BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk mengelola pembelajaran yang melibatkan proyek kolaboratif[2] Pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang kepada siswa untuk bekerja sendiri. Selain itu, dapat mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka serta memberi kesempatan untuk memperluas pemahaman melalui pemecahan masalah dan penyelidikan.[3] PJBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar berdaasarkan produk yang dihasilkan melalui pembuatan proyek.

PJBL dengan pembuatan project berupa poster digital merupakan program PJBL yang mana memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa mengapresikan dan menuangkan ide-ide kreativitas mereka dalam produk yang visual yang dibuat yaitu berupa poster digital, sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik. Model PJBL *Project Based Learning* (PjBL) dipandang sebagai solusi yang efektif untuk diterapkan di sekolah karena mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa.

---

[2] Numita Sari, *Strategi Pembelajaran Mendalam*, ed. Andi Kaharuddin, 2025.

[3] Damanhuri and Aan Hendrayana, *Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Inovasi Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2022).

Implementasi PJBL saat pembelajaran di kelas mampu mendorong tumbuhnya motivasi dan kreativitas siswa. Dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran yang terlibat aktif dalam pembuatan karya, mulai dari perencanaan hingga finalisasi, sehingga siswa terdorong untuk belajar secara mandiri. Sedangkan dari sisi kreativitas PJBL memberikan ruang luas peserta didik untuk mengapresiasikan ide, imajinasi, dan pemikiran orisinal dalam merancangposter digital, dengan berbagai macam fitur dan elemen-elemen yang disedikan oleh canva, hal ini akan menodorong kreativitass yang beragam dari tiap siswa.[4]

Pembelajaran di abad 21 merupakan pembelajaran yang berintegrasi pada kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan pada teknologi.[5] Dunia saat ini cepat berubah, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang sama tidak akan mampu menghadapi tantangan masa depan. Sistem Pendidikan juga harus mampu membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir, memecahkan masalah dan merespons dan berkembang dalam Masyarakat yang dinamis ini.

Beberapa tahun terakhir, Project-Based Learning (PjBL) berkembang pesat sebagai pendekatan pedagogis yang memindahkan fokus dari pengajaran berpusat guru ke pembelajaran berpusat siswa; PjBL menekankan proyek autentik yang menghubungkan pembelajaran di kelas

[4] Utamai Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Rineka Cipta, 2021).

[5] Sudirman et al., Implementasi Pembelajaran Abad 21 Pada Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan, ed. Suci Haryanti (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2023). ISBN: 978-623-195-163-2

dengan masalah dunia nyata sehingga mendorong keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Perkembangan ini diperkuat oleh literatur internasional dan praktik sekolah yang beradaptasi dengan tuntutan digital dan kurikulum baru sejak 2021 menjadikan PjBL sebagai salah satu pilihan utama implementasi inovatif di banyak jenjang pendidikan.[6]

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mutlak dikuasai oleh seorang guru guna menyambut perubahan dan pembelajaran di abad 21 saat ini. Penggunaan model pembelajaran *poster* menggunakan aplikasi canva akan menjadi salah satu Solusi untuk menajdikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna yang pada akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Model pembelajaran dengan menggunakan *poster* dengan menggunakan aplikasi canva bisa menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran apabila terjadi interaksi yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas dan pemahaman akan fungsi dari model pembelajaran poster dengan aplikasi canva tersebut.

