



Contents lists available at [Journal IICET](https://jurnal.iicet.org/index.php/essr)

Education and Social Sciences Review

ISSN 2720-8915 (Print), ISSN 2720-8923 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr>



Implementasi metode pembelajaran *project based learning* berbasis teknologi canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah menengah pertama

Romo Yoseph Pedhu, Dwidya Septianingsih, Muhammad Zidane Burhanudin^{*)}, Mairita Fawzia, Hefi Irawati, Putri Astrivo Wahyuni
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Aug 20th, 2022

Revised Nov 28th, 2022

Accepted Dec 30th, 2022

Keywords:

Project-based learning
Creativity
Technology
Canva

ABSTRACT

In the current era of modern education, it is crucial to develop teaching strategies that foster students' creativity. One method that has garnered attention is Project-Based Learning (PjBL), which emphasizes project-based learning to enable students to learn through direct experience. Technology has also become an integral part of the learning process, allowing for better integration between innovative teaching approaches and available digital tools. In this context, the implementation of PjBL learning methods based on Canva technology can be an intriguing approach to enhance students' creativity. This research aims to explore and evaluate the implementation of PjBL learning methods based on Canva technology in enhancing the creativity of students at SMA Negeri 1 Tambun Selatan. The results of the study indicate that the use of PjBL learning methods based on Canva technology is effective in enhancing students' creativity. The integration of Canva technology allows students to create engaging and informative design, while the PjBL approach provides opportunities for students to learn through direct experience and become an interesting learning. Additionally, active student participation in the learning process, collaboration among peers, and the use of constructive feedback also contribute to enhancing their creativity.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Muhammad Zidane Burhanudin,
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
Email: mzidaneburhanudin@gmail.com

Pendahuluan

Saat ini Indonesia telah memasuki era revolusi industri 4.0. yang ditandai dengan perubahan perubahan signifikan di berbagai bidang, terutama dibidang teknologi informasi. Akses internet dan penggunaan *smartphone* telah mengubah cara seseorang mengakses informasi, berkomunikasi, belajar, dan berinteraksi dengan dunia disekitarnya. Hal tersebut membuka pintu bagi inovasi baru dan memungkinkan seseorang untuk tetap terhubung dengan informasi dan layanan yang dibutuhkan dengan cepat dan efisien. Demikian pula dengan dunia pendidikan, perkembangan teknologi telah mengubah pandangan tentang pendidikan secara signifikan, membuka pintu bagi inovasi dan memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan personal. Perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa meningkatkan mutu pendidikan, yaitu penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Dunia pendidikan saat ini dituntut mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan yang dimaksud adalah peserta didik mampu untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, ketrampilan berkomunikasi dan kolaborasi (Sole & Dkk, 2018:11). Dengan demikian di era revolusi industri 4.0 ini jika guru hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, maka peran guru dapat tergantikan oleh teknologi. Karakteristik guru abad 21 dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi digital dan mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi secara kreatif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam dunia yang terus berubah dan berinovasi.

Banyak metode pembelajaran diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreativitas dalam diri peserta didik, terutama dalam menciptakan suatu produk ataupun karya. Salah satu metode pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah *Project Based Learning* (Juwairia et al., 2022:17-25). *Project based learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan baru dengan berdasarkan pengalaman dengan beraktifitas secara nyata. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning*, peserta didik akan menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif (Mulyasa, 2017). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang mengembangkan kreativitas peserta didik melalui eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang kreatif.

Teknologi memfasilitasi implementasi pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning*, di mana peserta didik ditugaskan untuk menyelesaikan proyek kreatif yang relevan dengan mata pelajaran tertentu. Hal ini membuka ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri dan mengeksplorasi kreativitas mereka. Penggunaan konten interaktif dan simulasi dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk eksperimen dengan konsep-konsep baru dan melihat hasilnya secara langsung. Hal ini dapat merangsang kreativitas dan penemuan baru. Terdapat berbagai perangkat lunak dan aplikasi yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kreativitas peserta didik, salah satunya adalah aplikasi Canva. Menurut Sobandi dkk (2023:98-109) aplikasi Canva merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi online yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pada aplikasi Canva banyak fitur menarik yang disediakan seperti berbagai macam desain grafis (poster, infografis dan lainnya) hal itu dapat digunakan guru untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat karya seni digital, desain grafis, maupun animasi. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam metode *Project Based Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, kolaborasi, dan komunikasi visual, sambil menciptakan karya-karya yang menarik, bermakna dan kreatif.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Haeruddin Dkk (2023:823-825) menjelaskan bahwa metode pembelajaran *Project Based Learning* yang diimplementasikan dengan pemanfaatan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat sebuah poster dan infografis yang sangat kreatif. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Syahmi Dkk (2024:150-162) dengan hasil bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan pencapaian belajar di bidang animasi bagi peserta didik di tingkat SMK.

Selain guru mata pelajaran, guru Bimbingan dan Konseling juga dapat memanfaatkan metode pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dan merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik, tetapi juga membantu mereka untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan inovatif di masa depan. Guru Bimbingan dan Konseling dapat merancang proyek-proyek yang memberi peserta didik kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Misalnya, meminta peserta didik untuk membuat karya seni, puisi, atau kreativitas lainnya yang mencerminkan perasaan dan pengalaman mereka dalam kegiatan bimbingan klasikal di dalam kelas, seperti yang sudah dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 1 Tambun Selatan.

