



## Meningkatkan Kreativitas Desain *Flyer* Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Juwairia<sup>1</sup>, Dewi Koryati<sup>2</sup>, Dian Eka Amrina<sup>3</sup>, Usmi Sintara<sup>4</sup>

<sup>14</sup>SMK Negeri 1 Pemulutan,

<sup>23</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

### Info Artikel

Sejarah Artikel:

diterima : 8 Desember 2021

direvisi : 29 April 2022

disetujui : 3 Mei 2022

### Abstract

*This study aims to develop project-based classroom learning with the Project Based Learning ((PjBL) learning model to increase students' creativity in making digital flyer designs using the Canva application. This research method uses Classroom Action Research (CAR). The population of this study was all students of class XI BDP at SMK Negeri 1 Pemulutan. The sample in this study was selected by purposive sampling. Data collection techniques used Focus Group Discussion (FGD), interview methods, and observations. The data analysis technique used was descriptive qualitative data analysis. researcher An shows that the Project based Learning learning model has an influence in increasing students' creativity in designing digital flyers using the Canva application. Making this digital flyer is one of the concrete evidences that students can create promotional media creatively according to the demands of the business world/industrial world, train students' creativity, and improve students' skills in designing flyers into a business opportunity.*

**Kata-kata Kunci:**

Kreativitas, Desain flyer,

Aplikasi Canva, PjBL

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran di kelas berbasis proyek dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat desain *flyer* digital menggunakan aplikasi Canva. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI BDP di SMK Negeri 1 Pemulutan. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD), metode wawancara, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki pengaruh dalam meningkatkan kreativitas peserta didik mendesain *flyer* digital menggunakan aplikasi Canva. Pembuatan *flyer* digital ini merupakan salah satu buktinya peserta didik dapat membuat media promosi dengan kreatif sesuai tuntutan dari dunia usaha/dunia industri, melatih kreativitas peserta didik, dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mendesain *flyer* menjadi sebuah peluang usaha.

\*Co Author

[masayujuwairia@gmail.com](mailto:masayujuwairia@gmail.com).

Juwairia

### Cara mengutip :

Juwairia, Koryati, D, Amrina, D.E, & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 9(1), 15-26. <https://doi.org/10.36706/jp.v9i1.16084>



## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dewasa ini dituntut mampu membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif inovatif, serta keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi. Agar mampu bersaing di era industri 4.0. Muhadjir Effendi menjelaskan, kompetensi 4C yang wajib dimiliki peserta didik adalah Communication (komunikasi), *Collaboration* (kerjasama), *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), dan *Creativity and Innovation* (daya cipta dan inovasi) yang dikenal dengan istilah 4C (Facette, 2018).

Banyak model pembelajaran diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreativitas dalam diri peserta didik terutama dalam menciptakan suatu produk ataupun karya. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat menuntun peserta didik dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi. *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. *Project Based Learning* (PjBL) mampu untuk mendorong peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan serta memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi. *Project Based Learning* (PjBL) memungkinkan peserta didik untuk dapat merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk.

*Flyer* adalah salah satu media penyebaran informasi yang sederhana dalam segi bentuk. Biasanya *flyer* terdiri dari satu lembar dengan desain pada salah satu atau kedua belah sisinya. Selain itu penyebaran *flyer* juga dapat dikatakan mudah dan tidak membutuhkan ruang yang banyak. Ketika ditampilkan karena ukuran *flyer* pada umumnya berukuran A6–A5 (Santosa, Hanindya Putri, & Nandaryani, 2020). Media *flyer* juga merupakan bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan melalui lembaran yang tidak dilipat. Isi informasi dapat berupa bentuk kalimat maupun gambar atau kombinasi. Keuntungan *flyer* yaitu dapat dicetak kembali dan dapat sebagai bahan diskusi, dapat disimpan lama, jangkauan dapat jauh, media cetak unik dan dapat membantu media lain. Adapun kekurangan media *flyer* adalah mahal dan memakan waktu, membutuhkan penggunaan fasilitas khusus, bahan cetakan harus secara fisik (Effendy, 2011). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021), dalam penelitiannya berjudul Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Peserta Didik SMU menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar menyatakan ada pengaruh peningkatan kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* digital dengan menggunakan aplikasi Canva atau lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan guru ketika pembelajaran, peserta didik di SMKN 1 Pemulutan kelas XI BDP tahun pelajaran 2021/2022 sebenarnya mempunyai banyak ide namun terkadang masih kesulitan dalam menuangkannya. Juga dalam hal kreativitas masih banyak peserta didik yang belum mampu menyalurkan kreativitas mereka dalam membuat suatu produk hasil pembelajaran. Pada dasarnya mereka terlihat mempunyai daya cipta dan kreativitas yang cukup tinggi. Namun untuk beberapa peserta didik terlihat sangat sulit dalam menuangkan ide dalam karya mereka. Perlu adanya suatu dorongan dan motivasi atau tantangan agar mereka mampu mengeluarkan kreativitas mereka.

