

## IMPLEMENTATION OF PROJECT INSTRUMENTS TO MEASURE CREATIVITY IN HISTORY LEARNING USING CANVA PLATFORM FOR GRADE X AND XI AT SMAN 4 YOGYAKARTA

Implementasi Instrumen Proyek Untuk Mengukur Kreativitas Pembelajaran Sejarah Dengan Platform Canva Kelas X Dan Xi Di Sman 4 Yogyakarta

Lia Januarsih<sup>1a</sup> Dhorika Hasna<sup>2b</sup> Yohanes Elfanius<sup>3c</sup> Fahrudin<sup>4d</sup>(\*)

<sup>1234</sup>Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta

<sup>a</sup>liajanuarsih9@gmail.com

<sup>b</sup>dhorikahasna12@gmail.com

<sup>c</sup>elfanparera24@gmail.com

<sup>d</sup>Fahrudin@upy.ac.id

(\*)Corresponding Author

fahrudin@upy.ac.id

**How to Cite:** Lia Januarsih. (2023). Implementasi Instrumen Proyek Untuk Mengukur Kreativitas Pembelajaran Sejarah Dengan Platform Canva Kelas X Dan Xi Di Sman 4 Yogyakarta doi: 10.36526/js.v3i2.2877

### Abstract

Received : 11-09-2023

Revised : 25-09-2023

Accepted : 09-10-2023

#### Keywords:

Instrument,  
Creativity,  
Canva,

*The aim of this research is to determine the extent of students' creativity in history learning, specifically in the subject of History (Specialization), at SMAN 4 Yogyakarta, through the utilization of technology such as Canva. This research adopts a Research and Development (R&D) approach. The analysis of project-based creativity assessment that will be examined includes the validity test, reliability test, and expert judgment, using Microsoft Excel and SPSS 22.0 as supporting tools. The research findings indicate that the project-based creativity assessment was conducted with 72 data from a total of 144 students in grade 10 and 11. The students assessed each other, and then the teachers evaluated the students. The validity level (exceeding the critical value) of the assessment of creativity, as evaluated among students, was deemed valid in terms of planning, implementation, and reporting aspects. However, in the evaluation conducted by the teachers, the planning aspect was considered invalid, while the implementation and reporting aspects were valid. The inter-rater reliability of the data among students was 0.693, and among teachers was 0.584, indicating reliability. The expert judgment test, conducted through a questionnaire answered by experts regarding the statements, indicated that the instrument was deemed suitable for use. The analysis of the project assessment results, in measuring creativity through the utilization of technology with Canva, is highly recommended as it can enhance creativity in history.*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang peneliti lakukan pada kelas X SMAN 4 Yogyakarta, ditemukan beberapa masalah pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat sebagai proses dari masa lalu, kini, dan masa depan (Gde Widja, 1989). Pembelajaran sejarah yang konvensional dalam kelas seringkali dianggap sebagai metode yang kuno dan kurang menarik bagi siswa. Menurut (Ekawati, 2016) Pembelajaran konvensional adalah cara belajar yang umum terjadi, dimana terdapat interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran di dalam suatu lingkungan tertentu seperti di sekolah, kelas, laboratorium, dan lain-lain.

Media pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran kini menjadi penting bagi setiap guru, penggunaan media tersebut dapat membantu siswa memahami konsep yang kurang jelas, meningkatkan minat dan motivasi mereka, serta berdampak positif pada aspek psikologis siswa (O, Anik, N. Umamah, Marjono, 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang, pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran (Nurdyasyah, 2019). Media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya dunia informasi dan teknologi. Teknologi terbaru, khususnya multimedia, memiliki peran yang semakin penting dalam proses pembelajaran (Ahmadi, 2010).

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, para guru dapat mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, menekankan relevansi dan aplikasi materi dalam kehidupan sehari-hari, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan analisis dan kritis. Melalui pendekatan yang lebih kreatif serta media yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan memahami materi sejarah dengan lebih baik. Inovasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran di sekolah dengan cara menarik perhatian mereka (Djulhijjah, Noer, & Linda, 2017).