Menurut wawancara dengan salah satu guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 1 Tambun Selatan, penerapan metode *Project Based Learning* dengan menggunakan teknologi atau aplikasi Canva dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan bermakna bagi peserta didik, yang membantu mereka mengembangkan kreativitas dalam menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah dengan kepercayaan diri dan keterampilan yang dibutuhkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Project Based Learning* pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di MA Al-Ihsan Krian Sidoarjo. Metode Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data primer yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi dengan nara sumber kepala madrasah, waka kurikulum, Guru SKI dan peserta didik kelas XI IPA MA Al-Ihsan Krian Sidoarjo dan pengumpulan data sekunder adalah buku, artikel, jurnal tentang *Project Based Learning* secara kooperatif serta dokumen sekolah MA Al-Ihsan Krian yang erat hubungannya dengan permasalahan. Hasil dari penelitian ini bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Project Based Learning* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam hal itu dapat diketahui melalui indikator bahwa peserta didik memiliki rasa percaya diri, berani mengambil resiko, memiliki inisiatif serta rasa ingin tahu pada tugas proyek yang semakin meningkat, hal ini merupakan bukti berhasilnya model pembelajaran kooperatif tipe *Project Based Learning* dan perlu untuk ditingkatkan oleh pendidik model pembelajaran aktif demi meningkatkannya belajar peserta didik di masa depan (Luqman et all., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Takalar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam memudahkan mengerjakan tugas. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi secara langsung oleh peneliti (guru). Dari hasil penilaian pada siklus I belum ada yang mencapai kriteria sangat berhasil dengan maksimal. Dan frekuensi terbanyak pada kriteria kurang berhasil dengan persentase sebesar 46,9% Sehingga penelitian pada siklus I meskipun belum memenuhi indikator keberhasilan secara maksimal, namun sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun setelah penelitian dilanjutkan pada siklus II frekuensi peserta didik dengan kriteria berhasil dan sangat berhasil meningkat dari siklus sebelumnya yakni 53,125 % kategori berhasil dan sebanyak 46,875% masuk dalam kategori sangat berhasil. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Project Based Learning* yang diimplementasikan dengan pemanfaatan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat sebuah poster dan infografis yang sangat kreatif. Seluruh peserta didik kelas XII IPS 2 telah mampu meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain poster dan infografis dengan ketercapaian berhasil hingga sangat berhasil dengan maksimal (Rahmat et all., 2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran biologi. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi-eksperimen, menggunakan teknik *posttest only control design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 1 untuk kelas eksperimen dan peserta didik kelas XI IPA 2 untuk kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah independent sample t-test. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penerapan metode *Project Based Learning* pada proses pembelajaran. Terlihat pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test didapatkan hasil signifikan (2-tailed) $< 0,05$ yaitu 0,000 yang berarti hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap kompetensi keterampilan peserta didik kelas XI SMAN 12 Padang pada materi sel (Leni et all., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI SMK UNITOMO Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment*. Sampel penelitian ini terdiri dari 22 peserta didik kelas A sebagai kelas eksperimen dan 22 peserta didik kelas B sebagai kelas kontrol. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai hasil uji t pada nilai posttest kreativitas peserta didik diketahui nilai rata-rata kelompok kontrol 72,31 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dengan skor 84,90. Dan hasil uji t terhadap nilai posttest hasil belajar peserta didik diketahui nilai rata-rata kelompok kontrol 80,59 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dengan skor 83,77. Berdasarkan temuan dari hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan pencapaian belajar di bidang animasi bagi peserta didik di tingkat SMK (Favian et all., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran di kelas berbasis proyek dengan model pembelajaran *Project Based Learning* 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. 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 (Juwairia et al., 2022).

Hasil dan Pembahasan

Kreativitas

Menurut Lestari dan Linda (2019:1) kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali di dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat dalam memelihara bakat, kreatif serta kemampuan peserta didik dalam berfikir secara kreatif. Dari segi kognitif, kreativitas merupakan kemampuan berfikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian dan perincian. Sedangkan dari segi efektifnya, kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas majemuk dan lain sebagainya.

Menurut Kenedi (2017:333) kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model-model baru yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Jika dikaitkan dengan pengembangan kreativitas peserta didik di sekolah, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru dalam pembelajaran agar peserta didik menjadi kreatif.

Menurut Hasnawati dan Netti (2022:233) kreativitas peserta didik secara umum mengalir secara alamiah pada diri peserta didik itu sendiri, namun tidak menutup kemungkinan ada beberapa peserta didik yang membutuhkan stimulus untuk memancing kreativitasnya, karena karakter peserta didik berbeda-beda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan aspek yang penting dari perkembangan manusia terutama di lembaga pendidikan. Kreativitas pada peserta didik dapat mengalir secara alamiah, dapat dikatakan kreativitas ketika menemukan dan menciptakan hal-hal baru, cara-cara baru dan model-model baru yang dapat berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Guru dapat menciptakan kreativitas pada peserta didik dengan cara menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru ataupun model-model baru dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih kreatif.

Faktor yang Mempengaruhi Berkembangnya Kreativitas

Menurut Lestari dan Linda (2019:12) kreativitas seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor dalam dirinya (internal) berupa keinginan dan hasrat untuk menciptakan dan bersibuk diri secara kreatif, selain itu juga faktor dalam diri (internal) yang mendukung perkembangan kreativitas adalah keterbukaan terhadap pengalaman disekitarnya, kemampuan untuk mengevaluasi hasil yang diciptakan dan kemampuan untuk menggunakan elemen dan konsep yang ada.

