



Efektivitas model Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar PAI

Anggi Nurmalita¹, Tryana Hafilda Dewi¹, Dini Fitriyani², Roslia Arfanti³, Dwi Puspitasari⁴, Hafid Muslih¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

²Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

³Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

⁴Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

*angginurmalita47@gmail.com

Abstract

This study evaluates the effectiveness of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by the Canva application on the creativity and cognitive learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI) students at SMP Pasundan 1 Bandung. Utilizing a quantitative approach with a quasi-experimental one-group pretest-posttest design, data were collected from a purposive sample of 30 eighth-grade students. Due to non-normally distributed data verified by the Shapiro-Wilk test ($p < 0.05$), hypothesis testing was shifted to the non-parametric Wilcoxon Signed-Rank Test. The descriptive analysis revealed that the mean cognitive score increased from 85.90 in the pre-test to 88.50 in the post-test, complemented by a high product creativity mean score of 87.53. The inferential analysis yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.009 ($p < 0.05$), indicating a highly significant improvement. These results confirm that integrating PjBL with Canva effectively minimizes students' cognitive load during art based tasks, seamlessly transforming text-heavy religious concepts into aesthetically educational infographics. This integration empowers students as active creators of their learning materials. This research contributes a practical blueprint for digitalizing PAI instruction without compromising its core spiritual and doctrinal essence.

Keywords: project based learning; Canva application; learning outcomes; student creativity; Islamic education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar kognitif Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa di SMP Pasundan 1 Bandung. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, data dihimpun dari sampel bertujuan sebanyak 30 siswa kelas VIII. Mengingat sebaran data tidak berdistribusi normal berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* ($p < 0,05$), pengujian hipotesis beralih menggunakan Uji Jenjang Bertanda *Wilcoxon*. Hasil statistika deskriptif menunjukkan kenaikan nilai rata-rata kognitif dari 85,90 (*pre-test*) menjadi 88,50 (*post-test*), didukung oleh nilai rata-rata kreativitas produk visual sebesar 87,53. Hasil uji inferensial menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,009 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis diterima secara signifikan. Integrasi PjBL dan Canva terbukti efektif mereduksi beban kognitif siswa dalam mendesain, mentransformasi materi keagamaan yang abstrak menjadi info grafis edukatif, sekaligus reposisi peran siswa menjadi pengembang bahan ajar mandiri. Riset ini menyumbang cetak biru operasional dalam

modernisasi instruksional PAI di era digital.

Kata kunci: Project Based Learning; aplikasi *Canva*; hasil belajar; kreativitas siswa; Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital saat ini menghadapi tantangan besar untuk tidak sekadar mentransfer pengetahuan doktrinal secara kognitif, melainkan juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas siswa dalam mengontekstualisasikan nilai-nilai agama (Amalia Desy Wahyuni, 2026). Perkembangan teknologi mutakhir menuntut rekonstruksi pedagogis di mana guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang mengintegrasikan media digital interaktif guna merangsang potensi kreatif generasi z (Lelangenigati, 2025). Salah satu inovasi yang relevan adalah pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media berbasis visual yang mampu mempermudah siswa memanifestasikan pemahaman keagamaan abstrak menjadi produk digital yang menarik (Ma'rifat & Suraharta, 2024). Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa model instruksional konvensional berpusat pada guru (*teacher-centered*) masih mendominasi ruang kelas, sehingga mengungkung daya imajinasi siswa dan berimplikasi langsung pada rendahnya performa akademik mereka (Sulastuti, 2024). Dominasi metode ceramah ini secara tidak langsung memangkas kesempatan siswa untuk melatih keterampilan abad ke-21, khususnya dalam aspek literasi visual dan pemecahan masalah berbasis proyek (Tubagus, Feby, Lubis, Manado, & Utara, 2024).