Merancang pembelajaran sejarah yang inovatif perlu disesuaikan karakteristik siswa X dan XI yang termasuk generasi Z. Stillman & Stillman (2019) menguraikan karakteristik generasi Z, lima diantaranya yaitu: (a) digital: hidup di dunia nyata sekaligus aktif pada dunia digital, (b) hiper-kustomisasi, (c) FOMO 'fear of missing out': takut ketinggalan dan selalu ingin mengikuti perkembangan, (d) DIY 'do it yourself': mandiri, dan (e) terpacu. Penerapan dalam pembelajaran menurut (Mayanti, 2015) yaitu menghindari pola pembelajaran satu arah seperti ceramah, generasi Z menyukai kegiatan yang aplikatif dan diberikan kesempatan berpendapat serta menggunakan teknologi IT. Salah satu inovasi pembelajaran sejarah untuk melaksanakan amanat kurikulum 2013 untuk menumbuhkan kecakapan abad ke-21 yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (Ropi, 2023).

Fokus penelitian ini pada penerapan metode mind mapping dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia untuk kelas X dan XI dengan materi yang tengah dipelajari yaitu Masa Kependudukan Jepang dan Peristiwa Sejarah Indonesia. Pada materi ini, siswa dibagi menjadi empat kali pertemuan yang mana setiap materi disajikan oleh peserta didik yang sudah dibagi sesuai dengan pembagian kelompok. Masing-masing kelompok berisi dua atau tiga siswa. Metode mind mapping dapat diterapkan hampir semua mata pelajaran, karena metode tersebut termasuk metode yang mudah digunakan (Prameswati et al., 2022). Menurut Rosyida, 2018 metode mind map dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan sesuai prosedur dengan menggunakan warna dan garis dalam proses pembuatan mind map. Selain itu, dalam penelitian tersebut menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikansi  $0.000 < 0.05$ , dalam hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini berfokus pada pelatihan kreativitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru dan inovatif dalam pembelajaran sejarah. Penilaian proyek Penilaian berbasis tugas melibatkan kegiatan pengumpulan, pengorganisasian, penilaian, dan penyajian data terkait suatu tugas tertentu yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam periode waktu yang telah ditentukan. Penilaian proyek menurut Muchtar (2010) adalah salah satu bentuk penilaian autentik. Penilaian proyek berupa sebuah tugas yang diberikan kepada peserta didik secara berkelompok. Penilaian proyek merupakan sebuah proses evaluasi terhadap kegiatan investigasi yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan (Arikunto, 2013). Penilaian proyek melibatkan penyelesaian tugas investigasi oleh peserta didik yang dimulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, hingga penyajian data (Majid, 2014).

Dalam konteks pembelajaran, media merujuk pada sumber belajar yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, oleh karena itu, media pembelajaran dapat berupa manusia, benda, atau peristiwa yang mendukung proses pembelajaran (Ainina, 2014). Salah satu pernyataan yang sering diungkapkan adalah bahwa peran teknologi baru, khususnya multimedia, semakin penting dalam proses pembelajaran (Ahmadi, 2010). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala alat atau bahan yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, serta benda dan peristiwa yang relevan dengan materi pembelajaran. (Sanjaya, 2010).

Media ini berfungsi untuk alat bantu dalam proses pembelajaran dan juga digunakan untuk membantu dalam menyelesaikan tugas tugas. Media pembelajaran yang menarik dapat mengoptimalkan pembelajaran bersifat IT. Saat ini media yang digunakan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran tidak hanya melalui laptop/PC tetapi juga dapat diselesaikan dengan ponsel pintar. Salah satu aplikasi yang ada pada ponsel pintar untuk pembelajaran online saat ini adalah aplikasi canva. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan bagi siswa yang baru mengenal aplikasi untuk mendesain sebuah tugas (Anggraeny, 2021). Canva dapat membantu dalam membuat desain sesuai kebutuhan tanpa harus mendesain dari awal dan jikalau membukanya melalui komputer tidak harus menginstall nya terlebih dahulu. Di dalamnya terdapat tools yang dapat digunakan secara mudah (Astuti, 2021).

Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dapat membuat siswa menerapkan pembelajaran dan keterampilan yang baru, menciptakan dan mengaplikasikan media pembelajaran hasilnya siswa dapat berfikir kreatif, mandiri, terampil dan tidak mengandalkan guru sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan. Canva menyediakan berbagai macam seperti presentasi, pamflet, brosur, grafik, infografis, resume, buku, spanduk dan lainnya. Pemanfaatan aplikasi canva dalam media pembelajaran yang praktis dalam penggunaan, waktu dan hasilnya. Aplikasi canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, kreatifitas dan manfaat lainnya yaitu dapat mampu menarik perhatian minat dalam belajar dengan penyajian bahas materi dan tugas yang menarik (Pelangi, G., & Jakarta, 2020). Penggunaan canva yang efektif sangat bagus digunakan disaat pembelajaran online. Memudahkan para guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Aplikasi canva ini bisa dimanfaatkan untuk media belajar online dimana diperlukan adanya teknologi yang canggih, pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini memberi warna baru dalam proses pembelajaran karena dapat membuat pembelajaran secara efisien, kreatif dan inovatif (Agustini, 2021).

Menurut Leryan et al. (2018), Lucius telah menggunakan hasil dari aplikasi Canva sebagai suatu inovasi dalam pembuatan media presentasi dan telah diterapkan pada mahasiswa pendidikan sejarah di Universitas Sanata Dharma. Dalam konteks ini, Canva memungkinkan pengajar mata pelajaran sejarah untuk mengaplikasikan pembelajaran sejarah dengan lebih mudah. Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal Garis Pelangi (2020) canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi canva.

Proyek pembuatan mid mapping menggunakan platform Canva diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa, karena dekat dengan pergaulan dan kecenderungan generasi muda SMA saat ini yang memiliki minat yang tinggi pada design. Dalam konteks pembelajaran sejarah, Canva dapat menjadi media yang menyenangkan dan melibatkan kreativitas siswa dalam membuat konten yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, penulis memilih judul "Implementasi Instrumen Proyek Untuk Mengukur Kreativitas Pembelajaran Sejarah Dengan Platform Canva Kelas X dan XI Di SMAN 4 Yogyakarta" sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas XI dan XII SMAN 4 Yogyakarta.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Research and Development adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan (Sugiyono, 2021). Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penilaian proyek dalam pembelajaran Sejarah Indonesia dengan Pembuatan Mid Mapping melalui Canva untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas X dan XI pada materi Masa Kependudukan Jepang dan Peristiwa Sejarah Indonesia. Fokus dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran berbasis proyek. Obyek yang diteliti ini yaitu peserta didik kelas X dan XI SMAN 4

YOGYAKARTA dengan jumlah peserta didik sebanyak 144 dalam 4 kelas kemudian menggunakan metode kelompok dalam pengerjaan tugas.

Menurut Wilis Okti Pamungkas<sup>1</sup>, Nanik Wijayati, 2017, Prosedur penelitian instrumen penilaian proyek diawali dengan tahap define yang meliputi identifikasi potensi dan masalah, serta pengumpulan data. Data yang diperoleh dijadikan kajian dalam mengembangkan instrumen penilaian proyek. Penelitian menghasilkan asesmen pembelajaran proyek. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X dan XI semester 2. Penelitian penilaian proyek ini dilaksanakan ujicoba terbatas di SMA N 4 Yogyakarta. Menurut (Uslan et al., 2018) penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Pemilihan model pengembangan ini dikarenakan langkah-langkah pengembangannya sangat jelas, sistematis, dan terarah, sehingga mendapatkan karakteristik produk asesmen proyek yang valid, reliabel dan bersifat praktis dengan memenuhi dua kriteria, yaitu kelayakan dan keterlaksanaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini terbagi menjadi 2 yakni berbentuk angket yang diisi oleh siswa dan guru kemudian dikembangkan untuk menguji kreativitas siswa dalam pembuatan mid mapping pada flatform canva pada mata pelajaran sejarah peminatan yang terdiri dua aspek yang diteliti, yaitu hasil uji validitas dan reliabilitas. Data tersebut dapat ditunjukkan pada Tabel 1 Berikut ini.

**Tabel 1. Instrumen Penilaian Proyek Guru**

Mata Pelajaran :  
 Materi :  
 Hari/Tanggal :  
 Nama Kelompok :  
 Anggota Kelompok :  
 Kelas :  
 Lama Pengerjaan Proyek :

