



Perancangan Pembelajaran Understanding by Design (UbD) Berbantuan Canva melalui Model Project Based Learning

Sentiana Jelita Br Manullang¹ Ulan Ravena Nainggolan² Ahmad Al Amin Hasibuan³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Labuhanbatu, Indonesia^{1,2,3}

Email: sentianajelitabrmanullang088@gmail.com¹ ravenaulan@gmail.com²
aminhasibuan@gmail.com³

Abstrak

Perencanaan pembelajaran merupakan komponen fundamental dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, khususnya dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Salah satu permasalahan utama dalam praktik pendidikan adalah perencanaan pembelajaran yang masih berorientasi pada penyampaian materi, bukan pada pencapaian pemahaman mendalam peserta didik. Understanding by Design (UbD) hadir sebagai kerangka perancangan pembelajaran berbasis backward design yang menempatkan tujuan pembelajaran sebagai titik awal perencanaan. Di sisi lain, Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui proyek autentik. Perkembangan teknologi pendidikan turut mendorong pemanfaatan media digital seperti Canva sebagai sarana pendukung pembelajaran berbasis proyek. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif perancangan pembelajaran UbD berbantuan Canva melalui model PjBL. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi UbD, PjBL, dan Canva secara konseptual dan empiris mampu meningkatkan kualitas perencanaan pembelajaran, motivasi belajar, kreativitas, keterampilan kolaboratif, serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, desain pembelajaran ini relevan diterapkan sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Understanding by Design, Project Based Learning, Canva, Desain Pembelajaran, Pembelajaran Abad Ke-21

Abstract

Learning planning is a fundamental component in determining the success of the educational process, particularly in responding to the demands of 21st-century learning, which emphasizes the mastery of critical thinking, creativity, collaboration, and digital literacy skills. One of the main problems in educational practice is that learning planning is still oriented toward content delivery rather than the achievement of students' deep understanding. Understanding by Design (UbD) emerges as a learning design framework based on backward design that places learning objectives as the starting point of instructional planning. On the other hand, Project-Based Learning (PjBL) is a learning model that emphasizes active student engagement through authentic projects. The development of educational technology has also encouraged the use of digital media such as Canva as a supporting tool for project-based learning. This article aims to comprehensively examine the design of UbD-based learning supported by Canva through the PjBL model. The findings indicate that the integration of UbD, PjBL, and Canva, both conceptually and empirically, can enhance the quality of instructional planning, learning motivation, creativity, collaborative skills, and students' learning outcomes. Therefore, this learning design is relevant to be implemented as an innovative approach to 21st-century learning.

Keywords: Understanding by Design, Project-Based Learning, Canva, Instructional Design, 21st-Century Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perencanaan pembelajaran merupakan komponen fundamental dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, perencanaan

pembelajaran dituntut untuk mampu mengintegrasikan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital peserta didik. Penelitian Retnawati et al. (2021) menegaskan bahwa desain pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan selaras antara tujuan, proses, dan asesmen memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Namun, praktik pembelajaran di sekolah masih menunjukkan adanya perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi, tanpa memperhatikan keterpaduan antara tujuan pembelajaran, asesmen, dan aktivitas pembelajaran. Hidayat dan Rahman (2024) menyatakan bahwa ketidaksesuaian antara ketiga komponen tersebut menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan tidak optimal dalam mengembangkan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu kerangka perancangan pembelajaran yang mampu menjamin keselarasan antar komponen pembelajaran secara sistematis.