Ciri khas PjBL meliputi: adanya *driving question* atau tugas bermakna, pembelajaran yang berorientasi pada produk, aktivitas kolaboratif dan terstruktur dalam fase (perencanaan, investigasi, pembuatan, revisi, presentasi), penggunaan rubrik/penilaian otentik dan

[6] Fey and Ole, *An Educator's Guide to Project-Based Learning: Turning Theory into Practice. Routledge*, 2024.

peran guru sebagai fasilitator dan sumber umpan balik. Karakteristik ini memungkinkan siswa menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan keterampilan teknis saat menghasilkan produk konkret.[7]

Di lingkungan sekolah, PjBL berfungsi sebagai sarana mengembangkan kompetensi holistic, sebagai metode pembelajaran yang mengintegrasikan materi, mengasah keterampilan abad ke-21, serta menghasilkan produk yang dapat digunakan oleh komunitas sekolah. Penerapan efektif membutuhkan perencanaan, fasilitas, pembagian peran siswa, dan mekanisme evaluasi formatif sumatif sehingga proyek bukan sekadar tugas tetapi pengalaman pembelajaran yang bermakna. Sekolah yang menyediakan dukungan teknis dan budaya kolaboratif melaporkan hasil lebih baik dalam hal keterlibatan siswa dan produk berkualitas.[8] Pembelajaran dengan mengarahkan PjBL pada pembuatan poster digital menggabungkan tujuan estetika (desain visual) dan komunikasi (penyampaian pesan) dengan penguasaan literasi digital, proses ini melatih siswa merumuskan ide, melakukan riset konten, merancang konsep visual, mengoperasikan perangkat lunak desain, serta merevisi berdasarkan umpan balik seluruh fase sesuai karakteristik PjBL dan berpotensi meningkatkan keterampilan kreatif-teknis yang bernilai praktis bagi sekolah dan masyarakat.

---

[7] Ermaniatu Nyihana. *METODE PjBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach dalam Berpikir Kritis dan Komunikatif bagi Siswa*. Penerbit Adab, 2021. ISBN 9786236233634

[8] Evi Susilawati dkk. *Project Based Learning dalam Pembelajaran Digital*. Nuta Media, 2023. ISBN 9786238126736

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang guna pemecahan suatu masalah. Dapat digaris bawahi kalau kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas dapat menjadi seni jika sesorang tersebut mau melakukan kegiatan dan menuangkan ide kreativitanya pada suatu hal.[9] Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam menciptakan ide-ide terbaru mereka, ide desain poster, mencari informasi isi poster dan kreativitas dalam menyajikan materi dalam bentuk poster.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan mampu melatih siswa untuk mampu berpikir kritis yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dan mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa salah satunya yaitu model project based learning. Model pembelajaran project based learning merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student centere)* dan menempatkan tenaga pendidik sebagai motivator dan fasilitator. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bekerja secara otonom dalam mengontruksi belajarnya. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada

[9] Asrop Safi'i, Creative Learning "Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat," 1st ed. (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2019). ISBN: 978-623-6704-48-6

pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah,membuat Keputusan, melakukan kegiatan investigasi,serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Dan itu merupakan bagian dari kreativitas siswa.[10]

Karakter projek yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa poster digital yang berkaitan dengan materi iklim dan cuaca, dengan fokus utama yaitu kerusakan lingkungan akibat faktor cuaca dan iklim, yang meliputi pemanasan global, banjir, dan kekeringan. Karakter utama proyek poster digital ini bersifat kontekstual, kreatif dan reflektif, karena siswa tidak hanya mempelajari konsep iklim dan cuaca secara teoritis, tetapi juga mengaitkannya dengan permasalahan lingkungan nyata yang terjadi di sekitar mereka. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami sebab-akibat antara fenomena iklim dan dampaknya terhadap lingkungan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta juga diberikan kebebasan dalam menentukan desain, sudut pandang, serta pesan moral yang ingin disampaikan terkait tema yang dibuat.[11]

Berbagai studi dan buku praktik menunjukkan bahwa PjBL efektif meningkatkan hasil belajar konseptual, keterampilan proses, dan motivasi

---

[10] Ibnu Mahtumi, Ine Rahayu, and Tedi Purbangkara, Pembelajaran Berbasis Proyek "Projects Based Learning," 1st ed. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022). ISBN: 978-623-227-740-3