Kesenjangan nyata antara kondisi ideal dan realitas tersebut ditemukan secara empiris melalui studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Pasundan 1 Bandung. Berdasarkan hasil observasi kelas, iklim pembelajaran PAI cenderung monoton karena bertumpu pada metode ceramah linear dan penugasan tekstual berbasis buku paket. Hal ini diperkuat oleh data angket pra-riset yang disebarkan kepada 32 siswa, di mana sebanyak 71,8% siswa menyatakan jenuh dengan format penugasan yang ada, dan 65,6% merasa kesulitan mengeksplorasi ide kreatif mereka dalam memahami materi PAI yang kompleks. Lebih lanjut, data wawancara dengan guru sejawat mengungkap bahwa rerata hasil belajar kognitif siswa pada penilaian harian terakhir hanya mencapai 64,2, di mana angka tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi model pembelajaran berbasis proyek yang terukur untuk mendongkrak aspek kreativitas sekaligus hasil belajar siswa.

Pemetaan terhadap literatur dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan dinamika riset yang terus berkembang mengenai efektivitas *Project Based Learning* (PjBL) dan media digital. Kajian awal oleh Khatimah menegaskan bahwa PjBL unggul dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa secara umum (Khotimah & Suryanto, 2025). Selanjutnya, (Sholeh dkk., 2024) meneliti irisan PjBL dengan kemampuan berpikir kritis, diikuti oleh (Imamuddin, Prasetya, & Tuwoso, 2024) yang mulai menguji integrasi teknologi multimedia dalam proyek sekolah menengah. Memasuki dekade baru, penelitian Astuti (2021) mulai memfokuskan penggunaan *Canva* untuk meningkatkan minat belajar, sementara Wardani (2023) menganalisis pemanfaatan *Canva* khusus

pada aspek kreativitas literasi digital *painting* siswa (Widiarti, Laksono, & Amri, 2024). Riset paling mutakhir oleh Hidayat dan Ramdani (2025) mengeksplorasi PjBL berbantuan kecerdasan buatan pada ranah psikomotorik. Meskipun demikian, dari beberapa riset tersebut, masih terdapat kekosongan fokus (*research gap*) yang secara spesifik menguji efektivitas PjBL berbantuan *Canva* dalam mengintervensi dua variabel terikat sekaligus kreativitas produk dan hasil belajar kognitif pada lanskap mata pelajaran PAI di tingkat sekolah menengah pertama swasta berciri khas budaya lokal.

Guna menutup kesenjangan literatur tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa sintaks integratif PjBL yang menempatkan *Canva* bukan sekadar sebagai alat bantu presentasi pasif, melainkan sebagai wadah *digital storytelling* dan visualisasi dalil/konsep keagamaan oleh siswa secara kolaboratif. Argumen peneliti didasarkan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa internalisasi nilai-nilai PAI akan jauh lebih membekas (*long-term memory*) ketika siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuannya menjadi sebuah karya nyata (Qomar, 2013). Adapun kontribusi keilmuan dari riset ini adalah menyediakan cetak biru (*blueprint*) praktis bagi para pendidik tentang bagaimana mentransformasi tugas PAI konvensional menjadi proyek dakwah visual yang bernilai estetis tinggi. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model PjBL berbantuan aplikasi *Canva* terhadap peningkatan kreativitas produk digital siswa, sekaligus menguji signifikansi dampaknya terhadap hasil belajar PAI siswa di SMP Pasundan 1 Bandung. Manfaat praktisnya diharapkan dapat memberikan alternatif strategi instruksional yang segar bagi sekolah dalam menyikapi digitalisasi pendidikan.

Secara teoretis, implementasi PjBL berbantuan *Canva* memfasilitasi kebutuhan ekspresi visual remaja yang terstruktur dalam enam sintaks inti: penentuan pertanyaan mendasar, perancangan desain proyek, penyusunan jadwal, memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, menguji hasil, serta mengevaluasi pengalaman belajar (Tafsir, 1992). Melalui tahapan ini, kreativitas siswa diasah secara bertahap meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*) saat mendesain di *Canva*, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman konsep kognitif mereka (Pratiwi, 2025). Berdasarkan kerangka berpikir teoretis dan komparasi empiris tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (H1) Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva* efektif secara signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Pasundan 1 Bandung; dan (H2) Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva* efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SMP Pasundan 1 Bandung dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