Peserta didik SMK Negeri 1 Pemulutan Kelas XI BDP pada semester genap nantinya akan melaksanakan PKL online, dimana salah satu materi yang wajib dikuasai oleh peserta didik adalah membuat *flyer marketing digital*. Pada pembelajaran konvensional *flyer* biasanya dibuat secara manual dengan menggunakan kertas dan pensil warna. Sedangkan pembelajaran pada kurikulum 2013 revisi, seluruh pembelajaran Bisnis Online di kelas XI BDP lebih banyak membahas pembelajaran secara digital. Dari hasil observasi peserta didik di SMK Negeri 1 Pemulutan kelas XI BDP 90 % tidak memiliki PC ataupun laptop, sehingga aplikasi pembuatan *flyer* digital sebagian besar menggunakan smartphone. Dimana Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam membuat *flyer* digital menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bisnis Online di kelas XI BDP SMK Negeri 1 Pemulutan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut (*Classroom Action Research* (CAR) berlangsung selama tiga siklus. Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara Singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan – tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik – praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI BDP SMK Negeri 1 Pemulutan Tahun Pelajaran 2021-2022 dengan jumlah peserta didik 16 orang terdiri dari 11 peserta didik laki – laki dan 5 peserta didik perempuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas XI BDP SMK Negeri 1 Pemulutan semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Setting dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setting di dalam ruang kelas XI BDP, yaitu pada waktu kegiatan belajar mengajar *Bisnis Online* berlangsung di SMK Negeri 1 Pemulutan. Prosedur PTK ini terdiri dari tempat tahapan yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi(*observe*), serta refleksi (*reflect*) (Arikunto, Suhardjono,& Supardi, 2008). Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut:

1. Rencana: Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas XI BDP` SMK Negeri 1 Pemulutan dalam mendesain *flyer* digital dengan aplikasi Canva.
2. Tindakan: Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas XI BDP` SMK Negeri 1 Pemulutan sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.
3. Pengamatan : Peneliti mengamati hasil atau dampak dari Tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian.
4. Refleksi: Pneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari dan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Setting penelitian yang akan peneliti lakukan adalah melalui 3 (tiga) siklus dengan ketentuan siklus pertama, kedua dan ketiga yang akan dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Penelitian ini akan diakhiri dengan ketentuan apabila hasil dari siklus sudah mengalami peningkatan kreativitas pesertadidik di kelas XI BDP` SMK Negeri 1 Pemulutan, dalam mendesain *flyer* digital dengan aplikasi Canva. Apabila belum terjadi peningkatan akan dilanjutkan dengan siklus ketiga. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan teknik non tes untuk mengukur kreativitas proses pembuatan *flyer* digital. Penerapan pendekatan Saintifik Melalui Model *Project Based Learning* menggunakan rubrik kreativitas proses pembuatan *flyer* digital. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yaitu membandingkan hasil nilai kreativitas antar siklus. Data kuantitatif yang diperoleh di deskripsikan dalam bentuk kata-kata atau penjelasan. Baik data yang diperoleh dari hasil nilai kreativitas peserta didik. Rubrik kreativitas proses pembuatan *flyer* digital pesertadidik. Selanjutnya dilihat peningkatan kreativitas peserta didik dari data setiap siklus untuk memastikan ada tidaknya peningkatan kreativitas .. Sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ditetapkan indikator kreativitas sebagai berikut: 1) Persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebesar 87,5% untuk siklus I, dan siklus II sebesar 75%; dan siklus III sebesar 100% 2) meningkatnya pembuatan *flyer* digital peserta didik minimal sebesar 25 % persen pada siklus II dan siklus III.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI BDP di SMK Negeri 1 Pemulutan yang berjumlah 16 orang peserta didik. Penelitian siklus I dilakukan pada 08 Oktober 2021, siklus II pada 15 Oktober 2021, dan siklus III dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2021. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 3 siklus yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi(*observe*), serta refleksi (*reflect*) di

setiap siklusnya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* dengan aplikasi Canva melalui model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran Bisnis Online di kelas XI BDP SMK Negeri 1 Pemulutan. Untuk mengukur kreativitas peserta didik menggunakan test di setiap pertemuan (siklus I, siklus II dan siklus III, sedangkan untuk mengukur keterlaksanaan RPP menggunakan lembar observasi. Kreativitas peserta didik terutama dalam hal menuangkan ide pada sebuah karya produk karena salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah terciptanya suatu karya atau produk akhir hasil dari proses pembelajaran peserta didik. Penerapan model ini sekaligus menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran pada abad 21. (Widiastuti, A., Isti Hapsari, V., & Afriady, D. (2020)

