

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia tergantung pada pendidikan berkualitas dimaksud untuk menciptakan siswa yang cerdas, kreatif dan mandiri. Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan oleh individu untuk menciptakan kepribadian yang baik dengan tujuan agar memberikan manfaat bagi dirinya sendiri dan orang disekitarnya. Menentukan arah tujuan hidupnya seseorang dapat memulainya dengan pendidikan, maka pendidikan sangatlah berperan penting untuk menentukan arah kehidupan seseorang. UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.” Pasal 3 menyebutkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu:

“Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Pendidikan nasional yang sesuai dengan tujuannya yaitu menciptakan bangsa Indonesia dengan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, maka terdapat standar pendidikan yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional Indonesia. Dijelaskan dalam Undang-Undang tersebut bahwa pendidikan diselenggarakan secara induktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berperan aktif, juga memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas, dan pelatihan sesuai dengan minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa melalui proses perencanaan dan penilaian pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut dalam pendidikan dibutuhkannya seorang pendidik yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yang telah disebutkan. Guru dapat menentukan serta membuat sebuah perencanaan pembelajaran yang dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Peran guru penting dalam dunia pendidikan, karena guru bertugas dan bertanggung jawab memotivasi, memfasilitasi, mendidik dan melatih siswa. Pendidikan dan guru bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi bagaimana menciptakan masa depan dan mencetak generasi yang berkualitas. Pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitas yang sangat tinggi. Sebagai seorang pendidik tentunya harus bisa memberikan sebuah model dalam proses pembelajarannya, dengan tujuan untuk memacu semangat dan motivasi siswa dalam pembelajarannya. Dari kegiatan tersebut dapat berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang berlangsung, apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka hasil belajar yang dihasilkan akan baik pula. Proses pembelajaran yang dilaksanakan tentu adanya kesiapan dan persiapan yang telah direncanakan sebelumnya. Perencanaan yang dipersiapkan berupa alur pembelajaran, model belajar, bahan ajar, strategi pembelajaran hingga media pembelajaran yang akan digunakan dan telah disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran ini tentunya akan menentukan hasil belajar siswa.

Hasil belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan bagi seorang guru dan siswa itu sendiri, karena dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar menunjukkan seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya secara langsung. Bagi seorang guru, hasil belajar dapat digunakan sebagai cerminan penilaian keberhasilan dalam kegiatan belajarnya. Jika hasil belajar yang diperoleh siswa, maka proses pembelajarannya diterima dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Jika hasil belajar yang diperoleh siswa rendah, maka diperlukannya evaluasi pembelajaran untuk menghasilkan solusi dalam permasalahan ini. Evaluasi pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan agar siswa yang memiliki hasil belajar rendah dapat meningkatkan hasil belajarnya lebih baik dari sebelumnya.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar yang dihasilkan siswa, guru dapat mengetahui perkembangan dan pengetahuan yang telah diperoleh siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar yang

diperoleh siswa rendah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dipengaruhi oleh kepribadiannya yaitu jasmani dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan sekitar siswa seperti keluarga, masyarakat dan sekolah.

Hasil belajar memiliki indikator ketercapaian dalam proses pelaksanaan belajar untuk mengukur siswa dalam pembelajaran. Indikator hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik bersangkutan dengan keterampilan siswa. Salah satu indikator hasil belajar adalah kognitif (pengetahuan) yang terkait dengan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini mencakup pemahaman tentang apa yang dipelajari serta kemampuan untuk mengatur potensi berpikir sehingga mereka dapat mengolah stimulus untuk menyelesaikan masalah yang mewujudkan hasil belajar. Indikator hasil belajar yang kedua adalah afektif (sikap) yang berkaitan dengan perubahan tingkah laku siswa yang diwujudkan dalam perasaan. Indikator hasil belajar yang terakhir adalah psikomotor (keterampilan) yang terkait dengan perubahan tingkah laku kognitif siswa, hanya saja kemampuan kognitif lebih baik, karena dapat mengorganisasikan berbagai stimulasi menjadi pola yang bermakna, yang berarti siswa memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah.

Hasil belajar di Indonesia menurut Kemendikbudristek yang merilis hasil studi PISA 2022, pada 5 Desember 2023, hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar di Indonesia yang menurun akibat adanya pandemi, kemudian PISA 2022 menunjukkan peringkat pendidikan Indonesia naik 5 sampai 6 posisi, disbanding PISA 2018. Indonesia berada pada peringkat 68 dengan skor sains 398. Dengan meningkatnya peringkat Indonesia yang dikaji oleh PISA 2022, tetapi masih terdapat permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Susanto (2013, hlm. 167) IPA adalah sebuah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, kemudian dijelaskan dengan

penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan bukan hanya penguasaan sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta dan konsep, Sulistyorini (2007, hlm. 39) “IPA merupakan sebuah pengetahuan teori rasional dan objektif tentang gejala-gejala kebendaan yang diperoleh melalui model ilmiah khusus. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah.”