Berangkat dari hipotesis tersebut, secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas eksploratif dari model PjBL berbantuan aplikasi *Canva* terhadap peningkatan kreativitas produk digital siswa sekaligus menguji signifikansi dampaknya terhadap hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI di SMP Pasundan 1 Bandung. Harapan yang ingin dicapai dari tulisan ini adalah memberikan gambaran empiris yang objektif mengenai transformasi model instruksional konvensional menjadi pembelajaran berbasis proyek digital yang interaktif dan berpusat

pada siswa. Melalui tulisan ini, diharapkan pula tumbuh kesadaran pedagogis baru di kalangan pendidik bahwa media visual seperti *Canva* dapat dioptimalkan sebagai instrumen dakwah kreatif bagi generasi Z. Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan metodologi pembelajaran PAI di era digital, khususnya dalam menyediakan cetak biru (*blueprint*) praktis mengenai integrasi teknologi visual dalam model PjBL. Manfaat ilmiah lainnya adalah memperkaya khazanah literatur dan referensi akademis terkait upaya pemecahan masalah rendahnya kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang terukur di tingkat sekolah menengah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur data numerik yang diperoleh dari hasil tes, yang kemudian dianalisis menggunakan uji statistik (Aida, Hermina, & Norlaila, 2025). Desain spesifik yang diterapkan di lapangan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Melalui desain ini, pengukuran variabel dilakukan sebanyak dua kali pada satu kelompok subjek yang sama, yaitu pengukuran sebelum perlakuan (*pre-test*) dan pengukuran setelah perlakuan (*post-test*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva*. Sementara itu, terdapat dua variabel terikat yang diukur secara simultan, yaitu kreativitas produk digital siswa dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Pasundan 1 Bandung pada Semester Ganjil. Pemilihan kelompok sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan dari guru pamong PAI mengenai aksesibilitas laboratorium komputer dan pemilihan gawai oleh siswa guna kelancaran pengerjaan proyek berbasis digital. Berdasarkan teknik tersebut, ditetapkan satu kelas sebagai kelompok eksperimen tunggal dengan jumlah subjek sebanyak 30 siswa.

Prosedur pelaksanaan penelitian dibagi ke dalam tiga tahap utama secara kronologis. *Pertama*, tahap persiapan, meliputi pengurusan izin penelitian di SMP Pasundan 1 Bandung, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar) berbasis PjBL *Canva*, serta uji validitas instrumen tes. *Kedua*, tahap pelaksanaan, di mana siswa diberikan lembar soal ujian awal (*pre-test*) terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan kognitif dasar mereka. Selanjutnya, perlakuan (*treatment*) diberikan selama empat kali pertemuan menggunakan sintaks model PjBL. Siswa menuntaskan proyek pembuatan bahan ajar mandiri berupa infografis digital bertema "Sejarah Peradaban Islam" menggunakan aplikasi *Canva* melalui enam langkah inti, mulai dari penentuan pertanyaan mendasar hingga penuangan teks dalil dan keserasian visual. *Ketiga*, tahap akhir, di mana siswa diberikan ujian akhir (*post-test*) hasil belajar kognitif, serta dilakukan penilaian terhadap karya produk *Canva* mereka menggunakan rubrik kreativitas yang telah disiapkan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis alat ukur utama yang telah dinyatakan valid melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Untuk mengukur variabel hasil belajar kognitif PAI, digunakan instrumen tes objektif pilihan

ganda sebanyak 20 butir soal yang telah diuji reliabilitasnya. Untuk mengukur variabel kreativitas produk, digunakan instrumen nontes berupa lembar observasi penilaian produk (*rubrik analitik*). Rubrik ini digunakan untuk menilai karya info grafis *Canva* siswa secara personal yang mencakup empat indikator operasional: kelancaran (*fluency* dalam menuangkan gagasan materi), keluwesan (*flexibility* dalam variasi elemen desain), keaslian (*originality* kombinasi tata letak), dan penguraian (*elaboration* dalam menyelaraskan teks dalil keagamaan dengan ilustrasi gambar).

Teknik analisis data kuantitatif dalam riset ini diolah secara statistik berbantuan program SPSS. Analisis dimulai dengan uji prasyarat formal, yaitu Uji Normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* terhadap nilai *pre-test*, *post-test*, dan skor kreativitas mengingat ukuran sampel penelitian berada di bawah 50 siswa ($N=30$). Setelah data terdeteksi berdistribusi tidak normal pada uji prasyarat, pengujian hipotesis efektivitas dilakukan menggunakan pendekatan statistik non-parametrik, yaitu Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed-Rank Test*) pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Uji ini digunakan untuk membandingkan ada tidaknya perbedaan atau peningkatan yang signifikan antara skor capaian kognitif siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan berbasis PjBL *Canva*.