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam, pengamatan ini menggunakan lembar observasi yang tersedia. Diperoleh catatan bahwa pada siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan lancar. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui tiga siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran Bisnis Online dapat meningkatkan kreativitas mendesain *flyer* promosi pada peserta didik kelas XI BDP SMK Negeri 1 Pemulutan semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Adapun peningkatan kreativitas peserta didik berdasarkan hasil tes siklus I, siklus II, dan siklus III sebagai berikut:

## **A. Siklus I**

### **a. Perencanaan**

Sebelum melakukan tindakan pada penelitian ini maka peneliti terlebih dahulu mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian, yang meliputi bahan ajar, LKPD, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan silabus yang telah disesuaikan dengan rencana tindakan. Selanjutnya Peneliti mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. pengukuran kreativitas peserta didik dan lembar rubrik penilaian kreativitas dan produk yang dihasilkan oleh peserta didik.

### **b. Tindakan**

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I, pada proses pembelajaran diawali dengan guru membaca salam sebagai tanda pembelajaran dimulai. Peneliti mengkondisikan kelas dengan mengecek kehadiran peserta didik. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberikan motivasi kepada peserta didik melalui cara menggunakan aplikasi Canva dan manfaatnya di dunia industri dan dunia usaha. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dimulai dengan guru menyampaikan pada peserta didik tentang capaian pembelajaran dan menjelaskan tujuan dari penerapan tugas kerja yang berbentuk proyek. Guru menjelaskan pada peserta didik tentang tahapan proses dari model pembelajaran berbasis proyek. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Setelah peserta didik menempatkan diri pada kelompok masing-masing maka terlebih dahulu guru menjelaskan tentang bentuk proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik, dimana bentuk proyek yang akan dikerjakan harus berhubungan dengan materi ajar. Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk merancang proyek yang akan dibuat, selama proses perancangan proyek berlangsung guru memiliki peran sebagai pendamping serta memonitoring dan melayani konsultasi pembuatan rancangan proyek dari kelompok. Pada siklus I ini Peneliti harus lebih sering untuk memotivasi peserta didik agar lebih kreatif dalam merancang bentuk proyek yang akan dikerjakan. Selanjutnya Guru memeriksa hasil pemahaman aplikasi Canva dari LKPD tiap-tiap kelompok dan memberikan masukan bagi rancangan yang belum mencakup unsur dari materi yang telah diajarkan. Kemudian hasil perencanaan dipresentasikan dan didiskusikan dengan kelompok lain. Saran dan masukan dari kelompok lain dijadikan acuan dalam perbaikan proyek yang direncanakan

### **c. Observasi**

Observer selama penelitian melakukan pengamatan terhadap proses pembuatan proyek. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk pengambilan data tentang proses pembuatan proyek. Pengamatan dilakukan selama proses pratikum berlangsung disetiap pertemuan pada siklus I. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan kelompok dalam pembuatan proyek dan memberi tanda ceklist pada lembaran proyek sesuai dengan indikator yang ada pada lembaran proyek. Observer juga ikut dalam melakukan

pengawasan terhadap kegiatan ujian yang dilakukan pada siklus 1.

Setelah dilakukan ujian pada siklus 1 maka peneliti melakukan penilaian. Hasil rubrik penilaian kreativitas, dan tes pada siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Tabel Hasil Penilaian Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Siklus I**

Nama Peserta Didik	Indikator Berpikir Kreatif				Skor Perolehan	Nilai	
	Flexibility	Elaboration	Originality	Fluency			
AA	3	3	4	3	13	81,25	
AB		4	4	3	4	15	93,75
AL		3	3	4	3	13	81,25
AT		4	4	4	4	16	100,00
EK		2	3	3	2	10	62,50
FI		4	3	4	3	14	87,50
FR		3	3	3	4	13	81,25
JU		4	4	4	4	16	100,00
KO		4	3	3	4	14	87,50
MR		3	3	2	2	10	62,50
MD		3	4	4	3	14	87,50
MI		4	4	4	4	16	100,00
RA		3	3	2	3	11	68,75
SO		2	2	3	2	9	56,25
VA		3	4	4	4	15	93,75
WA		4	4	4	4	16	100,00
<b>Rata-rata</b>					<b>13,44</b>	<b>83,98</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>					<b>16</b>	<b>100</b>	
<b>Skor Terendah</b>					<b>9</b>	<b>56,25</b>	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa masih terdapat 4 orang peserta didik belum mencapai nilai maksimal (seperti terlihat pada tabel 1)