No	Aspek	Hasil Penelitian			Keterangan
		Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Kurang (Skor 1)	
1	PERENCANAAN				
	a. Merumuskan judul				
	b. Menentukan tujuan				
	c. Menentukan sumber informasi				
	d. Memilih sumber informasi				
2	PELAKSANAAN				
	a. Menggunakan alat dan bahan untuk menyajikan data lengkap dan informatif				
	b. Memonitor/mengamati secara periodic data yang diperoleh dari berbagai sumber informasi				
	c. Melakukan pengecekan data pengamatan terhadap berbagai sumber informasi				
	d. Menyajikan hasil pengumpulan data dalam bentuk table dan gambar yang komunikatif				
	e. Mencatat data-data yang relevan				
3	LAPORAN PROYEK				
	a. Kelengkapan sistematika				
	b. Tingkat keberhasilan dalam mendata terkait tugas proyek				

c.	Kelengkapan data dan hasil pendataan tugas proyek				
TOTAL SKOR					

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor penilaian}}{36} \times 100$$

**Tabel 2. Instrumen Penilaian Siswa**

Mata Pelajaran :  
 Materi :  
 Hari/Tanggal :  
 Nama Kelompok :  
 Anggota Kelompok :  
 Kelas :  
 Guru Pembimbing :

No	Aspek	Hasil Penelitian			Keterangan
		Baik (skor 3)	Cukup (skor 2)	Kurang (skor 1)	
1	PERENCANAAN				
	a. Keseuaian Tema b. Judul tepat dengan materi yang diberikan c. Mencari sumber Informasi d. Alat dan Bahan (Media)				
2	PELAKSANAAN				
	a. Keakuratan Sumber Data / Informasi b. Kuantitas Sumber data c. Analisis Data d. Penarikan Kesimpulan				
3	LAPORAN PROYEK				
	a. Sistematika Laporan b. Kesesuaian Materi c. Performans d. Presentasi				
TOTAL SKOR					

**Tabel 3. Hasil Analisis Angket Siswa dan Guru di SMAN 4 Yogyakarta**

Validitas						Reliabilitas			
Siswa			Guru			Siswa		Guru	
Hasil	r-tabel	Status	Hasil	r-tabel	Status	Hasil	Status	Hasil	Status
0,273	0,227	Valid	0,00	0,227	Valid	0,693	Reliabel	0,583	Reliabel
0,883	0,227	Valid	0,736	0,227	Valid	0,693	Reliabel	0,583	Reliabel
0,804	0,227	Valid	0,521	0,227	Valid	0,693	Reliabel	0,583	Reliabel

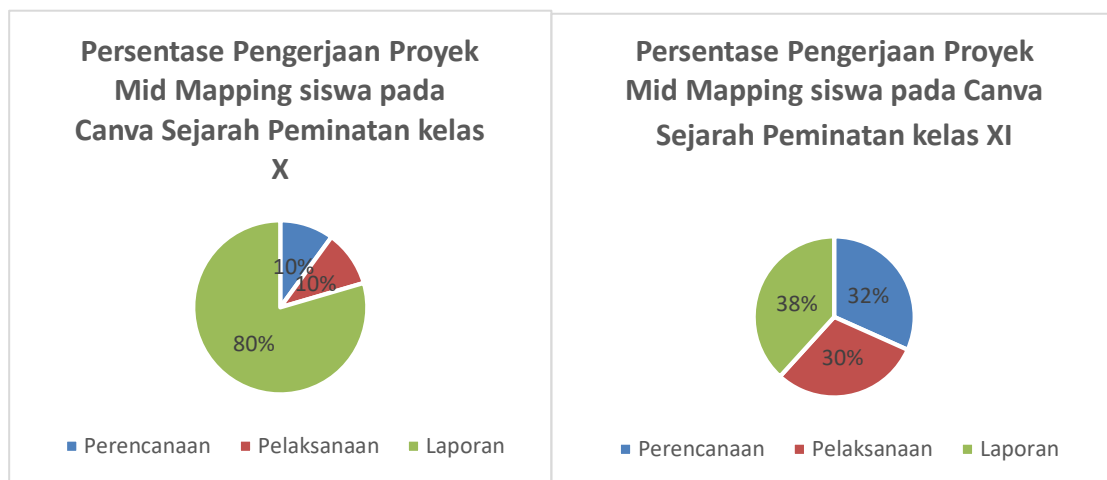
Sumber: Data Primer Analisis

### Pembahasan

#### Karakteristik Kreativitas Siswa dalam Belajar Sejarah (Peminatan) di SMAN 4 Yogyakarta

Kreativitas pada mata pelajaran sejarah di sman 4 yogyakarta telah diuji menggunakan Angket. Kesiapan siswa pada proyek pembuatan mid mapping menggunakan Flatfom Canva dapat dilihat dari beberapa aspek, yakni pada perencanaan, pelaksanaan dan Laporan Proyek. Didalam angket terdapat instrument penilaian sebagai berikut: 3 (Baik), 2(Cukup) dan 1 (Kurang) ketiga skor

tersebut dapat diisi dengan setruktur baik individu maupun kelompok. Setelahnya dijumlahka sesuai ketentuan. Beberapa Angket yang diisi oleh kelas X maupun XI dengan demikian secara persentase dapat digambarkan pada Gambar 1.