Hasil dan Pembahasan

A. Analisis statistika deskriptif

Pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan pengukuran terhadap kelas eksperimen di SMP Pasundan 1 Bandung ($N = 30$) untuk mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva*. Variabel hasil belajar kognitif Pendidikan Agama Islam (PAI) dijangar melalui instrumen *pre-test* dan *post-test*, sedangkan variabel kreativitas produk digital siswa diukur menggunakan rubrik penilaian produk pasca-intervensi. Rekapitulasi hasil analisis statistika deskriptif yang diperoleh melalui program SPSS disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Statistika Deskriptif Data Penelitian ($N = 30$)

Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean Std. Deviation
Pre_Eksperimen	30 82	90	85.90	2.426
Post_Eksperimen	30 80	93	88.50	4.790
Kreativitas	30 84	95	87.53	2.849
Valid N (listwise)	30			

Berdasarkan data deskriptif pada Tabel 1, terlihat secara empiris adanya pergeseran positif pada capaian kognitif siswa. Nilai rata-rata kognitif siswa meningkat dari nilai awal (*pre-test*) sebesar 85,90 menjadi nilai akhir (*post-test*) sebesar 88,50 setelah diberikan perlakuan berupa pembuatan proyek digital. Sementara itu, nilai rata-rata kreativitas produk digital siswa menyentuh angka 87,53, yang mengindikasikan bahwa kemampuan visualisasi dan penuangan gagasan keagamaan siswa berada dalam kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil uji asumsi prasyarat

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Eksperimen	.208	30	.002	.924	30	.034
Post_Eksperimen	.226	30	.000	.828	30	.000
Kreativitas	.138	30	.150	.913	30	.017

a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian prasyarat formal berupa uji normalitas sebaran data dilakukan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* dikarenakan ukuran sampel penelitian yang bersifat terbatas ($N = 30$, atau kurang dari 50 siswa). Berdasarkan hasil komparasi, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) untuk data *pre-test* sebesar 0,034, data *post-test* sebesar 0,000, dan data skor kreativitas produk sebesar 0,017. Mengingat seluruh nilai signifikansi tersebut berada di bawah ambang batas probabilitas yang dipersyaratkan yaitu 0,05 ($p < 0,05$), maka disimpulkan bahwa sebaran seluruh data penelitian berdistribusi tidak normal. Atas dasar pemenuhan kondisi objektif data lapangan ini, analisis inferensial untuk pengujian hipotesis efektivitas dialihkan menggunakan metode statistik non-parametrik yang ekuivalen, yakni Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed-Rank Test*).

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Efektivitas (Uji Wilcoxon)

Test Statistics ^a	
	Post_Eksperimen - Pre_Eksperimen
Z	-2.602 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.009

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Paparan data pada Tabel 2 mengonfirmasi nilai statistik Z sebesar -2,602 dengan nilai probabilitas signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,009. Berhubungan nilai signifikansi yang diperoleh secara nyata lebih kecil dari taraf kekeliruan yang ditetapkan, yaitu $\alpha = 0,05$ ($0,009 < 0,05$), maka hipotesis penelitian ini secara meyakinkan dinyatakan diterima. Temuan teoretis ini membuktikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva* memiliki tingkat efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan capaian hasil belajar kognitif mata pelajaran PAI siswa di SMP Pasundan 1 Bandung.

B. Transformasi pedagogis PAI melalui sintaks PjBL berbantuan media Canva

Temuan empiris dalam riset ini mengonfirmasi bahwa integrasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva* secara signifikan berhasil mengakselerasi capaian kognitif dan performa afektif siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Pasundan 1 Bandung. Keberhasilan intervensi ini secara substansial berakar pada rekonstruksi peran siswa di dalam ruang kelas. Melalui enam tahapan terstruktur PjBL, orientasi pembelajaran yang semula bersifat doktrinal dan pasif (*teacher-centered*) digeser menjadi aktivitas eksploratif yang dinamis (*student-centered*) (Anwar, 2021). Siswa tidak sekadar menghafal materi PAI secara tekstual, melainkan ditantang untuk merancang sebuah proyek visual nyata berupa info grafis atau poster digital yang memuat visualisasi dalil naqli maupun kronologi sejarah peradaban Islam.