#### d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi ini adalah mendiskusikan hasil temuan yang diperoleh selama siklus I, dimana temuan tersebut dijadikan bahan pertimbangan untuk siklus selanjutnya. temuan-temuan tersebut adalah:

1. Pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah mencerminkan penerapan model pembelajaran *project based learning* karena secara umum proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun.
2. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada siklus I ini peserta didik masih bingung dan mengalami kendala dalam pembuatan proyek, karena ini baru pertama kali bagi peserta didik dalam mata pelajaran Bisnis Online praktek langsung membuat *flyer* digital.
3. Peserta Didik yang tidak mencapai kelulusan pada siklus I disebabkan karena sering tidak hadir sehingga hal ini berdampak kepada hasil kompetensi keahlian peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hasil Siklus I maka pelaksanaan siklus II diharapkan dapat berjalan dengan baik dengan memperhatikan tindakan-tindakan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus II, maka diambil tindakan-tindakan dengan merubah susunan kelompok dan memasukkan kelompok yang tidak aktif pada kelompok yang aktif supaya terjadi interaksi kelompok dalam proses pembuatan proyek.
2. Melatih peserta didik untuk dapat berani mengeluarkan pendapat dan lebih aktif selama proses pembuatan proyek.
3. Meningkatkan kerjasama dalam kerja kelompok untuk melakukan penyelesaian pembuatan proyek.

## **B. Siklus II**

Berdasarkan refleksi pada siklus I maka dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap pembelajaran pada siklus II yang tujuannya adalah agar terjadinya peningkatan pada siklus II. Proses tindakan yang dilakukan terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi :

### *a. Perencanaan*

Pada siklus II sebelum dilakukan tindakan penelitian maka terlebih dahulu peneliti mempersiapkan Modul Membuat *Flyer* dengan Aplikasi Canva, LKPD, RPP dan Silabus yang telah disesuaikan dengan rencana tindakan pada siklus II. Selanjutnya Peneliti mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yaitu berupa rubrik penilaian kreativitas dan produk *flyer* yang dihasilkan oleh peserta didik untuk tes siklus II.

### *b. Tindakan*

Proses pembelajaran diawali dengan guru membaca salam sebagai tanda pembelajaran dimulai. Guru mengkondisikan kelas dengan mengecek kehadiran peserta didik. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan cara menjelaskan materi pembelajaran membuat *flyer* digital dengan aplikasi Canva. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dimulai dengan guru menyampaikan pada peserta didik tentang capaian pembelajaran dan menjelaskan tujuan dari penerapan tugas kerja yang berbentuk proyek. Guru menjelaskan pada peserta didik tentang tahapan proses dari model pembelajaran berbasis proyek. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 5-6 orang peserta didik, sesuai dengan refleksi dari siklus I maka Peserta Didik dalam kelompok siklus 2 terdiri dari peserta didik yang aktif dan kurang aktif pada siklus I. Setelah peserta didik menempatkan diri pada kelompok masing-masing maka terlebih dahulu guru menjelaskan tentang bentuk proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk merancang proyek yang akan dibuat, selama proses perancangan proyek berlangsung guru memiliki peran sebagai pendamping serta monitoring dan melayani konsultasi pembuatan rancangan proyek dari kelompok. Guru memeriksa hasil kreativitas tiap-tiap kelompok dan memberikan masukan bagi rancangan yang belum mencakup unsur dari materi yang telah diajarkan. Kelompok yang telah mencakup unsur dari materi yang telah diajarkan maka guru memberikan persetujuan kepada kelompok untuk bisa melanjutkan ke proses pembuatan proyek. Sebelum dilanjutkan ke proses proyek maka perencanaan dari semua kelompok dipresentasikan dan didiskusikan bersama. Saran dan masukan selama diskusi dijadikan acuan dalam perbaikan perencanaan proyek. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dan diakhiri salam.

Peserta didik melaksanakan proses pembuatan proyek mulai dari mempersiapkan aplikasi, selama proses pembuatan proyek guru bertugas mendampingi dan membimbing peserta didik dalam melaksanakan praktik, serta menilai dan mengamati setiap langkah kerja yang dilakukan oleh setiap kelompok. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran ini maka peserta didik diinstruksikan untuk mengembalikan perangkat kelas dan membersihkan ruang. Sebelum proses pembelajaran dibubarkan peserta didik dikumpulkan untuk menyampaikan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran sehingga kini menjadi bahan masukan untuk melakukan pembelajaran di pertemuan berikutnya. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dan diakhiri salam.