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Pancasila pada 22 Januari 2024, *mean* menunjukkan rata-rata nilai siswa yaitu 75, dari empat orang siswa yang mencapai batas minimum. Sedangkan siswa yang tidak mencapai batas minimum memiliki rata-rata sebesar 54,34. Sehingga dari keseluruhan nilai yang ada, maka rata rata yang diperoleh sebesar 56,94, hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai minimum, atau dapat dikatakan hasil belajar yang dihasilkan rendah. Menurut guru kelas hasil dari wawancara mengatakan bahwa penyebab hasil belajar rendah karena dipengaruhi oleh kurangnya penerapan model pembelajaran yang diterapkan, materi pembelajaran yang terdapat dibuku kurang, yang menyebabkan guru harus mencari materi dengan sumber lain, dan kurangnya fasilitas alat peraga, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang salah satunya dipengaruhi oleh rekannya. Faktor hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh guru ataupun siswa itu sendiri. Faktor yang dipengaruhi oleh siswa yaitu kurangnya motivasi dan semangat dalam belajar, selain itu siswa yang enggan berbaur atau berinteraksi dengan teman lainnya, hanya ingin berbaur dengan teman dekatnya saja, hal ini juga memacu hasil belajar siswa rendah dalam kegiatan kelompok. Faktor yang dipengaruhi oleh guru adalah kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga aktivitas siswa berkurang dan menyebabkan kurang aktif atau kurang keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena guru masih menguasai atau guru yang mendominasi dalam pembelajaran. Faktor lainnya yang mempengaruhi hasil belajar rendah yaitu kurangnya alat peraga yang dibutuhkan ketika mengajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar rendah yaitu kurangnya alat peraga, hal ini adanya ketidakmerataan dalam fasilitas yang dibutuhkan. Faktor lainnya yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu karena ketidaktercapaian

indikator hasil belajar yang siswa hasilkan dari proses pembelajaran. Didalam indikator kognitif yang bersangkutan dengan pengetahuan siswa, yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam mencari informasi sendiri, hanya mengandalkan ilmu atau informasi yang disampaikan guru saja, enggan dalam mencari ilmu atau informasi yang lebih luas, kurangnya minat siswa dalam membaca materi pembelajaran. Dalam ranah afektif siswa kurang pandai menyampaikan pendapat atau gagasan saat menjelaskan hasil yang mereka temukan. Sedangkan pada ranah psikomotorik yang bersangkutan dengan keterampilan siswa, siswa sangat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran yang berpusat pada guru, yang menyebabkan kurangnya peran siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru sering kali membuat siswa kurang dalam mengembangkan keterampilannya yang dihasilkan, sehingga hasil belajar yang dimiliki siswa rendah.

Proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru diharapkan mampu berjalan secara efektif sesuai dengan tujuan yang dicapai dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Proses pembelajaran yang melakukan inovasi dalam proses pembelajaran akan menimbulkan perubahan pada siswa. Model pembelajaran yang bervariasi dapat digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, untuk memberikan hal baru pada siswa saat belajar. Model pembelajaran merupakan bagian penting dalam perencanaan pembelajaran, karena model dapat membantu guna memperjelas prosedur pada saat guru mengajar. Pada permasalahan yang tertera maka diperlukannya sebuah solusi atau aksi yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik, solusi yang ditawarkan beragam dan sesuai dengan tujuannya.

Solusi mengenai permasalahan yang ditemukan tentang hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran, model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik serta membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang digunakan, siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, selain itu, diterapkannya model pembelajaran akan menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran yang

dapat menarik perhatian siswa, misalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dipadukan dengan materi yang telah disesuaikan, misalnya aplikasi quizizz. Selain itu, guru dapat menerapkan model yang bervariasi, seperti model PBL, PjBL, *inquiry learnig* dan lain sebagainya.

Solusi yang ditetapkan berdasarkan adanya permasalahan yang telah disebutkan, maka penulis memilih salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS yaitu model *project based learning* (PjBL). Model *project based learning* ini memiliki keunggulan yaitu meningkatkan motivasi siswa, membantu memecahkan masalah, meningkatkan keterampilan serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajarannya yang dapat meningkatkan hasil belajar, karena model *project based learning* ini melibatkan siswa serta membutuhkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, model *project based learning* memberikan pengalaman langsung kepada siswa dengan adanya sebuah produk yang dihasilkan, sehingga siswa akan lebih mudah mencerna materi jika adanya pengalaman langsung.