Selain faktor dalam diri (internal), ada juga faktor dari luar individu (eksternal), karena kreativitas adalah hasil proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Faktor luar individu (eksternal) yang memungkinkan berkembangnya kreativitas adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Faktor luar individu (eksternal) atau bisa disebut faktor lingkungan yaitu lingkungan yang memberikan dukungan dan kebebasan bagi individu.

Kreativitas peserta didik di sekolah sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di dalam kelas, cara guru bersikap dan berperilaku terhadap peserta didik akan berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas peserta didik.

Canva

Media pembelajaran sangat berpengaruh pada pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi akan berpengaruh dalam hal mengajar di dalam kelas, sebagai fasilitator guru dapat mengaplikasikan berbagai media pembelajaran, terlebih pada abad ke-21 ini banyak media pembelajaran berbasis teknologi. Metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru selama ini sangat tidak sesuai diaplikasikan pada abad ke-21 ini, guru dapat mengkolaborasikan dengan memanfaatkan jaringan internet. Penggunaan aplikasi yang ada di dalamnya merupakan variasi dalam pembelajaran dan membuat peserta didik dapat lebih menarik untuk belajar. Beberapa media aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk media pembelajaran, yaitu: Canva

Menurut Sobandi dkk (2023:99) aplikasi Canva merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi online yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pada aplikasi Canva banyak fitur menarik yang disediakan seperti berbagai macam desain grafis (poster,

infografis dan lainnya) hal itu dapat digunakan guru untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut Ruslan dkk (2023:183) Canva menjadi salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas secara virtual serta dapat melatih kemampuan literasi visual seiring dengan kehidupan di era digital ini.

Menurut Monoarfa dan Abdul (2021:1088) terdapat kelebihan dan kekurangan pada aplikasi Canva, yaitu: (1) Kelebihan: memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, menyediakan berbagai macam templet yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain dan mudah dijangkau, aplikasi canva mudah dijangkau semua kalangan karena bisa didapat melalui android ataupun iphone; (2) Kekurangan: aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi canva terdapat beberapa template, stiker, ilustrasi, font dan lain sebagainya secara berbayar, dan terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain.

Bimbingan Klasikal

Menurut Prayitno dan Erman Amri (dalam Jalil, 2023:126) menjelaskan arti dari layanan sebagai suatu kegiatan yang diberikan kepada orang lain ataupun peserta didik guna membantu menyelesaikan permasalahan dan mencapai perkembangan yang optimal. Lebih lanjut Prayitno dan Erman Amri (dalam Jalil, 2023:126) mengartikan bimbingan adalah sebuah proses pendidikan yang teratur dan sistematis untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didiknya dengan memanfaatkan kekuatan yang dimilikinya sehingga mampu menentukan dan mengarahkan hidupnya sendiri berdasarkan pengalaman-pengalaman yang memberikan sumbangan bagi dirinya maupun masyarakat. Sedangkan penjelasan dari klasikal adalah format kegiatan bimbingan dan konseling yang proses pelaksanaannya dilakukan antara guru bimbingan dan konseling bersama peserta didik secara rombongan di dalam suatu kelas ataupun kelompok sesuai pembahasan topik-topik yang akan dibahas secara bersama-sama.

Kegiatan bimbingan memiliki landasan yuridis pada proses penyelenggaraan program bimbingan dan konseling, sebagaimana diatur dalam landasan hukum peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan tentang penyelenggaraan bimbingan dan konseling (permendikbud) No. 111 Tahun 2014 membahas bimbingan dan konseling tersedia di jenjang pendidikan dasar dan menengah secara yuridis yang berarti bahwa layanan bimbingan dan konseling wajib tersedia di kedua jenjang pendidikan tersebut. Peraturan permendikbud No. 111 Tahun 2014 menjelaskan empat komponen yang menjadi program dari layanan bimbingan dan konseling diantaranya yaitu: layanan dasar, layanan peminatan dan perencanaan individual, layanan responsif dan dukungan sistem, yang dimana dijelaskan layanan dasar memiliki salah satu kegiatan layanan yang pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas bernama bimbingan klasikal.

Menurut Gysber & Henderson (dalam buku Suryanti & Utami, 2021:6) mendeskripsikan bahwa bimbingan klasikal merupakan bentuk kegiatan yang pelaksanaannya berada dalam *guidance curriculum* atau biasa disebut dengan layanan dasar, yang dimana layanan dasar menjadi salah satu layanan yang tersedia di layanan bimbingan dan konseling. Menurut Geltner dan Clark (dalam buku Suryanti & Utami, 2021:7) menjelaskan tentang pelaksanaan kegiatan bimbingan klasikal (*classroom guidance*) dilakukan berdasarkan porsi 25 % - 35 % yang tersedia di layanan dasar bimbingan dan konseling, hal tersebut dapat dipahami kegiatan bimbingan klasikal merupakan proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah pada peserta didik di dalam ruangan kelas ataupun secara berkelompok.