### *c. Observasi*

Observer selama penelitian melakukan pengamatan terhadap proses pembuatan proyek. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk pengambilan data tentang proses pembuatan

proyek. Pengamatan yang dilakukan pada siklus II tidak terlalu berbeda dengan yang dilakukan pada siklus I. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan kelompok dalam pembuatan proyek dan memberi tanda ceklist pada lembaran proyek sesuai dengan indikator yang ada pada lembaran proyek. Observer juga ikut dalam melakukan pengawasan terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik pada siklus II. Setelah dilakukan ujian pada siklus II maka peneliti melakukan penilaian.

Setelah dilakukan penilaian maka diperoleh bahwa kreativitas peserta didik didapatkan melalui hasil penilaian rubrik penilaian kreativitas, yang diisi selama peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran pembelajaran, penilaian dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hasil rubrik penilaian kreativitas disajikan pada Tabel 2, berikut ini:

**Tabel 2. Tabel Hasil Penilaian Kreativitas Peserta Didik Siklus II**

<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Perencanaan produk</b>	<b>Teknik pengolahan</b>	<b>K3</b>	<b>SKOR</b>	<b>NILAI</b>
AA	4	6	4	14	70,00
AB	4	8	8	20	100,00
AL	4	8	6	18	90,00
AT	4	8	8	20	100,00
EK	2	6	4	12	60,00
FI	4	8	7	19	95,00
FR	4	8	7	19	95,00
JU	4	8	8	20	100,00
KO	4	6	6	16	80,00
MR	3	4	4	11	55,00
MD	4	8	6	18	90,00
MI	4	8	8	20	100,00
RA	4	6	6	16	80,00
SO	3	4	4	11	55,00
VA	4	8	8	20	100,00
WA	4	8	8	20	100,00
<b>Rata-rata</b>					<b>85,63</b>
<b>Skor Tertinggi</b>					<b>100,00</b>
<b>Skor Terendah</b>					<b>55,00</b>

Dari data di atas dapat dilihat peningkatan skor kreativitas peserta didik berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus II pada peserta didik yang belum tuntas mencapai nilai 75 adalah sebanyak 4 orang atau sebanyak 25% dengan rata-rata perolehan hasil belajar sebesar 85,63. Selain itu, tidak ada lagi peserta didik yang memperoleh

#### *d. Refleksi*

Kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan setelah mengalami beberapa perbaikan dan penyempurnaan dari penerapan model pembelajaran *project based learning* berdasarkan temuan kelemahan pada penerapan yang sebelumnya. Hasil kreativitas peserta didik selama tindakan dilaksanakan pengamatan sehingga diperoleh hal-hal berikut:

1. Pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah mencerminkan penerapan model pembelajaran *project based learning* karena secara umum proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun.
2. Penilaian kreativitas belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana 4 orang peserta didik memperoleh nilai kreativitas rendah pada siklus sebelumnya masih mengalami nilai dibawah KKM.

Mengacu kepada hasil yang didapatkan pada siklus dua ini maka dapat diketahui bahwa tujuan dari

pelaksanaan penelitian ini belum tercapai, maka dengan demikian penelitian tindakan kelas dilanjutkan siklus III.

### **C. Siklus III**

Berdasarkan Refleksi pada siklus II maka dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap pembelajaran pada siklus 2 yang tujuannya adalah agar terjadinya peningkatan pada siklus III. Proses tindakan yang dilakukan terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi :

#### **a. Perencanaan**

Pada siklus III sebelum dilakukan tindakan penelitian maka terlebih dahulu peneliti mempersiapkan Modul Membuat *Flyer* dengan Aplikasi Canva, LKPD, RPP dan Silabus yang telah disesuaikan dengan rencana tindakan pada siklus II. Selanjutnya peneliti mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yaitu berupa rubrik penilaian kreativitas dan produk *flyer* yang dihasilkan oleh peserta didik untuk tes siklus III.

#### **b. Tindakan**

Proses pembelajaran diawali dengan guru membaca salam sebagai tanda pembelajaran dimulai. Guru mengkondisikan kelas dengan mengecek kehadiran peserta didik. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan cara menjelaskan materi pembelajaran membuat *flyer* digital. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dimulai dengan guru menyampaikan pada peserta didik tentang capaian pembelajaran dan menjelaskan tujuan dari penerapan tugas kerja yang berbentuk proyek. Guru menjelaskan pada peserta didik tentang tahapan proses dari model pembelajaran berbasis proyek. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 5-6 orang, sesuai dengan refleksi dan siklus II maka peserta didik dalam kelompok siklus III terdiri dari peserta didik yang aktif dan kurang aktif pada siklus II. Setelah peserta didik Menempatkan Diri pada kelompok masing-masing maka terlebih dahulu guru menjelaskan tentang bentuk proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk merancang proyek yang akan dibuat, selama proses perancangan proyek berlangsung guru memiliki peran sebagai pendamping serta monitoring dan melayani konsultasi pembuatan rancangan proyek dari kelompok.

