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2019.4.2.143-156>
- [7] Pratiwi, A. I., Sunarno, W., & Sugiyarto, S. (2021). Application of The PjBL-STEM Model to Natural Science Learning Devices to Increase the Creativity of Junior High School Students in Environmental Pollution Material. *International Journal of Educational Research Review*, 6(2), 115. <https://doi.org/10.24331/ijere.850004>
- [8] Azis, S. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik melalui Model ReCODE pada Pembelajaran Biologi. *Journal on Education*, 06(03), 15748-15758. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- [9] Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39-47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- [10] Fazarini, P. F. A., Soepriyanto, Y., & Praherdhiono, H. (2024). Project-Based Learning (PjBL) Strategies with Gamification. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1717. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.65253>
- [11] Setyawati, R. D., Pramasdyahsari, A. S., Astutik, I. D., Aini, S. N., Arum, J. P., Widodo, W., Nusuki, U., Salmah, U., & Zuliah, N. (2022). Improving Mathematical Critical Thinking Skill through STEM-PjBL: A Systematic Literature Review. *International Journal on Research in STEM Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.31098/ijrse.v4i2.1141>
- [12] Wahyuni, R., Siregar, A., Salwa, G., Hillary, G., Napitupulu, J., Siregar, M., Indah, N., & Harahap, S. (2021). Penerapan E-LKPD berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Natural Sciences*, 2(2), 62-71. <https://doi.org/10.34007/jonas.v2i2.99>
- [13] Susanti, E., Maulidah, R., & Makiyah, Y. S. (2021). Analysis of Problem-Solving Ability of Physics Education Students In STEM-Based Project Based Learning. *Journal of Physics Conference Series*, 2104(1), 12005. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2104/1/012005>
- [14] Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- [15] Sudjimat, D. A., Nopriadi, & Yoto. (2019). Study of Implementation of Project Based Learning in Mechanical Engineering Study Program of Vocational High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012024>
- [16] Eliyanti, N.K., Septiani, L.E., Juliatni, N.K.E., Suryani, K., Kadu, J.G., Putrayasa, I.B., & Sudiana, I.N. (2024). Local Culture-Based Learning in Improving Indonesian Literacy and Literature in Elementary Schools. *Psikoborneo Jurnal Imiah Psikologi*, 12 (4): 458-462. DOI: <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i4>
- [17] Fitriani, N., Efendi, I., & Harisanti, B.M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Desa Sembalun untuk Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa MTs. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 7(1). DOI: [10.33394/bioscientist.v7i1.2386](https://doi.org/10.33394/bioscientist.v7i1.2386). <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist/article/view/2386/0>
- [18] Zamroni, A. D. K., Zakiah, L., Amelia, C. R., Shaliha, H. A., & Jaya, I. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Pendidikan Multikultural Terhadap Sikap Toleransi Keberagaman Siswa Sekolah Dasar Inklusi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1112-1119. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2247>
- [19] Aslan, A., & Shiong, P. K. (2023). Learning in the Digital Age Full of Hedonistic Cultural Values Among Elementary School Students. *Bulletin of Pedagogical Research*, 3(2), 94. <https://doi.org/10.51278/bpr.v3i2.515>
- [20] Agustin, Y., Lufri, Ali Amran, & Ellizar. (2022). Meta-Analysis of the Influence of the STEM-Based Project Based Learning (PjBL) Model on Science Learning. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 2(3), 1040-1053. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i3.331>
- [21] Azizahwati, A., Januarti, J., Sari, S. W., Sari, R. A., Ranti, L., & Septyowaty, R. (2023). Meta Analysis of The Effect of STEM

- [22] Application on Higher Order Thinking Skill In Science Learning. *Momentum: Physics Education Journal*, 7(1), 154–163. <https://doi.org/10.21067/mpej.v7i1.7959>
- [23] Azis, S. (2024). *Systematic Literature Review: Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning*. *JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(2), 405–421, DOI: 10.56959.
- [24] Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrun. (2024). The Implementation of Canva as a Digital Learning Tool in English Learning at Vocational School. *English Learning Innovation*, 5(2), 264. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- [25] Kusnadi, B., Ilyas, M. R., Koswari, P. R., Kusnadi, D. W., Zidane, Kanigoro, B., Yulianto, & Aryotejo, G. (2022). Review of User Experience and User Interface Design for Children's Educational Apps, 30. <https://doi.org/10.1109/icos56336.2022.9930594>
- [26] Santoso, H. B., Putra, P. O. H., & Febrian, F. F. H. S. (2021). Development & Evaluation of E-Learning Module Based on Visual and Global Preferences Using a User-Centered Design Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(15), 139–151. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i15.24163>
- [27] Nurhidayah, I., Wibowo, F. C., & Astra, I. M. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review. *Journal of Physics Conference Series*, 2019 (1), 12043. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043>
- [28] Andriyanto, O. D., Hardika, M., & Sukarman, S. (2022). Canva as a Media for Exploration of Indonesian Tourism Knowledge in BIPA Learning. *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 618 (Ijcah), 190–194. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.034>
- [29] Yuliyanto, A., Ramdani, R., Andriyantono., & Sofiasyari. I. (2024). Exploring Canva-Based Animation Media on Mathematical Self-Efficacy and Creative Thinking Skills of
- [30] Huda, B., Manongga, D., Sedyono, E., Yulianto, S., Fauzi, A., Hananto, A. L., Tukino, & Tarmuji. (2023). Implementation of UI/UX the Design Thinking Approach Method in Inventory Information System. *Web of Conferences*, 448. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202344802005>
- [31] Treffinger, D. J., Young, G.C., & Selby, E.C. (2002). *Assesing Creativity: A Guide for Educator*. The Nation Research Center on the gifted and Talented. Center of Creative learning: Sarasota Florida.
- [32] Putri, N. S. Y., Rosidin, U., & Distrik, I. W. (2020). Pengaruh Penerapan Performance Assessment Dengan Model Pjbl Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 58. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.1956>
- [33] Junaidi, J., & Taufiq, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self-Concept Siswa SMP di Kabupaten Pidie Jaya dengan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Geogebra. *Numeracy Journal*, 7(2). <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1243>
- [34] Rahmawati, L., & Juandi, D. (2022). Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Stem: Systematic Literature Review. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 149. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.6914>
- [35] Akhyaruddin, A. (2022). Implementasi Project Based Learning-Case Method (PjBL-CM) dalam Pembelajaran Morfologi Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.243>
- [36] Hafeez, M. (2021). Systematic Review on Modern Learning Approaches, Critical Thinking Skills and Students Learning Outcomes. *Indonesian Journal Of Educational Research and*
- [37] *Review*, 4(1), 167. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1.33192>
- [38] Rahmayanti, R. D., Yarno, Y., & Hermoyo, R. P. (2021). Pendidikan karakter dalam film animasi Riko The Series produksi garis sepuluh. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 157–172. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.15139>