Salah satu kerangka perancangan pembelajaran yang relevan diterapkan adalah *Understanding by Design* (UbD). Penelitian Novitasari et al. (2025) menunjukkan bahwa pendekatan UbD berbasis *backward design* efektif dalam membantu pendidik merumuskan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam. Melalui UbD, pembelajaran dirancang dengan memulai dari penetapan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan perancangan asesmen, dan kemudian aktivitas pembelajaran yang selaras dengan tujuan tersebut. Agar kerangka UbD dapat diimplementasikan secara optimal, diperlukan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pelaksanaan proyek yang kontekstual dan bermakna. Sari dan Nugroho (2022) mengungkapkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah dan pembuatan produk nyata. Selain itu, Wulandari dan Kurniawan (2025) menegaskan bahwa PjBL berbasis digital memberikan dampak positif terhadap keterampilan kolaboratif dan tanggung jawab belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi pendidikan turut mendorong pemanfaatan media digital dalam pembelajaran berbasis proyek. Salah satu media digital yang banyak digunakan adalah Canva, yang menyediakan berbagai fitur visual untuk mendukung penyajian materi dan produk pembelajaran. Penelitian Pratama dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas peserta didik. Sejalan dengan itu, Ulyani dan Jayanti (2025) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam Project Based Learning dapat meningkatkan kualitas produk pembelajaran serta keterampilan literasi digital peserta didik. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, fleksibilitas, dan penguatan kompetensi, integrasi antara kerangka Understanding by Design, model Project Based Learning, dan pemanfaatan media digital menjadi semakin relevan (Kemendikbudristek, 2022). Putri et al. (2023) menegaskan bahwa desain pembelajaran yang terintegrasi dan kontekstual mampu mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 secara lebih optimal. Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan UbD, PjBL, dan media digital secara terpisah, kajian yang mengintegrasikan ketiganya dalam satu desain pembelajaran yang sistematis masih terbatas. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji perancangan pembelajaran Understanding by Design (UbD) berbantuan Canva melalui model Project Based Learning (PjBL) sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penulisan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi literatur (*literature review*). Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji secara mendalam konsep dan integrasi perancangan pembelajaran *Understanding by Design* (UbD) berbantuan Canva melalui model *Project Based Learning* (PjBL) berdasarkan kajian teoretis dan temuan penelitian terdahulu. Sumber data penelitian terdiri atas: Sumber primer, berupa buku dan karya ilmiah yang membahas konsep *Understanding by Design*, *Project Based Learning*, dan media pembelajaran digital. Sumber sekunder, berupa artikel jurnal nasional dan internasional yang dipublikasikan dalam lima hingga sepuluh tahun terakhir dan relevan dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan mengumpulkan dan menelaah dua belas artikel jurnal yang membahas penerapan UbD, PjBL, dan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Artikel dipilih berdasarkan relevansi topik, tahun publikasi, dan kontribusinya terhadap desain pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif-analitis, yaitu dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan membandingkan konsep serta temuan penelitian dari berbagai sumber literatur. Analisis difokuskan pada keterpaduan antara tujuan pembelajaran, asesmen, aktivitas pembelajaran berbasis proyek, dan pemanfaatan media Canva dalam kerangka UbD.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini menguraikan hasil perancangan pembelajaran *Understanding by Design* (UbD) berbantuan Canva melalui model *Project Based Learning* (PjBL) berdasarkan kajian literatur dan perancangan konseptual yang telah dilakukan. Fokus pembahasan diarahkan pada keterpaduan kerangka UbD, implementasi model PjBL, serta pemanfaatan Canva sebagai media pendukung pembelajaran dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Keterpaduan Tahapan *Understanding by Design* (UbD) dalam Desain Pembelajaran

Hasil perancangan pembelajaran menunjukkan bahwa kerangka *Understanding by Design* (UbD) masih sangat relevan diterapkan dalam konteks pembelajaran modern. Penelitian terbaru menegaskan bahwa pendekatan *backward design* dalam UbD mampu meningkatkan keselarasan antara tujuan pembelajaran, asesmen, dan aktivitas belajar, sehingga mendorong terciptanya pemahaman mendalam peserta didik (Retnawati et al., 2021; Hidayat & Rahman, 2024). Pada tahap *desired results*, tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan kompetensi abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan temuan Darling-Hammond et al. (2020) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran harus berorientasi pada penguasaan kompetensi, bukan sekadar penguasaan materi. Tahap *assessment evidence* dirancang dengan menekankan asesmen autentik berbasis proyek. Asesmen autentik dinilai mampu mengukur kemampuan peserta didik secara komprehensif, termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata (Putri et al., 2023). Dengan demikian, asesmen tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi akhir, tetapi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Pada tahap *learning plan*, aktivitas pembelajaran dirancang secara sistematis dan berpusat pada peserta didik. Penelitian Novitasari et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan UbD dalam perencanaan pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena setiap aktivitas dirancang selaras dengan tujuan dan asesmen yang telah ditetapkan.