[11] Sani, Ridwan Abdullah. *Pembelajaran Berbasis Proyek dan Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022. ISBN: 978-602-444-947-5

siswa bila dirancang dan diimplementasikan dengan scaffolding, penilaian autentik, serta keterlibatan komunitas; efektivitas ini terlihat pada peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, meskipun keberhasilan bergantung pada kesiapan guru dan dukungan sarana. Oleh karena itu, analisis efektivitas PjBL perlu mengevaluasi aspek hasil pembelajaran sekaligus proses.[12]

Penelitian yang telah dilakukan mengenai model PJBL dengan memanfaatkan canva, salah satunya yang dilakukan oleh Nana Suraiya, dkk yang mana dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan aplikasi canva pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 11 Banda Aceh" dapat meningkatkan hasil belajar ekonom siswa yang dibuktikan dengan nilai rata-rata pretes dengan persentase ketuntasan 33% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 10 siswa. Pada siklus II hasil belajar meningkat dengan persentase ketuntasan 96% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 29 siswa.[13] Selain itu mengutip hasil peneltian dari Wulan Dwi Aryani mendapatkan hasil yaitu kreativitas Belajar Peserta Didik Siklus I dengan rerata nilai 23,00 (72,00%) dalam Kategori Kreatif, dan pada siklus II dengan rerata nilai 27,75 (86,72%) dalam kategori Sangat Kreatif, terdapat peningkatan

[12] Abdur Rahman. *Project Based Learning sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik*. Penerbit NEM, 2022. ISBN 9786234234015

[13] Suraiya, Nana, et al. Penggunaan Aplikasi Canva Pada Model Project-based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2024,6.1. 13-21. 10.23917/blbs.v6i1.4526

4,75 (14,84%), Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada siklus I sebesar 68,75% rerata nilai 72,50 dan pada siklus II sebesar 87,50% rerata nilai 82,66. Jadi Terdapat Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar 18,75% dengan peningkatan rerata nilai 10,16. Dengan penjelasan tersebut dapat ditarik Kesimpulan bahwa penggunaan PJBL berpengaruh positif terhadap kreativitas dan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi IPS.

Hasil observasi di MAN 8 tepatnya pada tanggal 30 September 2025 sesuai dengan studi penelitian, diketahui bahwa kurangngnya variasai dalam model pembelajaran di kelas dan kurangnya pemanfaatan teknologi yang mana membuat siswa cenderung kurang aktif dalam pelajaran dikelas. Para siswa MAN 8 Jombang telah terbiasa menggunakan media teknologi dalam kegiatan belajar. Sekolah juga menghimbau siswa untuk membawa handphone setiap hari sebagai sarana mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan secara digital. Selain itu, melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas X, penulis menemukan bahwa sebagian siswa memiliki kemampuan desain yang cukup baik. Namun, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena belum ada guru yang mengintegrasikan kemampuan desain siswa ke dalam proses pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran Geografi, tugas yang diberikan masih didominasi oleh aktivitas tulis tangan sehingga penggunaan teknologi dan kreativitas visual siswa belum terfasilitasi dengan maksimal.

Data yang didapatkan penulis saat melakukan observasi dikelas X-2 yang berjumplah 30 anak, semua anak mengetahui aplikasi canva dan mengetahui cara mengaplikasikan aplikasi tersebut, namun mereka mengaku pada mata pelajaran geografi tidak pernah diberikan tugas yang melibatkan aplikasi tersebut. Tugas yang diberikan lebih cenderung ke menulis, merangkum, dan menjawab soal, membuat mereka cenderung bosan jika disuruh mengerjakan tugas, akibatnya banyak yang tidak mengerjakan, dan memilih mengerjakan jika sudah di kelas. Dikelas X-5 juga didapatkan data yang sama yang mana siswa satu kelas berjumplah 34 anak sudah mengetahui dan dapat mengaplikasikan apliksi canva, mereka mengaku senang jika diberikan tugas membuat PPT melalui aplikasi tersebut, namun sangat sedikit guru yang menggunakan aplikasi tersebut, para cenderung msih menggunakan tugas tulis tangan dan quiziz.

Peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai motivasi dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran social karena dari beberapa program PJBL yang digunakan disekolahan MAN 8 PJBL lebih ke ilmu-ilmu sains, seperti biologi, fisika dan kimia. Sementara pada ilmu-ilmu social seperti geografi belum pernah di gunakan.

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini dari hasil observasi yang peneliti lakukan di MAN 8 Jombang, khususnya pada kelas X-2 yang akan dijadikan sampel penelitian, penerapan pembelajaran berbasis Project Based Learning sebenarnya sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun belum terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi digital. Pembelajaran

tersebut dilaksanakan oleh Ibu Maslikhah selaku pengampu mata pelajaran Biologi, dengan proyek berupa pembuatan poster sederhana menggunakan kertas manila dan pembuatan miniature virus pada materi bakteriofag. Dalam kegiatan tersebut, siswa diminta untuk menuangkan pemahaman konsep biologi ke dalam bentuk visual manual sebagai produk akhir pembelajaran. Praktik ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL telah dikenal dan diterapkan di kelas, terutama dalam menekankan keterlibatan aktif siswa dan penciptaan produk pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka peneliti tertarik untuk elakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Poster Materi Iklim Dan Cuaca Kelas X MAN 8 Jombang".**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1) Model pembelajaran project based learning yang pernah dilakukan belum berbasis digital.
2) Guru geografi belum pernah menggunakan pembelajaran project based learning. Melalui pembelajaran project based learning pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, kreativ dan dengan situasi yang baru.

3) Terdapat sebuah bakat dari siswa untuk mendesain sebuah poster digital yang belum tersalurkan.
4) Motivasi belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran geografi tergolong rendah.

2. Pembatasan Penelitian

Peneliti menetapkan Batasan masalah sebagai focus penelitiannya sebagai berikut:

1) Subjek yang akan diteliti pada penelitian in adalah siswa kelas X-2 dan X-5 MAN 8 Jombang.
2) Materi pembelajaran yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah iklim dan cuaca.
3) Penelitian dilakukan pada siswa kelas X MAN 8 Jombang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi siswa dalam membuat poster materi iklim dan cuaca terhadap siswa kelas X MAN 8 Jombang?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam siswa dalam membuat poster materi iklim dan cuaca terhadap siswa kelas X MAN 8 Jombang?

3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam membuat poster materi iklim dan cuaca kelas X MAN 8 Jombang?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai, yang dirumuskan berdasarkan pertanyaan peneliti. Berikut ini adalah tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa dalam membuat poster materi iklim dan cuaca kelas X MAN 8 Jombang
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster materi iklim dan cuaca kelas X MAN 8 Jombang.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam membuat poster materi iklim dan cuaca kelas X MAN 8 Jombang.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian keilmuan di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial khusunya Geografi, dapaat memperkaya penelitian terdahulu serta dapat

bermanfaat bagi berkembangnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Kegunaan Praktis

   1) Bagi Guru

      Peneliti berharap hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi dalam pemilihan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

   2) Bagi Siswa

      Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi dorongan untuk meningkatkan motivasi dalam belajar mata pelajaran geografi.

   3) Bagi Peneliti Lain

      Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan untuk penelitian yang sejenis atau relevan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk membemberikan Batasan yang jelas mengenai focus dan arah dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Projeck Based Learning* terhadap kreativitas siswa, khususnya pada materi cuaca dan iklim. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 8 Jombang dengan subjek penelitian siswa kelas X pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini membatasi variabel yang dikaji, variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Projeck Based Learning* pembuatan Poster Digital, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi

belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran geografi materi iklim dan cuaca. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dengan tahun ajaran 2025/2026.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