Proses "mengonstruksi karya" inilah yang memicu terjadinya lompatan hasil belajar kognitif siswa dari nilai awal *pre-test* 85,90 menjadi 88,50 pada *post-test*, serta didukung oleh signifikansi tinggi pada Uji Wilcoxon ($p = 0,009 < 0,05$). Jika dianalisis lebih mendalam, alasan mendasar mengapa angka capaian kognitif ini tetap mengalami kenaikan yang signifikan meskipun nilai awal *pre-test* siswa sudah tergolong tinggi adalah karena sintaks PjBL memaksa siswa melakukan proses berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Peningkatan ini membuktikan bahwa siswa tidak lagi sekadar mengingat (*remembering*) informasi keagamaan yang sebelumnya mereka ketahui, melainkan naik ke level menganalisis (*analyzing*) dan menciptakan (*creating*) media dakwah visual sendiri. Temuan ini sejalan dengan pilar teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa internalisasi nilai dan pengetahuan akan menetap secara kokoh dalam ingatan jangka panjang (*long-term memory*) apabila diperoleh melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) (Qomar, 2013). Keaktifan kolaboratif siswa selama merencanakan, memonitor, hingga mengevaluasi proyek keagamaan menciptakan iklim belajar yang bermakna (*meaningful learning*), yang secara akumulatif mengeliminasi kejenuhan psikologis siswa terhadap corak pembelajaran rumpun PAI yang selama ini diidentikkan dengan metode ceramah linear (Emily, 2022).

C. Stimulasi kreativitas visual siswa melalui media Canva

Indikator kreativitas yang menyentuh nilai rata-rata 87,53 membuktikan secara konklusif bahwa aplikasi *Canva* bertindak sebagai stimulus kognitif (*cognitive tools*) yang efektif bagi siswa generasi z. Hal ini dikarenakan platform tersebut menyediakan platform digital proaktif berupa *Canva for Education*, di mana siswa dapat mengoptimalkan fitur kolaborasi waktu-nyata (*real-time collaboration*), pustaka elemen grafis bertema Islami, serta variasi tipografi yang variatif (Safitri, Rahman, Nuraini, & Zurnuraini, 2026). Ketersediaan fitur-fitur fungsional ini tidak hanya mempermudah aspek teknis perancangan, melainkan juga merangsang imajinasi visual siswa dalam menerjemahkan narasi keagamaan yang kaku menjadi struktur info grafis yang dinamis. Ditinjau dari teori beban kognitif (*cognitive load theory*), *Canva* berhasil memotong hambatan motorik kasar siswa dalam aktivitas seni (Susilawati, 2022). Alasan psikologisnya, jika pada tugas konvensional siswa sering kali mengalami kecemasan akademis (*academic anxiety*) karena tidak mampu menggambar atau mendesain secara manual, *Canva* mereduksi kecemasan tersebut lewat antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly interface*) serta kelimpahan fitur elemen grafis, tipografi, dan ilustrasi bernuansa Islami. Jika pada tugas konvensional siswa sering kali mengalami kecemasan akademis karena tidak mampu menggambar atau mendesain secara manual, *Canva* mereduksi kecemasan tersebut lewat antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly interface*) serta kelimpahan fitur elemen grafis, tipografi, dan ilustrasi bernuansa islami. Fokus mental siswa mengalami efisiensi, dari yang semula terbebani oleh urusan teknis melukis, bergeser menjadi fokus pada konseptualisasi materi PAI, pemilihan harmoni warna, dan penyelarasan tata letak grafis.

Aktivitas mereduksi narasi teks keagamaan yang padat menjadi poin-poin info grafis yang ringkas di dalam *Canva* secara langsung mengasah aspek kreativitas visual siswa yang mencakup kelancaran ide (*fluency*), keluwesan desain (*flexibility*), serta

penguraian materi (*elaboration*). Fleksibilitas media digital ini memfasilitasi kebutuhan ekspresi remaja abad ke-21 untuk memanifestasikan pemahaman spiritual mereka ke dalam karya seni digital modern. Kreativitas tidak lagi dipandang sebagai bakat bawaan yang kaku, melainkan sebuah kompetensi dinamis yang dapat diakselerasi melalui penyediaan instrumen media digital yang tepat dan kontekstual di ruang kelas (Komalasari & Yakubu, 2023).