Implementasi Model *Project Based Learning* (PjBL) dalam Kerangka UbD

Integrasi *Project Based Learning* (PjBL) dalam kerangka UbD memperkuat pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik. Penelitian Sari dan Nugroho (2022)

membuktikan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui kegiatan proyek yang kontekstual. Dalam desain pembelajaran berbasis UbD, proyek tidak hanya diposisikan sebagai tugas akhir, tetapi sebagai sarana untuk membuktikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Wulandari dan Kurniawan (2025) menegaskan bahwa PjBL berbasis digital mampu meningkatkan kolaborasi dan tanggung jawab peserta didik terhadap proses dan hasil belajar. Selain itu, PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek. Mubarak (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan manajemen waktu, yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Peran Canva dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Proyek

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital memberikan kontribusi signifikan dalam pelaksanaan PjBL. Penelitian Pratama dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas peserta didik karena media ini menyediakan tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan. Canva membantu peserta didik dalam menyajikan hasil proyek secara sistematis dan visual, sehingga memudahkan pemahaman konsep. Ulyani dan Jayanti (2025) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam Project Based Learning dapat meningkatkan kualitas produk pembelajaran serta keterampilan literasi digital peserta didik. Selain itu, penggunaan media visual digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik. Hidayat dan Rahman (2024) menegaskan bahwa integrasi media digital dalam desain pembelajaran berbasis UbD mampu memperkuat efektivitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Relevansi Desain Pembelajaran terhadap Pembelajaran Abad ke-21

Desain pembelajaran UbD berbantuan Canva melalui model PjBL memiliki relevansi yang kuat dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Integrasi ketiga komponen tersebut mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi secara terpadu. Penelitian Retnawati et al. (2021) dan Putri et al. (2023) menegaskan bahwa desain pembelajaran yang terintegrasi mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, desain pembelajaran ini memberikan fleksibilitas kepada pendidik dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna dan reflektif. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran UbD berbantuan Canva melalui model PjBL dapat dijadikan sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Perancangan pembelajaran *Understanding by Design* (UbD) berbantuan Canva melalui model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang sistematis, inovatif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Penerapan kerangka UbD membantu pendidik merancang pembelajaran secara terarah melalui penetapan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman bermakna, penyusunan asesmen autentik, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang selaras dan terintegrasi. Integrasi model PjBL dalam kerangka UbD mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan proyek yang kontekstual dan bermakna. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam proses berpikir kritis,

pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi. Sementara itu, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital mendukung kreativitas peserta didik dalam menyajikan produk proyek secara visual serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran UbD berbantuan Canva melalui model PjBL berpotensi menjadi alternatif strategis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Desain ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan perkembangan kurikulum serta teknologi pendidikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik, desain pembelajaran UbD berbantuan Canva melalui model PjBL dapat dijadikan sebagai referensi dalam merancang pembelajaran yang terstruktur dan bermakna. Pendidik disarankan untuk menyesuaikan desain pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, serta konteks satuan pendidikan.
2. Bagi Sekolah, perlu adanya dukungan sarana dan prasarana teknologi, serta pelatihan bagi pendidik terkait penerapan UbD, PjBL, dan pemanfaatan media digital agar implementasi pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan berupa implementasi dan uji efektivitas desain pembelajaran ini secara langsung di kelas, baik melalui pendekatan kuantitatif maupun penelitian pengembangan, sehingga diperoleh data empiris terkait dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2021). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 25(2), 97–140.
- Hidayat, M., & Rahman, F. (2024). Implementasi Understanding by Design dalam perencanaan pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 18(1), 55–68.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Mubarak, A. (2025). Implementasi model Project Based Learning dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45–58.
- Novitasari, D., Santoso, B., & Lestari, W. (2025). Penerapan Understanding by Design dalam perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi. *Jurnal Pembelajaran*, 12(1), 1–13.
- Pratama, R. A., & Lestari, S. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 120–132.
- Putri, N. A., Kurniawan, D., & Suryadi, A. (2023). Integrasi desain pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengembangan Kurikulum*, 7(1), 33–45.
- Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, Apino, E., & Anazifa, R. D. (2021). Teachers' knowledge about higher-order thinking skills and its implementation in learning. *Jurnal Pendidikan*, 41(3), 215–227.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2022). Pengaruh Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 89–101.
- Ulyani, N., & Jayanti, R. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 25–37.
- Wulandari, E., & Kurniawan, D. (2025). Project Based Learning berbasis digital dalam meningkatkan kolaborasi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 3(1), 1–14.



Yusuf, M., & Anwar, K. (2021). Desain pembelajaran abad ke-21 berbasis kompetensi dan literasi digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 101–112.