Model *project based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang memadukan proses pembelajaran dengan menghasilkan atau menciptakan sebuah produk yang menjadikan siswa sebagai subjek atau pusat pembelajaran. Siswa menjadi titik pusat keberhasilan diterapkannya model *project based learning* ini, peran aktif dari siswa yang dibutuhkan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan penerapan model *project based learning* ini. Model PjBL ini merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam setiap kegiatannya, siswa juga dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan Hariani (2022, hlm. 21-29) yang telah melakukan penelitian mengenai model PjBL dijenjang sekolah dasar dengan menyatakan hasil bahwa pada proses pra siklus atau sebelum diterapkannya model *project based learning*, pembelajaran presentase hasil belajar yang didapat untuk siswa tuntas adalah 52,94%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan yaitu 47,06%. Setelah diterapkannya model PjBL terdapat peningkatan yang baik, dimana pada siklus I presentase hasil belajar siswa yang tuntas yaitu 69,85% dan peserta didik yang belum tuntas 30, 15%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebanyak 96,02% sedangkan siswa yang

belum tuntas yaitu sebanyak 03,78%, pada siklus II ini, hasil yang diperoleh telah mencapai indikator, sehingga tidak dilakukan siklus selanjutnya.

Penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga dapat dibantu dengan penerapan media pembelajaran atau alat peraga yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan mampu membangkitkan semangat belajar siswa, memotivasi siswa dalam belajar, menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menyelesaikan sebuah persoalan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih dan diterapkan oleh guru harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penggunaan media pembelajaran dapat memanfaatkan benda disekitar serta dapat juga memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, misalnya terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Aplikasi yang mendukung dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi canva. Canva merupakan sebuah *platform* yang memiliki beragam desain yang digunakan untuk membuat grafis, dan fitur lainnya untuk membuat desain pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses dimanapun.

Kusmaningrum (2020, hlm. 11-21) mengatakan bahwa belajar yang menggunakan mode *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa, yang berdasarkan pada hasil perhitungan Uji t yang diperoleh, bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 72,08 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 92,08, dengan $n=24$, diperoleh t_{hitung} sebesar 5,90564 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 24-1 = 23$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,80758. yang berbantuan media aplikasi canva. Panduan antara model yang variasi dengan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Pembelajaran menggunakan media canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa, menurut Adina, dkk. (2021, hlm. 103) model *project based learning* berbantuan aplikasi canva dinyatakan efektif digunakan dan memenuhi kriteria, sehingga model tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Sari, dkk (2022, hlm. 1699-1703) Terdapat pengaruh yang signifikan

pada hasil belajar siswa antara sesudah dan sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang signifikan dari hasil belajar $t_{hitung} - 6,524 > t_{tabel} - 2,000$ atau $t_{hitung} 6,524 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikan 5%, dapat disimpulkan jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Merujuk pada permasalahan di atas, serta didukung oleh penelitian yang relevan, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Mengenai latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif.
3. Belum menarik perhatian peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.
4. Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena didominasi oleh guru yang menyebabkan siswa menjadi jenuh.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar yang dipilih adalah hasil belajar (1) kognitif, yang terdiri dari C1 (mengingat), C2 (memahami) C3 (menerapkan), C4 (menganalisis) C5 (mengevaluasi), dan C6 (menciptakan). (2) afektif, terdiri dari A2 (merespon). (3) psikomotorik, terdiri dari P4 (artikulasi), dan P5 (naturalisasi).
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5-1 dan 5-3 SD Negeri Pancasila.
3. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPAS, dengan materi struktur lapisan bumi.

D. Rumusan Masalah

Mengenai latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *project based learning* terhadap hasil belajar IPAS di SD Negeri Pancasila?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *project based learning* dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model *project based learning* berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Mengenai rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model *project based learning* terhadap hasil belajar IPAS di SD Negeri Pancasila.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *project based learning* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *project based learning* terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu diantaranya:

1. Secara Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada mengenai pengaruh model *project based learning* berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini, peneliti mengaplikasikan model pembelajaran yang didapat selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bagi siswa dan dapat menentukan kebijakan selanjutnya. Serta memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru dan dapat meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *project based learning* sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Manfaat Bagi Siswa