Guru memeriksa hasil rancangan tiap-tiap kelompok dan memberikan masukan bagi rancangan yang belum mencakup unsure dari materi yang telah diajarkan. Kelompok yang telah mencakup unsur dari materi yang telah diajarkan maka guru memberikan persetujuan kepada kelompok untuk bisa melanjutkan ke proses pembuatan proyek. Sebelum dilanjutkan ke proses proyek maka perencanaan dari semua kelompok dipresentasikan dan didiskusikan bersama. Saran dan masukan selama diskusi dijadikan acuan dalam perbaikan perencanaan proyek. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dan diakhiri salam. Peserta Didik Melaksanakan proses pembuatan proyek mulai dari mempersiapkan aplikasi, selama proses pembuatan proyek guru bertugas mendampingi dan membimbing peserta didik dalam melaksanakan praktik, serta menilai dan mengamati setiap langkah kerja yang dilakukan oleh setiap kelompok. Setelah selesai melaksanakan praktikum di pertemuan ketiga ini maka peserta didik diinstruksikan untuk mengembalikan perangkat kelas dan membersihkan ruang.

Sebelum proses pembelajaran dibubarkan peserta didik dikumpulkan untuk menyampaikan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran sehingga ini menjadi bahan masukan untuk melakukan pembelajaran di pertemuan berikutnya. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dan diakhiri salam.

#### **c. Observasi**

Observer selama penelitian melakukan pengamatan terhadap proses pembuatan proyek. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk pengambilan data tentang proses pembuatan proyek. Pengamatan yang dilakukan pada siklus III tidak terlalu berbeda dengan yang dilakukan pada siklus II. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan kelompok dalam pembuatan proyek dan memberi tanda ceklist pada lembaran proyek sesuai dengan indikator yang ada pada lembaran proyek. Observer juga ikut dalam melakukan pengawasan terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik pada siklus III. Setelah melakukan ujian pada siklus III maka peneliti melaksanakan penilaian.

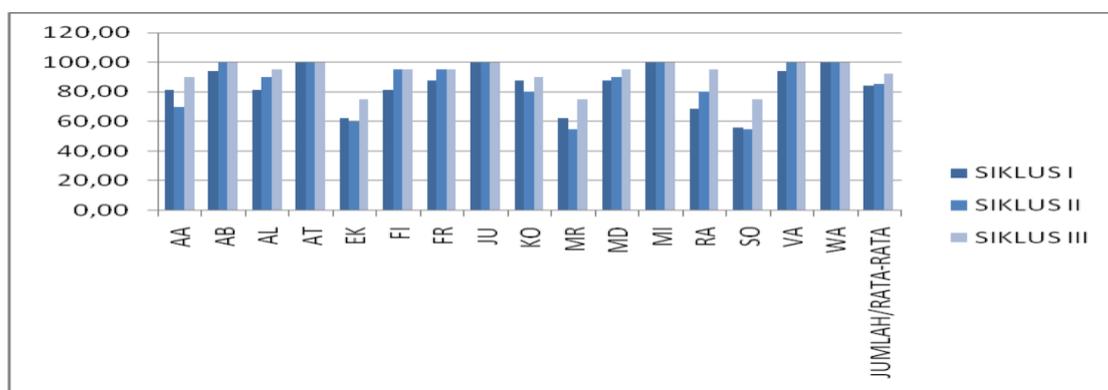
Setelah dilakukan penilaian maka diperoleh bahwasanya kreativitas peserta didik didapatkan melalui hasil penilaian rubrik penilaian kreativitas, yang diisi selama peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran, penilaian dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hasil rubrik penilaian kreativitas disajikan pada

tabel 3, berikut ini:

**Tabel 3. Tabel Hasil Penilaian Kreativitas Peserta Didik Siklus III**

Nama Didik	Peserta	Perencanaan produk	Teknik pengolahan	K3	SKOR	NILAI
AA		4	8	6	18	90,00
AB		4	8	8	20	100,00
AL		4	8	7	19	95,00
AT		4	8	8	20	100,00
EK		3	6	6	15	75,00
FI		4	8	7	19	95,00
FR		4	8	7	19	95,00
JU		4	8	8	20	100,00
KO		4	8	6	18	90,00
MR		4	6	5	15	75,00
MD		4	8	7	19	95,00
MI		4	8	8	20	100,00
RA		4	8	7	19	95,00
SO		4	6	5	15	75,00
VA		4	8	8	20	100,00
WA		4	8	8	20	100,00
<b>Rata-rata</b>						<b>92,50</b>
<b>Skor Tertinggi</b>						<b>100,00</b>
<b>Skor Terendah</b>						<b>75,00</b>