Dari penjelasan mengenai arti layanan bimbingan klasikal diatas dapat dipahami layanan klasikal termasuk ke dalam layanan dasar bimbingan dan konseling yang proses pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas ataupun secara berkelompok antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didiknya dan yang perlu menjadi catatan adalah layanan klasikal ini perlu dirancang sesuai hasil dari asesmen kebutuhan peserta didik agar pemberian materi yang dilakukan dapat benar-benar sesuai kebutuhan peserta didik sehingga mereka mampu berkembang efektif dan optimal di kategori rentang usianya. Maka dari itu guru bimbingan dan konseling sebelum memulai memberikan layanan klasikal perlu membuat Rancangan Pemberian Layanan (RPL) menggunakan berbagai macam metode, teknik, media, maupun hal lainnya yang dapat menunjang kegiatan proses pemberian layanan klasikal.

Tujuan dan Fungsi Bimbingan Klasikal

Menurut Soejipto (dalam Soleman, 2021:1410) tujuan dari bimbingan dan konseling di sekolah terbagi menjadi 5 pengentasan diantaranya yaitu: a) Membantu mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam hal pembelajaran sehingga mereka mampu memperoleh prestasi yang lebih baik dari sebelumnya, b) Membantu mengatasi berbagai macam kebiasaan-kebiasaan yang tidak baik oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, c) Membantu mengatasi berbagai macam kesulitan yang berkaitan dengan kesehatan jasmani, d) Membantu mengatasi berbagai macam kesulitan yang berkaitan dengan kelanjutan

studi, e) Membantu mengatasi berbagai macam kesulitan yang berkaitan dengan perencanaan, dan kemandirian pilihan karir.

Sedangkan fungsi dari layanan bimbingan klasikal terbagi menjadi 6 diantaranya yaitu: a) Terjadinya proses interaksi dan saling mengenal yang dilakukan antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didiknya, b) Terjalinnnya hubungan emosional antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didik sehingga menciptakan hubungan yang sifatnya mendidik dan membimbing, c) Terciptanya ketauladanan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling pada peserta didiknya sehingga berpengaruh terhadap perubahan sikap dan perilaku mereka ke arah yang lebih baik, d) Media dan komunikasi secara langsung antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didiknya sehingga mereka dapat menyampaikan permasalahannya secara langsung, e) Kesempatan guru bimbingan dan konseling melakukan proses tatap muka, wawancara, dan observasi secara langsung terkait dengan kondisi peserta didik dan suasana belajar ketika sedang berlangsung di dalam kelas, f) Upaya pemahaman, pencegahan, penyembuhan, pemeliharaan dan pengembangan pikiran, perasaan, dan perilaku peserta didik.

Dapat dipahami bahwa tujuan dan fungsi dari layanan bimbingan dan konseling yang salah satunya adalah layanan bimbingan klasikal yaitu membantu pengentasan berbagai macam permasalahan yang mungkin saja dialami oleh peserta didik berkaitan dengan kepribadiannya, sosialnya, belajarnya, maupun pilihan karir setelah mereka lulus dari sekolah, maka dari itu betapa pentingnya layanan bimbingan klasikal ini dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling agar membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi pada peserta didik tersebut.

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Khanifah 2019 (dalam Indah, P., & Cakra, P. 2022:43) *Project based learning* adalah metode pembelajaran dengan menekankan penggunaan kegiatan atau proyek sebagai media pendukung proses pembelajaran. *Project based learning* merupakan metode pembelajaran yang pada konsep dan prinsip disiplin, memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah dan tugas bermakna, merujuk pada students centered dan menghasilkan produk nyata (Winangun 2021). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kurikulum merdeka adalah *Project Based Learning* yang merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadi acuan di mana di dalam kegiatan ini terdapat proyek yang dilakukan oleh peserta didik dengan melakukan kolaborasi bersama guru (baik tunggal, maupun *team teaching*), sedangkan peserta didik belajar dalam kelompok tim kolaboratif antara beberapa peserta didik. Saat peserta didik bekerja dalam tim, maka mereka memperoleh serangkaian keterampilan. Diantaranya, merencanakan proyek, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat kesepakatan tentang pembagian tugas serta bagaimana mekanisme informasi akan dikumpulkan dan dipresentasikan. Keterampilan inilah yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik saat mereka terjun ke dunia kerja. (Setiono, et al., 2020) menyatakan adanya peningkatan pada nilai-nilai karakter pada aspek bersahabat, kritis, kreatif, rasa ingin tahu, teliti dan peduli lingkungan. Simpulan dalam penelitian ini, model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik.

Langkah-langkah metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Adhimah, M. F. (2022) menjelaskan langkah-langkah Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) sebagai berikut: (1) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*). Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik; (2) Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek; (3) Menyusun jadwal (*Createa Schedule*). Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, (c) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara; (4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*). Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting; (5) Menguji hasil (*Assessthe Outcome*).

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya; (6) Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*). Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Tujuan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Triatno (dalam Anggraini dan Wulandari, 2021:295) menjelaskan tujuan dari metode pembelajaran *Project Based Learning* terbagi menjadi 2 kategori diantaranya yaitu: 1) Memberikan wawasan seluas-luasnya bagi peserta didik ketika dihadapkan permasalahan secara langsung yang menuntut mereka menyelesaikan dengan berpikir secara kreatif, 2) Mengembangkan keterampilan dan keahlian berpikir kritis ketika dihadapkan sebuah permasalahan yang diterimanya saat itu. Pada intinya metode *Project Based Learning* ini garis besarnya memiliki tujuan untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada peserta didiknya dalam melakukan kegiatan berpikir kritis serta kreatif untuk menyelesaikan permasalahan yang diterimanya saat itu. Selain itu dari metode *Project Based Learning* ini juga mampu dijadikan wawasan seluasnya bagi peserta didik untuk dapat memaksimalkan sumber daya dan potensi yang dimilikinya sehingga permasalahan yang dihadapinya dapat terselesaikan dengan baik.

Pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Peserta Didik SMA Negeri 1 Tambun Selatan

Metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*/PjBL) telah menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan karena dianggap mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kolaborasi peserta didik. SMA Negeri 1 Tambun Selatan mengadopsi metode ini dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pemberian proyek atau tugas nyata kepada peserta didik sebagai landasan utama pembelajaran. Dalam konteks ini, peserta didik diminta untuk menyelesaikan proyek atau tugas yang menuntut mereka untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemecahan masalah secara kreatif. Metode ini mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual dan terkait dengan dunia nyata, yang secara teoritis dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik.

Project Based Learning memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan kreatif. Melalui proyek-proyek yang memerlukan pemikiran kritis dan solusi inovatif, peserta didik diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif. Oleh karena itu, metode ini dianggap sebagai cara yang efektif untuk merangsang kreativitas peserta didik. Beberapa faktor dapat memengaruhi kreativitas peserta didik saat menerapkan metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran: (1) Lingkungan Pembelajaran. Lingkungan pembelajaran yang mendukung kreativitas sangat penting dalam konteks *Project Based Learning*. Ruang yang terstruktur, tetapi juga terbuka untuk eksplorasi dan kolaborasi, dapat memfasilitasi proses kreatif peserta didik. Dukungan dari guru dan rekan sekelas juga dapat memengaruhi kreativitas peserta didik; (2) Kesempatan untuk Eksperimen. *Project Based Learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksperimen dengan berbagai ide dan solusi. Ketika peserta didik diberi kebebasan untuk mencoba pendekatan yang berbeda dalam menyelesaikan proyek, mereka dapat mengembangkan keterampilan kreatif mereka dengan menciptakan solusi-solusi yang unik dan original; (3) Keterlibatan dan Motivasi. Keterlibatan peserta didik dalam proyek dan motivasi intrinsik mereka juga berperan penting dalam menggerakkan kreativitas. Ketika peserta didik merasa terlibat dan memiliki minat yang kuat terhadap topik proyek, mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpikir kreatif dan mengeksplorasi ide-ide baru.

Di SMA Negeri 1 Tambun Selatan metode pembelajaran *Project Based Learning* diimplementasikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kreatif peserta didik. Proyek-proyek yang diberikan kepada peserta didik dirancang untuk memicu pemikiran kreatif mereka, dengan fokus pada pembuatan produk dari Canva sebagai salah satu bentuk kreativitas. Desain pembelajaran dalam *Project Based Learning* di SMA Negeri 1 Tambun Selatan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk melibatkan diri dalam proyek-proyek yang memiliki relevansi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Proyek-proyek tersebut didesain sedemikian rupa untuk memicu pemikiran kreatif peserta didik dan memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Peran guru bimbingan dan konseling (BK) melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan *Project Based Learning* sangatlah penting. Guru BK tidak hanya bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan dukungan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan memberikan umpan balik yang konstruktif dan panduan yang jelas, guru BK dapat membantu peserta didik mengembangkan kreativitas mereka dalam menyelesaikan proyek-proyek tersebut. Bimbingan klasikal menggunakan PjBL mendorong kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik, baik dengan sesama peserta didik maupun dengan guru. Dengan bekerja sama dalam tim dan berbagi ide-ide, peserta didik dapat memperluas pandangan mereka dan mengeksplorasi berbagai pendekatan untuk menyelesaikan proyek. Hal ini dapat merangsang kreativitas peserta didik melalui dialog dan interaksi sosial yang intensif. Studi empiris telah menunjukkan bahwa implementasi metode *Project Based Learning* dapat memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas peserta didik. Dalam konteks SMA Negeri 1 Tambun Selatan, pembelajaran berbasis proyek khususnya dalam layanan bimbingan klasikal maupun pembelajaran lainnya telah berhasil merangsang kreativitas peserta didik melalui berbagai proyek yang mereka kerjakan.

Bimbingan klasikal dengan penggunaan *Project Based Learning* memberikan peserta didik kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui eksplorasi ide-ide baru dan penemuan solusi-solusi yang orisinal. Dengan mendorong peserta didik untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan produk-produk yang unik, *Project Based Learning* membantu peserta didik untuk menjadi inovatif dalam pemecahan masalah. Melalui proyek-proyek yang mereka kerjakan, peserta didik di SMA Negeri 1 Tambun Selatan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kreatif seperti kemampuan berpikir asosiatif, fleksibilitas berpikir, dan kemampuan untuk membuat hubungan-hubungan baru antara ide-ide yang ada. Hal ini membantu mereka menjadi lebih kreatif dalam pendekatan mereka terhadap masalah.