Menambah pengetahuan dan pengalaman siswa dalam belajar, meningkatkan penguasaan materi IPAS, memotivasi siswa sehingga senang belajar, menumbuhkan rasa kebersamaan antara siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Istilah-istilah ini kemudian didefinisikan untuk mencegah kesalahpahaman tentang variabel dalam penelitian ini, definisi variabelnya sebagai berikut:

1. Model Project Based Learning

Project based learning menurut Kosasih (2014, hlm. 96) merupakan “model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai dasar dari tujuannya. Hal lain juga berdasarkan Hosnan (2014, hlm. 319) menyatakan bahwa model *project based learning* adalah model yang berbasis proyek atau kegiatan merupakan sebagian dari media. Sedangkan menurut Dewey (2011, hlm. 48) mengatakan bahwa “model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang

menuntut dan mengajarkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat dan merencanakan proyek”.

Project based Learning adalah model yang mengedepankan proses dalam pembuatan sebuah proyek dan perencanaan dalam pembuatan produk. Proyek atau produk merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Pembelajaran difokuskan dalam pemecahan masalah yang merupakan tujuan utama dari proses belajar, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Siswa dalam belajar tidak hanya mengerti apa yang telah dipelajarinya, tetapi belajar mampu membuat siswa mengetahui manfaat dari pembelajarannya untuk dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* atau sering disebut PjBL adalah model pembelajaran inovatif dengan metode dan proses pembelajaran yang menggunakan dan menghasilkan sebuah produk atau kegiatan sebagai media. Model *project based learning* ini melibatkan siswa untuk berperan serta mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif, karena model ini berpusat pada siswa, serta siswa yang merencanakan, melakukan, dan menghasilkan sebuah proyek dari hasil belajar yang diperoleh. Model *project based learning* ini cocok digunakan diberbagai mata pelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai serta disesuaikan pula dengan materi pelajaran yang akan dibahas. Model ini juga cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut pendapat penulis berdasarkan Sadirman (2007, hlm. 16) adalah perubahan perilaku seseorang, perubahan perilaku itu ditandai adanya perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, dan perubahan yang menyangkut nilai dan sikap. Sedangkan menurut Hamalik (2006, hlm. 155) “memberikan gambaran terhadap hasil belajar yang telah diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran.” Menurut pendapat penulis sejalan dengan gagasan yang dikemukakan oleh Mulyasa (dalam Noviana dan Huda, 2018, hlm. 206) Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa dalam bentuk nilai atau angka setelah siswa tersebut diberikan tes pada akhir pertemuan, atau akhir semester.

Keberhasilan hasil belajar dapat diukur dengan Taksonomi Bloom revisi, dengan memperhatikan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, gagasan ini disampaikan oleh Bloom (dalam Sudjana, 2012, hlm. 22-23). Sejalan pula dengan gagasan menurut Krarhwohl, Bloom dan Masia (dalam Suprihatiningrum, 2016, hlm. 38) “Indikator hasil belajar tergolong kedalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkatan pengukuran suatu keberhasilan yang telah diperoleh siswa setelah melalui pengalamannya dalam pembelajaran. Pengukuran kemampuan atau keberhasilan yang dimunculkan oleh siswa setelah pembelajaran dapat berupa tes atau pengamatan secara langsung. Hasil belajar akan menghasilkan perubahan dalam diri siswa dalam bentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar dihasilkan setelah adanya kegiatan pembelajaran yang menunjukkan kemampuan siswa, yang kemudian hasil tersebut dapat diukur oleh angka atau nilai. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah penilaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara terus menerus dan berulang, sehingga menghasilkan sebuah penilaian akhir. Hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotirk.

3. Aplikasi Canva

Canva yang dikemukakan oleh Demarest (dalam Rahmasari, dkk 2021, hlm. 166) adalah “*platform* desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang professional untuk mendesain.” Menurut pendapat penulis berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Wulandari dan Mudinillah (2022, hlm. 110) Canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari oleh kalangan guru untuk memanfaatkannya dalam membuat media pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa canva adalah sebuah aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa fitur-fitur atau kategori yang ada didalamnya. Aplikasi ini menyediakan *template* atau desain pembelajaran yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat rancangan pembelajaran. Aplikasi ini juga mampu meningkatkan kreativitas seseorang dengan menentukan desain sesuai dengan keinginan penggunaannya.

Penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta adanya kegiatan pembelajaran yang bervariasi, karena aplikasi ini dapat digunakan oleh guru ataupun siswa. Guru dapat membuat bahan ajar melalui canva yang telah disediakan dengan adanya fitur dan variasi yang diinginkan. Siswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk kegiatan pembelajaran yang inovatif, mengembangkan kreatifitas siswa dalam membuat desain pembelajaran yang baru.