Dari data tabel diatas dapat dilihat peningkatan skor kreativitas peserta didik berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I bahwa peserta didik yang belum tuntas mencapai nilai 75 adalah sebanyak 2 orang atau sebanyak 12,5% dengan rata-rata perolehan hasil tes kreativitas sebesar 83,98. Siklus II pada peserta didik yang belum tuntas mencapai nilai 75 adalah sebanyak 4 orang atau sebanyak 25% dengan rata-rata perolehan hasil tes kreativitas sebesar 85,63. Kemudian Siklus III bahwa peserta didik sudah mencapai tuntas semua telah melampaui nilai 75 adalah sebanyak 16 orang atau sebanyak 100,00% dengan rata-rata perolehan hasil tes kreativitas sebesar 92,50. Adapun peningkatan skor kreativitas peserta didik berdasarkan hasil observasi siklus I, siklus II dan siklus III sebagai berikut:



**Gambar 1. Grafik Hasil Rata-Rata Setiap Siklus**

Hasil persentase keberhasilan peserta didik diubah menjadi predikat kreativitas peserta didik yang dikualifikasikan seperti pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Persentase Keberhasilan Kreativitas Peserta Didik**

No	Persentase Keberhasilan Tindakan	Taraf Keberhasilan	Nilai Huruf
1	85—100	Sangat Baik	A
2	70—84	Baik	B
3	55—69	Cukup	C
4	50—54	Kurang	D
5	0—49	Sangat Kurang	E

#### d. Refleksi

Kegiatan pembelajaran siklus III dilakukan setelah mengalami beberapa perbaikan dan penyempurnaan dari penerapan model pembelajaran *project based learning* berdasarkan temuan kelemahan pada penerapan yang sebelumnya. Hasil kreativitas peserta didik selama tindakan dilaksanakan pengamatan sehingga diperoleh hal-hal berikut:

1. Pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah mencerminkan penerapan model pembelajaran *project based learning* karena secara umum proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun.
2. Kreativitas mengalami peningkatan yang signifikan, dimana 4 orang peserta didik memperoleh nilai pada taraf maksimal yaitu sangat baik, pada siklus III inididakalagi peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Mengacu kepada hasil yang didapatkan pada siklus III ini maka dapat diketahui bahwa tujuan dari pelaksanaan penelitian ini telah tercapai,selanjutnya dilaksanakan pembahasan dan analisis dari data yang didapatkan selama pelaksanaan penelitian.

#### Pembahasan

Peningkatan kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* dan peningkatan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran pada setiap siklusnya benar-benar membuat peneliti belajar banyak hal. Demi meningkatnya kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* digital, peneliti meluangkan banyak waktu untuk bersabar memilih, mempelajari metode dan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Dan setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran Bisnis Online materi penerapan pemasaran dengan sosial media melalui model pembelajaran *project based learning ini*.

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) langsung maupun tidak, dapat membantu peserta didik untuk melakukan proses belajar berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skill/HOTS*) dalam usaha mengimplementasikan pembelajaran saintifik sesuai kurikulum 2013 yang terdiri dari keterampilan mengamati, mengasosiasi, mencoba, mendiskusikan, dan mengomunikasikan serta pembelajaran abad 21 yang terdiri dari 4C, yaitu: *Critical thinking, Collaboration*.

Kegiatan peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sebanyak tiga siklus pada mata pelajaran Bisnis Online semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan materi penerapan pemasaran dengan sosial media melalui model pembelajaran *project based learning* berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Hasil penelitian ini perlu adanya tindak lanjut dalam pengembangan dan penerapan teori yang berkaitan dengan pembelajaran daring khususnya pemanfaatan aplikasi Canva. Tindak lanjut tersebut juga perlu dilakukan untuk berbagai pihak, diantaranya yakni bagi guru, dapat menjadi masukan dan pertimbangan dalam mengkaji kelebihan dan kekurangan dari pemanfaatan model pembelajaran *project based learning* dan aplikasi Canva dalam pembelajaran terkhusus hal yang berkaitan dengan kreativitas peserta didik, agar dapat lebih meningkatkan pemahaman terhadap manfaat dan kelebihan penggunaan aplikasi canva sehingga kreativitas peserta didik dapat digali lagi yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar, dan bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan pada penelitian pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* digital pada mata pelajaran Bisnis Online