#### Hasil Validitas Instrumen Penilaian Kreativitas siswa di SMAN 4 Yogyakarta

Hasil yang telah diujikan kepada sejumlah 144 siswa dari 4 kelas yakni 2 kelas dari kelas X dan kelas XI 2 kelas yang kemudian dikelompokan dalam satu kelompok terdiri dari 2 orang jadi data yang ujikan sebanyak 72 . Pengukuran validitas instrument menggunakan korelasi point biserial dengan berbantuan Microsoft excel dan SPSS.

Jumlah siswa 144 kemudian yang diujikan sebanyak 72 dan penilaian guru jika ditinjau dari r tabel dengan taraf kesalahan N-nya bernilai 0,227 jika nilai r hitung > dari r tabel maka data menunjukan



data dinyatakan valid tetapi jika r hitung < dari r tabel menunjukan maka data tidak valid. R hitung pada instrumen proyek yang dinilai siswa menunjukan hasil perencanaan 0,273 pelaksanaan 0,883 dan laporan 0,804 serta pada penilaian yang dinilai guru menunjukan perencanaan 0,00 , pelaksanaan 0,736 dan laporan 0,521. Maka digambarkan pada gambar 2.

#### Hasil Realibilitas Instrumen Penilaian Kreativitas siswa di SMAN 4 Yogyakarta

Hasil Uji tingkat kreativitas selain diuji validitasnya juga diuji reliabilitasnya. Pengukuran reliabilitas soal menggunakan Alpha Cronbach dengan berbantuan SPSS 22.0. Hasil reliabilitas siswa menunjukkan sejumlah 0,497 sedangkan pada guru sejumlah -,060 sebagaimana pada output SPSS pada Gambar 3.

Reliability Statistic		Reliability Statistics	
Siswa		Guru	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.583	4	.693	4

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah

sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menggunakan program SPSS 22.0 for windows, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut:

1. Jika r-alpha positif dan lebih besar dari r-tabel maka pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika r-alpha negatif dan lebih kecil dari r-tabel maka pernyataan tersebut tidak reliabel.
  - a. Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6 maka reliable
  - b. Jika nilai Cronbach's Alpha < 0,6 maka tidak reliable

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha > dari 0,6 (Priyatno, 2013: 30) Dengan demikian jika melihat dari beberapa pakar maka tingkat konstistensi Kreativitas pada mata pelajaran sejarah yang telah diujikan di SMAN 4 Yogyakarta Konsisten karena nilai com Alpha >0,6.

#### Uji Ekspert Judgement

Selanjutnya, dalam tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap data yang telah dikumpulkan. Untuk itu, peneliti juga menyertakan instrumen berupa angket respon siswa terhadap penilaian proyek yang telah dikembangkan berdasarkan indikator-indikator tertentu. Untuk menilai instrumen tersebut, dilibatkan beberapa ahli, yaitu Bapak Fahrudin M.Pd (sebagai validator 1) dan Ibu Tien Amry Astuti S.Pd (sebagai validator 2). Para validator ini akan mengevaluasi isi dan kebahasaan dari instrumen angket respon siswa terhadap penilaian berbasis proyek yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Lembar Folder angket untuk para ekspert judgement terdiri dari 3 pilihan 1= kurang, 2=baik, dan 3= baik. Berdasarkan dari lembar berangket ekspert judgement para validator memberikan skor 3 (Layak digunakan) terhadap 12 pernyataan. Penilaian dari ekspert judgement terhadap 12 pernyataan dari angket penilaian proyek menggunakan rumus CVR. Adapun Hasil Penelitian dapat dilihat tabel di bawah ini.