D. Komparasi kritis dengan penelitian terdahulu dan kontribusi keilmuan

Untuk mempertegas posisi keilmuan (*positioning*) dan originalitas riset ini, dilakukan komparasi kritis dengan peta jalan penelitian terdahulu dalam satu dekade terakhir guna memetakan unsur *what else* (kesesuaian atau pertentangan hasil). Temuan riset ini mengonfirmasi dan sangat sejalan (memiliki kesesuaian) dengan kajian dari Marlina (2025) yang menyatakan bahwa model PjBL memiliki keunggulan inheren dalam memicu performa akademik siswa menengah. Riset ini juga mendukung temuan Ningsih dkk. (2025) mengenai fungsionalitas *Canva* dalam menumbuhkan minat serta kreativitas visual peserta didik. Namun, letak perbedaan (kontras) yang tajam dari analisis *what else* penelitian ini adalah pada pembuktian ketahanan model. Mayoritas penelitian terdahulu tersebut menempatkan teknologi *Canva* secara terpisah, hanya sebatas sebagai media presentasi guru atau penugasan mandiri yang parsial, dan jarang mengujinya pada rumpun mata pelajaran keagamaan seperti PAI.

Selain itu, penelitian terdahulu umumnya mengasumsikan bahwa efektivitas teknologi hanya optimal pada sebaran data yang berdistribusi normal. Riset ini memberikan temuan baru yang mendebat asumsi tersebut: model PjBL berbantuan *Canva* terbukti tetap kokoh dan efektif secara signifikan ($p = 0,009$) meskipun bekerja di bawah kondisi sebaran data lapangan yang tidak normal (melalui analisis non-parametrik Wilcoxon).

Di sinilah letak kebaruan (*novelty*) dan kontribusi orisinal dari penelitian yang dilakukan di SMP Pasundan 1 Bandung. Riset ini berhasil menyusun dan menguji sebuah kerangka kerja baru yang mengintegrasikan secara utuh sintaks PjBL dengan fungsionalitas *Canva* sebagai *media dakwah visual siswa*. Keberhasilan integrasi ini membuktikan secara empiris bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam ranah pembelajaran afektif-keagamaan tidak boleh hanya dipandang sebagai instrumen pelengkap (*gadgetry effect*), melainkan harus dilekatkan secara struktural dalam sintaks instruksional. Sehingga dapat menjembatani kebutuhan kurikulum modern yang menuntut adanya luaran produk kreatif orisinal dari tangan siswa. Perbedaan fundamental dengan temuan terdahulu terletak pada pembuktian empiris bahwa aplikasi *Canva*, ketika dikombinasikan dengan PjBL, tidak hanya berdampak pada satu domain saja, melainkan mampu mengintervensi dua domain kompetensi sekaligus secara simultan yakni domain kognitif (hasil belajar PAI) dan domain afektif-psikomotorik (kreativitas produk digital) meskipun data di lapangan menunjukkan sebaran data yang tidak normal (berdasarkan analisis non-para metrik Wilcoxon).

Temuan orisinal dari riset ini menegaskan konsep baru bahwa *modernisasi penugasan PAI berbasis digital storytelling mampu merelevansikan materi dogmatis menjadi produk seni yang bernilai estetis-edukatif*. Kontribusi keilmuan ini sekaligus mendebat stigma klasik bahwa pelajaran PAI bersorot kaku dan tidak adaptif terhadap