Implementasi bimbingan klasikal dengan *Project Based Learning* juga telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan memberikan konteks yang relevan dan tugas-tugas yang menarik, peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan kreativitas yang lebih besar dalam menyelesaikan proyek-proyek tersebut. Meskipun *Project Based Learning* dapat memberikan banyak manfaat dalam pengembangan kreativitas peserta didik, metode ini juga dihadapkan pada beberapa tantangan dan implikasi yang perlu diperhatikan yaitu implementasi *Project Based Learning* memerlukan kesiapan dan keterampilan khusus dari guru BK. Guru BK perlu memiliki pemahaman yang baik tentang metode ini serta kemampuan untuk mendesain dan melaksanakan proyek-proyek yang relevan dan bermakna bagi peserta didik. *Project Based Learning* dapat memerlukan waktu yang lebih lama daripada metode pembelajaran konvensional. Pengelolaan waktu yang efektif menjadi kunci untuk memastikan bahwa proyek-proyek dapat diselesaikan tanpa mengorbankan cakupan materi yang relevan.

Menilai kreativitas peserta didik dalam konteks *Project Based Learning* juga merupakan tantangan tersendiri. Evaluasi yang berfokus pada hasil kreatif sering kali lebih subjektif dan memerlukan pendekatan yang holistik untuk memahami dan menghargai berbagai aspek dari kreativitas peserta didik. *Project Based Learning* dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif untuk merangsang kreativitas peserta didik di SMA Negeri 1 Tambun Selatan. Dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk bekerja pada proyek-proyek yang menuntut pemikiran kreatif dan solusi inovatif, *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kreatif yang penting untuk kesuksesan di era yang semakin kompleks dan dinamis. Meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan, manfaat jangka panjang dari implementasi *Project Based Learning* dalam mengembangkan kreativitas peserta didik jelas terlihat. Oleh karena itu, upaya untuk memperkuat dan menyempurnakan implementasi *Project Based Learning* di SMA Negeri 1 Tambun Selatan dan sekolah lainnya dapat menjadi langkah yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Peran Canva dalam meningkatkan kreativitas peserta didik SMA N 1 Tambun Selatan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam membangkitkan kreativitas peserta didik. Salah satu alat digital yang telah diterapkan dalam konteks ini adalah Canva, platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan. Di SMA Negeri 1 Tambun Selatan, penerapan Canva telah terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Sebagai sekolah yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas dan merangsang kreativitas peserta didik, SMA Negeri 1 Tambun Selatan telah mengadopsi teknologi Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Canva memberikan akses yang mudah dan cepat untuk membuat desain grafis, termasuk pembuatan infografis, poster, presentasi, dan lain sebagainya. Penerapan Canva di sekolah ini dilakukan dalam pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Canva memiliki peran yang signifikan dalam memperkaya proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tambun Selatan. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan beragam fitur desain yang tersedia, Canva

memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif. Misalnya, dalam bimbingan klasikal peserta didik dapat menggunakan Canva untuk membuat karya digital yang unik, mereka dapat menggunakan platform ini untuk membuat poster atau presentasi yang menarik tentang topik yang sedang dipelajari. Implementasi Canva telah terbukti berhasil dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Negeri 1 Tambun Selatan. Dengan Canva, peserta didik diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai elemen desain, seperti warna, font, gambar, dan grafik. Mereka juga dapat mengakses berbagai template yang tersedia, yang dapat memberi mereka inspirasi dan memandu mereka dalam membuat desain yang menarik dan estetik. Kemampuan untuk melihat hasil langsung dari desain mereka juga membantu peserta didik dalam mengasah keterampilan desain grafis mereka dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam mengekspresikan ide-ide peserta didik.

Selain sebagai alat untuk membuat desain grafis, Canva juga dapat diintegrasikan dalam layanan bimbingan klasikal khususnya menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning*. Dalam konteks ini, peserta didik dapat diberi tugas untuk membuat infografis atau presentasi menggunakan Canva sebagai bagian dari proyek yang sedang mereka kerjakan. Misalnya, dalam bimbingan klasikal dengan topik toleransi, peserta didik dapat menggunakan Canva untuk membuat infografis atau poster tentang makna toleransi, yang kemudian mereka presentasikan di depan kelas. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis mereka, tetapi juga membantu mereka memahami topik secara lebih mendalam dan mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan jelas kepada orang lain. Untuk memastikan keberhasilan implementasi Canva dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, SMA Negeri 1 Tambun Selatan memberikan dukungan dan pelatihan yang memadai kepada guru dan peserta didik.

Hasil penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dievaluasi secara berkala. Karya-karya peserta didik yang dibuat menggunakan Canva dievaluasi berdasarkan kriteria-kriteria tertentu, seperti keaslian, kreativitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kemampuan komunikasi visual. Feedback yang diberikan kepada peserta didik juga difokuskan pada pengembangan keterampilan desain grafis mereka dan strategi untuk meningkatkan kreativitas mereka di masa mendatang. Secara keseluruhan penerapan Canva telah membawa dampak yang positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Negeri 1 Tambun Selatan. Melalui penggunaan Canva, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif, mengasah keterampilan desain grafis mereka, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek pembelajaran yang menarik. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat menjadi sarana yang efektif untuk merangsang kreativitas peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata di masa depan.