**Tabel 4**  
**Penilaian Angket Proyek**

No	P1	P2	CVR	Jumlah	Interprestase
1	3	3	3	3	Layak Digunakan
2	3	3	3	3	Layak Digunakan
3	3	3	3	3	Layak Digunakan
4	3	3	3	3	Layak Digunakan
5	3	3	3	3	Layak Digunakan
6	3	3	3	3	Layak Digunakan
7	3	3	3	3	Layak Digunakan
8	3	3	3	3	Layak Digunakan
9	3	3	3	3	Layak Digunakan
10	3	3	3	3	Layak Digunakan
11	3	3	3	3	Layak Digunakan
12	3	3	3	3	Layak Digunakan

Berdasarkan dari tabel 4, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen pengumpulan data berupa angket penilaian proyek dalam mengukur kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah siswa sangat layak untuk digunakan.

## PENUTUP

Kegiatan Hasil uji tingkat kreativitas pada pembelajaran sejarah di siswa SMAN 4 Yogyakarta dapat menghasilkan sebuah informasi yang dapat mengembangkan kreativitas siswa, dalam pembelajaran sejarah menggunakan media yang tidak biasa seperti flatfom canva dalam pembuatan tugas seperti midmapping. Hal ini bisa menguatkan serta meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran yang diiringi teknologi memudahkan siswa tertarik kedalam pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian menunjukan kreativitas yang di uji menggunakan validitas dan realibilitas berdasarkan uji kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah. Hasil uji validitas menghasilkan instrumen proyek yang dinilai siswa menunjukkan hasil perencanaan 0,273 pelaksanaan 0,883 dan laporan 0,804 yang dinyatakan seluruh nya valid serta pada penilaian yang dinilai guru menunjukan perencanaan 0,00, pelaksanaan 0,736 dan laporan 0,521 yang artinya perencanaan dinyatakan tidak valid, pelaksanaan dan laporan dinyatakan valid. Sedangkan hasil realibilitas menghasilkan tingkat konstitensi Kreativitas pada mata pelajaran sejarah yang telah diujikan di SMAN 4 Yogyakarta Konsisten karena nilai com Alpha >0,6. Realibilitas stastitik siswa menunjukkan angka 0,583 sedangkan realibilitas statistic guru menunjukkan angka 0,693 yang dinyatakan konsisten atau reliabel karena kedua nilai tersebut lebih besar daripada 0,6. Dari hasil penilaian uji expert judgemen dapat diperoleh skor maksimal dari setiap pernyataan yang telah diisi oleh para ahli hasilnya adalah bahwasanya instrumen sudah layak untuk digunakan dan disebarakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini. (2021). Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva untuk meningkatkan Hasil Belajar Akutansi. *Nalar Pendidikan*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Ahmadi. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (Prestasi (ed.))*. pustaka.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal History of Education*, 3(1), 40–45.
- Anggraeny. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA Pada Ponsel Pintar. Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rieneka cipta.
- Astuti. (2021). *Pengembangan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Listrik Statis*.
- Ekawati. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dan Pembelajaran Konvensional pada Kelas VII SMP Negeri 10 Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*, 1 (1): 54-, 4.
- I Gde Widja. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mayanti. (2015). *Pahami remaja generasi-z. Af Magazine*.
- Nurdyasyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- O, Anik, N. Umamah, Marjono, R. A. S. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 67–70.
- Pelangi, G., & Jakarta, U. S. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Sasido Unpam*, 8(2) 1-18.  
<https://doi.org/10.32493/Sasindo>



- Prameswati, L. N., Sari, G. P., & Anwar, A. (2022). Implementasi Metode Mind Mapping dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara Online. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.342>
- Ropi, I. (2023). *Pembelajaran sejarah berbasis proyek membuat mading digital pada topik Kolonialisme untuk menumbuhkan kecakapan abad ke-21 bagi siswa kelas XI SMAN 3 Blitar*. 2(July 2022), 82–96.
- Rosyida. (2018). Meningkatkan Daya Ingat Siswa dengan Metode Mind Mapping pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Sanjaya. (2010). *strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media grup.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Uslan, U., K, I. B., & Muh, A. S. (2018). Pengembangan Perangkat Asesmen Pembelajaran Proyek Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 103–112. <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.58>
- Wilis Okti Pamungkasi<sup>1</sup>, Nanik Wijayati, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Proyek Berpendekatan Visual, Auditori, Dan Kinestetik Dengan Produk Storyboard. *School Science and Mathematics*, 2(3), 133–139.