yang menggunakan aplikasi Canva khususnya dalam pemilihan sampel yang lebih luas dan lebih beragam, agar hasil yang didapat lebih representatif, serta dapat menambahkan variabel lain selain kreativitas peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh model belajar *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas XI BDP dalam mendesain *flyer* promosi menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bisnis Online tahun pelajaran 2021/2022. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tiga siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran bisnis online dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* digital untuk promosi di semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Dari data grafik diatas dapat dilihat peningkatan skor kreativitas peserta didik berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan selama penelitian. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk pengambilan data tentang proses pembuatan proyek. Pengamatan yang dilakukan pada siklus I, dan siklus II tidak terlalu berbeda dengan yang dilakukan pada siklus II. Observer mengamati setiap kegiatan yang dilakukan kelompok dalam pembuatan proyek dan memberi tanda ceklist pada lembaran proyek sesuai dengan indikator yang ada pada lembaran proyek. Observer juga ikut dalam melakukan pengawasan terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik pada siklus III. Setelah dilakukan ujian pada siklus III maka peneliti melakukan penilaian. Maka diperoleh pada siklus I bahwa peserta didik yang belum tuntas mencapai nilai 75 adalah sebanyak 2 orang atau sebanyak 12,5% dengan rata-rata perolehan hasil tes kreativitas sebesar 83,98. Siklus II pada peserta didik yang belum tuntas mencapai nilai 75 adalah sebanyak 4 orang atau sebanyak 25% dengan rata-rata perolehan hasil tes kreativitas sebesar 85,63. Kemudian Siklus III bahwa peserta didik sudah mencapai tuntas semua telah melampaui nilai 75 adalah sebanyak 16 orang atau sebanyak 100,00% dengan rata-rata perolehan hasil tes kreativitas sebesar 92,50. Merujuk dari Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021), dalam penelitiannya berjudul Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi Canva pada Ponsel pintar menyatakan ada pengaruh peningkatan kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* digital dengan menggunakan aplikasi Canva atau lainnya. Maka model pembelajaran yang diterapkan telah mencapai keberhasilan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain *Flyer* dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bisnis Online melalui Model pembelajaran *project based learning* kelas XI BDP di SMK Negeri 1 Pemulutan Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **SIMPULAN**

Penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran Bisnis Online mata pelajaran penerapan pemasaran dengan sosial media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain *flyer* promosi sehingga hasil tes kreativitas peserta didik juga mengalami peningkatan. Kreativitas dan hasil tes kreativitas berupa nilai rata-rata kelas meningkat dari yang sebelumnya. Model pembelajaran *project based learning* juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Artikel ini merupakan hasil dari kegiatan Pengabdian Prodi Pendidikan Ekonomi dengan judul Meningkatkan Kreativitas Desain *Flyer* Digital Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Bisnis Online Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Pada Peserta Didik Kelas XI BDP SMK Negeri 1 Pemulutan Tahun Pelajaran 2021/2022. Penulis ucapkan terimakasih kepada Kepala SMK Negeri 1 Pemulutan dan pihak Universitas Sriwijaya yang sudah memberikan dukungan sehingga penelitian ini bisa selesai tepat waktu, terimakasih juga penulis ucapkan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang sudah memberikan informasi dan data sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan tepat waktu dan tidak lupa saya ucapkan kepada semua guru, juga peserta didik kelas XI BDP di SMK Negeri 1 Pemulutan Tahun Pelajaran 2021/2022 yang sudah membantu penelitian ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada PonselPintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86-91.
- Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barlian, Iqbal dan Dewi Koryati. ( 2016). *Penelitian Tindakan Kelas, untuk Inovasi Pembelajaran Guru*. Palembang. Universitas Sriwijaya Press.
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. <https://www.canva.com/id.id/pendidikan/>
- Facette, Fersita Felicia. (2018). “Hadapi Revolusi Industri 4.0, Kemendikbud Buat Lima Kompetensi”. Jakarta: Jawa Pos, 2 Mei 2018.
- Ruhanto, Uun. (2013). *Mendesain Poster dan Banner*. Jakarta: Skripta Media Creative.
- Rahmazatullaili, R., Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model *project based learning*. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 166-183.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.
- Santosa, N. A., Hanindharnputri, M. A., & Nandaryani, N. W. (2020). Desain Flyer Infografis Sebagai Sarana Sosialisasi Upaya Pencegahan Covid-19. *Jurnal Lentera Widya*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v2i1.138>
- Setiyani, L., Effendy, F., Jajang, J., & Yulianto, R. M. (2021). Peningkatan Minat Digital Marketing Bagi Siswa SMK Teknologi Karawang Melalui Pelatihan Adobe Photoshop. *Jurnal Abdimas Sistem dan Teknologi Informasi*, 1(1), 23-29
- Prasistayanti, N. W. N., Santyasa, W. I., & Warpala, W. S. I. (2019). Pengaruh Desain E-Learning Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran Pemrograman pada Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(02), 138-155.
- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2020). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning Pada Siswa Kelas V SDIT LHI.