H. Sistematika Skripsi

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa yang disusun oleh Tim Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2024, hlm.27-38) sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

BAB I Pendahuluan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca mengenai permasalahan dan pembahasan yang akan dibahas oleh peneliti, terdiri dari:

a. Latar Belakang Masalah

Latar belakang ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan, isi dari latar belakang ini mengenai isu atau topik yang diambil yang disesuaikan dengan perkembangan situasi dan kondisi terkini.

b. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan lainnya), serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti.

c. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisikan sebuah pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti. Rumusan masalah ditulis dalam bentuk pertanyaan penelitian, jumlah pertanyaannya pun disesuaikan dengan kompleksitas penelitian yang dilakukan.

d. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memperlihatkan pernyataan hasil yang akan dicapai peneliti setelah melakukan penelitian dan berkaitan dengan pertanyaan rumusan masalah.

e. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk menegaskan kegunaan dari penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung.

f. Definisi Operasional

Definisi operasional ini berisi mengenai pembatasan istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian, dan penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian.

g. Sistematika Skripsi

Bagian sistematika skripsi ini berisi penulisan skripsi yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antar bab dalam sebuah kerangka utuh skripsi.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada BAB II ini membahas mengenai kajian teori yang berisi sebuah deskripsi yang teoritis dengan memfokuskan pada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan peneliti. Setelah kajian teori maka dapat dirumuskan sebuah kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan antara variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Maka dari itu, kajian teori bukan hanya membahas sebuah teori, tetapi juga menjadi sebuah alur pemikiran peneliti tentang masalah yang diteliti atau hendak dipecahkan.

BAB III Metode Penelitian

BAB III metode penelitian ini merupakan bab yang menjelaskan secara sistematis serta langkah-langkah dan cara menjawab permasalahan serta memperoleh simpulan, bab ini sebagai berikut:

a. Metode Penelitian

Metode berkenaan dengan metode seperti apa yang akan digunakan oleh peneliti. Metode penelitian terdiri dari metode kuantitatif, kualitatif dan campuran (gabungan antara kuantitatif dan kualitatif). Peneliti dalam penelitian kali ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya yaitu *quasi experiment* (eksperimen semu).

b. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menyampaikan secara eksplisit mengenai penelitian yang dilakukan termasuk kategori survei (deskriptif dan korelasional). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan desain penelitiannya yaitu *Nonequivalent group design*.

c. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan suatu keseluruhan terdiri dari unsur-unsur serta subjek-subjek yang akan menjadi fokus penelitian yang mempunyai kriteria, ciri-ciri dan sifat-sifat tertentu. Populasi yang dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas V SDN Pancasila, terdiri dari 68 siswa, yaitu V-1 35 siswa dan V-3 33 siswa. Sampel merupakan bagian dari populasi yang memberikan gambaran umum yang dipilih dari suatu penelitian yang mampu mempresentasikan populasi secara keseluruhan. Sampel pada penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen

d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian. Teknik pengumpulan data harus dikembangkan ke dalam instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Pada penelitian kali ini teknik pengumpulan datanya berupa tes yang berisikan *pretest* dan *posttest*, kemudian non tes seperti observasi dan dokumentasi. Sedangkan pada instrument penelitiannya, peneliti membagi dua instrument yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun kuantitatif. Pada bagian teknik analisis data kuantitatif disampaikan jenis analisis statistik beserta jenis *software*-nya (jika menggunakan), misalnya: SPSS, *Lisrel*, dan lain-lain. Statistik deskriptif dan inferensial yang mungkin dibahas dan dihasilkan nantinya disampaikan beserta langkah-langkah pemaknaan hasil temuannya.

f. **Prosedur Penelitian**

Bagian ini menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian. Prosedur ini harus dibuat secara rinci agar menunjukkan aktivitas penelitian secara logis.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan tentang penemuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Esensi dari bagian temuan hasil penelitian adalah uraian tentang data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data. Uraian dalam bab ini merupakan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian.

BAB V Simpulan dan Saran

Simpulan pada bab ini merupakan sebuah uraian yang menyajikan penafsiran peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitiannya. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan dalam penelitian. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Penulisan simpulan dapat dilakukan dengan menggunakan salah satu cara dari dua cara berikut, yaitu simpulan butir demi butir, atau dengan cara uraian padat. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi tentang kumpulan referensi yang telah dikumpulkan penulis, dapat berupa daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, surat kabar, artikel pada website dan lain sebagainya.

Lampiran

Lampiran berisi keterangan atau sebuah informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjukkan kelengkapan isi skripsi, misalnya tabel, bagan, gambar, dokumentasi dan lain sebagainya.