disrupsi teknologi. Dengan demikian, cetak biru strategi pembelajaran ini menawarkan alternatif solusi praktis yang valid bagi sekolah-sekolah swasta berciri khas budaya lokal untuk melakukan transformasi kurikulum PAI tanpa kehilangan esensi nilai spiritualitasnya (Tafsir, 1992).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Canva* terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kreativitas produk digital siswa sekaligus mendongkrak hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI di SMP Pasundan 1 Bandung. Intervensi instruksional ini berhasil mentransformasi pembelajaran konvensional yang kaku menjadi aktivitas eksploratif berbasis *digital storytelling*, yang dibuktikan secara empiris melalui peningkatan rerata capaian kognitif serta perolehan nilai signifikansi Uji *Wilcoxon* sebesar \$0,009\$ (\$p < 0,05\$). Temuan ini menegaskan bahwa keterbatasan berupa sebaran data kemampuan awal siswa yang tidak normal bukan menjadi penghambat, melainkan dapat dipangkas ketika fokus kognitif dialihkan pada konseptualisasi materi keagamaan lewat media visual. Secara teoretis dan praktis, riset ini memberikan kontribusi ilmiah berupa cetak biru (*blueprint*) baru bagi para pendidik mengenai optimalisasi *Canva* sebagai *mindtools* proaktif yang mampu merelevansikan materi dogmatis menjadi produk dakwah visual yang bernilai estetis-edukatif tinggi bagi generasi Z tanpa mereduksi esensi spiritualitasnya.

Daftar Pustaka

- Aida, A., Hermina, D., & Norlaila, N. (2025). Jenis Data Penelitian Kuantitatif (Korelasional, Komparatif, Dan Eksperimen). *Al-Manba Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 31–40. <https://doi.org/10.69782/almanba.v10i1.48>
- Amalia Desy Wahyuni, B. (2026). Transformasi Kurikulum PAI di Indonesia: Dari Kolonialisme Hingga Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kepemimpinan & Kepengurusan Sekolah*, 11(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jkps.v11i1.1849>
- Imamuddin, Y., Prasetya, D. D., & Tuwoso. (2024). Integrasi Teknologi Mobile Untuk Pembelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 138–153. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51454/decode.v4i1.253>
- Inten Emily, N. (2022). Analysis of the Use of Project-Based Learning Model in Enhancing the Activeness of Grade IX Students at MTs 01 Darussalam Kepahiang. *Kompleksitas Konflik Ukraina-Rusia*, Vol. 12, N(Konflik Ukraina-Rusia), 39–48. Retrieved from <https://doi.org/10.37630/jpi.v12i1.617>
- Khotimah, K., & Suryanto, A. (2025). Implementasi Model Project-Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Book Chapter Pendidikan Universitas Negeri Semarang Jilid 9*, 9, 62–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.1529/kp.v9i1.384>
- Lelangenigati, C. K. (2025). Pendekatan Mengajar oleh Guru Generasi Z: Inovasi Digital dan Interaktivitas di Era Modern. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(2), 243–249. <https://doi.org/https://doi.org/10.62825/revorma.v5i2.172>
- Marlina, S. (2025). Implementasi Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/https://ejournal.pustakabangsaindonesia.com/index.php/jpip>

ISSN

- Ningsih, S., Kurniasih, W., Arhan, A. R., & Ervina. (2025). Strategi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Generasi Z. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3), 1596–1605. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i3.1339>
- Pratiwi, Y. (2025). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Sains Student Research*, 3(5), 81–89. Retrieved from <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i5.5450>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). Adaptasi Teknologi dan Media Pembelajaran Melalui *Canva* terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Bumi Silampari Lubuklinggau*, 2(2), 306–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677> ADAPTASI
- Sholeh, M. I., Nur'azah, Sokip, Syafi'i, A., Rosyidi, H., Arifin, Z., & Rahman, S. F. binti A. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tinta*, 6(2), 158–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v6i2.1484>
- Suci Safitri, Abdul Rahman, Nuraini Nuraini, Zu;nuraini, A. N. I. (2026). *Canva* Interactive Media Increases Elementary Students Learning Interest: Media Interaktif *Canva* Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Academia Open*, 11(2), 2–5. <https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14005>
- Sulastuti, K. I. (2024). *Student Centered Learning*. Surakarta: ISI Press.
- Tubagus, M., Feby, E., Lubis, R., Manado, I., & Utara, S. (2024). Studi Komparatif Antara Pembelajaran Berbasis Proyek dan Metode Ceramah dalam Memperkuat Konsep Fisika Serta Kemampuan Pemecahan Masalah A Comparative Study Between Project-Based Learning and Lecture Methods in Strengthening Physics Concepts and Problem-S. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), 120–129.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting *Canva* Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>