Strategi Pembelajaran untuk Mendorong Kreativitas dalam Metode Project Based Learning

Strategi Pembelajaran untuk Mendorong Kreativitas dalam *Project Based Learning* (PjBL) merupakan hal yang krusial dalam konteks pendidikan modern. *Project Based Learning* menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada proyek, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. Namun, untuk memastikan bahwa *Project Based Learning* benar-benar mendorong kreativitas peserta didik, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat yang mengintegrasikan elemen-elemen kreatif dalam setiap tahap proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong kreativitas dalam *Project Based Learning*. Pendekatan terbuka dan fleksibel perlu diterapkan dalam perancangan pembelajaran. Guru BK harus memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri dan mengembangkan solusi yang unik untuk masalah yang dihadapi. Ini bisa dilakukan dengan memberikan panduan yang longgar dan membiarkan peserta didik memiliki kebebasan dalam memilih topik proyek mereka, serta memberikan kesempatan untuk menemukan pendekatan yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan memberikan ruang bagi kreativitas individual, peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berani mengambil risiko.

Kolaborasi dan diskusi kelompok dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk mendorong kreativitas dalam *Project Based Learning*. Melalui kolaborasi dengan teman sekelas, peserta didik dapat bertukar ide, memberikan umpan balik, dan memperluas sudut pandang mereka. Diskusi kelompok juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dari pengalaman dan pengetahuan satu sama lain, yang dapat menginspirasi mereka untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan solusi yang inovatif. Penting bagi guru untuk memfasilitasi diskusi kelompok dengan baik, memastikan bahwa semua suara didengar dan bahwa kolaborasi berlangsung dalam suasana yang terbuka dan inklusif. Selain itu, pemberian tantangan atau masalah yang kompleks dan ambigu dapat merangsang kreativitas peserta didik dalam *Project Based Learning*. Peserta didik sering kali menjadi lebih kreatif ketika mereka dihadapkan pada masalah yang tidak memiliki solusi yang jelas atau jalan yang sudah ditempuh sebelumnya. Oleh karena itu, guru BK melalui layanan bimbingan klasikal dapat merancang proyek-proyek yang menantang dan mengharuskan peserta didik untuk berpikir kreatif

untuk menemukan solusi. Penting bagi guru BK untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang cukup selama proses pembelajaran, tetapi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk mengatasi tantangan secara mandiri dan menemukan solusi mereka sendiri.

Integrasi teknologi dan media digital dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk mendorong kreativitas dalam *Project Based Learning*. Penggunaan alat-alat digital, seperti perangkat lunak desain grafis, platform kolaborasi online, dan media sosial, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai bentuk ekspresi kreatif dan menyajikan hasil proyek mereka secara menarik dan interaktif. Teknologi juga memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber daya yang lebih luas dan berinteraksi dengan para ahli atau profesional dalam bidang yang relevan, yang dapat menginspirasi mereka untuk menciptakan solusi yang lebih inovatif dan berkelanjutan. Refleksi dan umpan balik konstruktif merupakan bagian penting dari strategi pembelajaran untuk mendorong kreativitas dalam *Project Based Learning*. Peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk merefleksikan proses pembelajaran mereka, mengidentifikasi apa yang telah mereka pelajari, dan merenungkan tentang bagaimana mereka dapat meningkatkan karya mereka di masa depan. Guru juga perlu memberikan umpan balik yang konstruktif dan mendukung, membantu peserta didik untuk melihat kelebihan dan kelemahan dalam karya mereka dan memberikan saran tentang cara untuk meningkatkannya. Dengan refleksi yang mendalam dan umpan balik yang bermakna, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan metakognitif dan memperdalam pemahaman mereka tentang proses kreatif.

Penciptaan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan mempromosikan kreativitas juga merupakan strategi yang sangat penting dalam *Project Based Learning*. Guru BK perlu menciptakan suasana kelas yang terbuka, positif, dan berorientasi pada peserta didik, di mana gagasan-gagasan baru dipersilakan dan kegagalan dianggap sebagai bagian alami dari proses pembelajaran. Ini dapat mencakup memberikan pujian dan penghargaan untuk ide-ide kreatif, menyediakan sumber daya dan materi pelajaran yang bervariasi, dan mengadopsi metode yang inklusif yang mengakui dan menghargai keragaman latar belakang dan minat peserta didik.

Dalam kesimpulannya strategi pembelajaran yang efektif dan terencana dengan baik merupakan kunci untuk mendorong kreativitas dalam *Project Based Learning*. Dengan memberikan ruang bagi kreativitas individual, mendorong kolaborasi dan diskusi kelompok, memberikan tantangan yang kompleks, mengintegrasikan teknologi dan media digital, memberikan refleksi dan umpan balik konstruktif, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, guru BK dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kreatif yang mereka butuhkan untuk berhasil di dunia yang semakin kompleks dan berubah dengan cepat.

Simpulan

Implementasi metode pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) melalui layanan bimbingan klasikal yang didukung oleh teknologi Canva telah membawa dampak yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Negeri 1 Tambun Selatan. Melalui penggunaan teknologi Canva, para peserta didik telah dapat mengembangkan keterampilan kreatif mereka dengan cara yang beragam dan menarik. Dalam penutup ini, akan diuraikan beberapa kesimpulan penting mengenai bagaimana metode ini telah berhasil mendorong kreativitas peserta didik dan implikasinya dalam konteks pendidikan di sekolah tersebut. Penggunaan teknologi Canva dalam konteks PjBL telah membantu guru BK dalam memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan visual storytelling. Dengan akses yang mudah dan antarmuka yang intuitif, peserta didik dapat dengan cepat membuat design yang menarik dan informatif sebagai bagian dari proyek pembelajaran mereka. Guru BK perlu menciptakan suasana kelas yang terbuka, positif, dan berorientasi pada peserta didik. Hal ini tidak hanya memungkinkan mereka untuk menyajikan informasi dengan cara yang kreatif, tetapi juga membantu mereka untuk memahami konsep-konsep yang kompleks melalui representasi visual yang menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan Canva sebagai alat dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* telah mendorong kolaborasi dan diskusi antar peserta didik. Dengan fitur-fitur kolaboratif yang disediakan oleh platform tersebut, peserta didik dapat bekerja sama dalam tim untuk merancang dan menyusun design mereka. Proses kolaborasi ini tidak hanya memungkinkan mereka untuk bertukar ide dan memberikan umpan balik satu sama lain, tetapi juga membantu mereka untuk belajar bagaimana bekerja dalam tim dan menghargai kontribusi individu dalam mencapai tujuan bersama. Implementasi metode pembelajaran *Project Based Learning* berbasis Canva telah membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Melalui proyek-proyek yang menuntut mereka untuk mencari solusi untuk masalah dunia nyata, para peserta didik telah belajar untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan solusi yang inovatif. Dengan