   1) Project Based Learning

      Project based learning merupakan metode pembelajaran berbasis pengembangan proyek dimana para peserta didik dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang memiliki aplikasi dunia nyata di luar kelas. Peserta didik didorong oleh guru untuk membuat atau mendesain sebuah karya dimana guru sudah meyiapkan panduan Langkah-langkah akan pembuatan karya tersebut.[14]

   2) Motivasi Belajar

      Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang berasal dari dalam diri maupun luar diri siswa yang berfungsi untuk menumbuhkan, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.[15] Motivasi belajar ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, ketekunan dalam menyelesaikan

[14] Nuraeni Dahri, Problem And Project Based Learning (PPJBL) Model Pembelajaran Abad 21, ed. Muharika Dewi, 1st ed. (Padang: CV Muharika Rumah Ilmiah, 2022). ISBN: 978 623 5612 61 4

[15] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), ISBN 978-623-218-639-4.

tugas, keaktifan dalam proses pembelajaran, serta adanya harapan dan penghargaan terhadap hasil belajar yang dicapai.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap antusias, berinisiatif dalam mencari informasi, serta mampu bertahan menghadapi kesulitan belajar, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan efektif.[16] Dengan demikian, motivasi belajar siswa menjadi faktor penting yang memengaruhi keterlibatan aktif dan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

3) Kreativitas Siswa

Kreativitas berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru guna menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Kreativitas merupakan pengalaman mengapresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu yang berhubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.[17]

4) Poster

Dalam kamus besar Indonesia atau KBBI poster memiliki arti plakat yang dipasang ditempat umum berupa pengumuman atau iklan.[18] Poster merupakan media publikasi yang dimana komponennnya

[16] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2022), ISBN 978-602-444-948-8

[17] Masganti Sit, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik, 1st ed. (Medan: Perdana Publishing, 2016). ISBN: 978-602-6462-11-4

[18] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

terdiri dari gabungan teks dan gambar sebagai sumber menyampaikan informarsi, ide, atau ajakan kepada khalayak umum, Poster biasanya dibuat semenarik mungkin dengan tujuan untuk menarik perhatian khalayak.

2. Penegasan Operasional

Model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam kegiatan penyelesaian masalah serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan membangun pemahaman mereka secara mandiri, sehingga menghasilkan produk yang orisinalitas siswa yang memiliki nilai dan relevensi nyata. Pada project based learning kali ini project yang dibuat berupa media poster digital yang dibuat melalui media canva.

Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang digunakan untuk mendesain sebuah karya dalam versi digital, yang mana menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual secara cepat dan menarik, canva menawarkan berbagai kemungkinan untuk memperkaya proses pembelajaran.[19] Motivasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar ditunjukkan

[19] Delli Sabudu, Inovasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva: Teori Dan Praktik, ed. Muhammad Ilham, 1st ed. (Sukoharjo: CV Tahta Media Group , 2024). ISBN: 978-623-147-559-6

melalui perhatian siswa terhadap penjelasan guru, antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan bertanya dan berdiskusi, ketekunan dalam menyelesaikan proyek, serta keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Kreativitas siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, gagasan, serta karya yang orisinal, inovatif, dan bermanfaat selama proses penyelesaian proyek. Kreativitas tersebut diwujudkan melalui kemampuan siswa dalam mengembangkan isi materi, memadukan unsur teks, gambar, warna, dan tata letak, serta menghasilkan poster digital yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengaruh penerapan model Project Based Learning berbantuan media Canva terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa yang diukur melalui keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta kualitas produk akhir berupa poster digital yang dihasilkan.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempemudah memahami alur dalam penelitian, disini peneliti membuat gambaran yang lebih rinci dengan tahapan sebagai berikut:

BAB I: Merupakan pengantar awal dari penelitian yang tediri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

BAB II: Memaparkan landasan teori mengenai media poster model PJBL, penelitian terdahulu, kerangka teori, serta hipotesis penelitian.

BAB III: Memaparkan akan pendekatan dan jenis penelitian, Lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, analisis data serta tahapan penelitian.