memanfaatkan berbagai fitur dan template yang disediakan oleh Canva, mereka dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan konsep-konsep yang unik dalam menyusun infografis mereka.

Implementasi metode pembelajaran ini juga telah memperkuat koneksi antara pembelajaran di kelas dengan dunia nyata. Dengan fokus pada proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat melihat bagaimana konsep-konsep yang dipelajari dalam kelas dapat diterapkan dalam konteks yang nyata. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi mereka, tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang berbagai isu dan tantangan yang dihadapi dalam masyarakat. Implementasi metode *Project Based Learning* berbasis Canva telah membuka peluang untuk pengembangan kreativitas peserta didik di luar lingkungan kelas. Dengan akses yang mudah dan fleksibel ke platform Canva, peserta didik dapat terus mengembangkan keterampilan desain grafis mereka baik didalam jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran formal. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka dalam bidang desain grafis dan menyediakan platform untuk mereka untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka secara mandiri.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis teknologi Canva telah membawa dampak yang positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Negeri 1 Tambun Selatan. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh Canva, peserta didik telah dapat mengembangkan keterampilan dalam platform Canva, meningkatkan kolaborasi dan pemecahan masalah, memperkuat koneksi antara pembelajaran di kelas dengan dunia nyata, dan membuka peluang untuk pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru BK untuk terus mendukung dan memperluas penggunaan metode ini dalam upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan mendukung kreativitas peserta didik.

Referensi

- Anggraini, Putri, Dewi. Dkk. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 09. (02). 295.
- Fatimah, Dewi, Nur. (2017). Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Self Control Siswa SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*. 14 (01). 28.
- Haeruddin, Rahmat Azhari. Dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2. Hal. 823-825. p-ISSN 2684-9860. e-ISSN 2684-8384.
- Hakim, Luqman. Dkk. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Project Based Learning Pada Mata Pelajaran SKI Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di MA Al-Ihsan Krian Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 2. Hal. 286-290. e-ISSN 3025-1206.
- Hasnawati dan Netti. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Strayetegi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran PAI di SMAN 4 Wajo. *Educandum*. 8(02).
- Jalil, Muhammad Nazri. Dkk. (2023). Meningkatkan Pemahaman terhadap Bullying Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Bagi Peserta Didik Kelas XI. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol 5, No. 3, Hal. 123.
- Juwairia. Dkk. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, Vol. 9, No. 1. Hal. 17-25. p-ISSN: 2355-7176. e-ISSN: 2620-8504.
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*. 3(02).
- Lestari, Ika dan Linda Zakiah. (2019). Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Monoarfa, Merrisa dan Abdul Haling. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*. ISBN:978-623-387-015-3
- Parwati, Leni. Dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Of Social Science Research*, Vol. 3, No. 3. Hal. 1385-1389. e-ISSN 2807-4238. p-ISSN 2807-4246.
- Pratiwi, E. T. Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, No. 2. Hal. 381. p-ISSN 2580-3735/e-ISSN 2580-1147.
- Rajagukguk, Paran. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Menggunakan Metode Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Bimbingan dan Konseling. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 2. Hal. 251-259. e-ISSN :2962-9497.

-
- Ruslan, Ahmad. Dkk. (2023) Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Abad 21. Jurnal Ilmiah Kependidikan. 13(02). 183-191. ISSN: 2087-9385.
- Setiawan, Lilis. Dkk. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 4. Hal. 1881. p-ISSN 2580-3735. e-ISSN 2580-1147.
- Sobandi, A. dkk. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. 8(01). 98-109. EISSN: 2656-4734.
- Sole, Ferdinandus Bele. Dkk. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, Vol. 2, No. 1. Hal. 11. e-ISSN:2615-6881.
- Soleman, Fauziah. (2021). Meminimalisir Bahaya Bullying Melalui Bimbingan Klasikal Pada Siswa VIII SMP Negeri 7 Telaga Biru. Jurnal Aksara:Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional. 07 (03). 1410. EISSN: 2721-7310.
- Suryanti, Hera, Heru, Sri. dkk (2021). Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Nilai Karakter Untuk Mengembangkan Kemandirian Mahasiswa Dalam Pandemi Covid-19. Unisri Press. 1 (03). 5-7. ISBN: 978-623-95479-9-8.
- Syahmi, Favian Avila. Dkk. (2024). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Unitomo. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 5, No. 1. Hal. 150-162. p-ISSN 2721-1150. e-ISSN 2721-1169.