

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA
CANVA TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP
PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK DI SDN 2 GIRIMAKMUR**

Oleh

Bagus Febriana

205060211

ABSTRAK

Penguasaan konsep di Indonesia menjadi masalah yang sangat menarik untuk diperbincangkan. Mengingat penguasaan konsep di Indonesia masih rendah berdasarkan hasil survei *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang diselenggarakan oleh *Global Institutel*, diketahui bahwa Indonesia menempati peringkat ke 44 dari 49 negara dalam bidang *sains*. Permasalahan lain yang ditemukan di SDN 2 Girimakmur terjadi pada peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS dikarenakan pada kurangnya inovasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *project based learning* berbasis *canva* terhadap peningkatan penguasaan konsep pembelajaran IPAS peserta didik di SDN 2 Girimakmur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 15 soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis perhitungan menggunakan uji *one sample t test* didapatkan hasil uji hipotesis dengan keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan model *project based learning* berbasis media *canva* terhadap penguasaan konsep pada peserta didik kelas IV SDN 2 Girimakmur. Pengukuran peningkatan kemampuan penguasaan konsep pada peserta didik menggunakan uji *N-gain Score* pada kelas eksperimen dan menunjukkan bahwa hasil uji *N-gain* rata-rata kelas eksperimen yaitu 0,5408 atau 54% yang berarti hasil data tersebut berklasifikasi sedang. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* (PjBL) berbasis media *canva* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan konsep IPAS di kelas VI di SDN 2 Girimakmur.

Kata Kunci: *project based learning*, *canva*, penguasaan konsep

**THE INFLUENCE OF THE CANVA MEDIA PROJECT BASED LEARNING
MODEL ON IMPROVING STUDENTS' MASTERY OF SCIENCE
LEARNING CONCEPTS AT SDN 2 GIRIMAKMUR**

By

Bagus Febriana

205060211

ABSTRACT

Mastery of concepts in Indonesia is a very interesting issue to discuss. Considering that mastery of concepts in Indonesia is still low based on the results of the Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) survey conducted by the Global Institute, it is known that Indonesia is ranked 44th out of 49 countries in the field of science. Another problem found at SDN 2 Girimakmur occurred in that students experienced difficulty in understanding science and science concepts due to the lack of innovation carried out by teachers in learning. The aim of this research is to find out how the Canva-based project based learning model influences students' mastery of science and science learning concepts at SDN 2 Girimakmur. The research method used is a quantitative research method with a pre-experimental research design type one group pretest-posttest design. The instrument used in this research contained 15 multiple choice questions. Based on the results of calculation analysis using the one sample t test, the results of the hypothesis test were obtained with the decision H_0 being rejected and H_1 being accepted, which shows that there is a significant influence of the project based learning model based on Canva media on the mastery of concepts in class IV students at SDN 2 Girimakmur. Measuring the increase in students' ability to master concepts using the N-gain Score test in the experimental class and shows that the average N-gain test result for the experimental class is 0.5408 or 54%, which means the data results are classified as medium. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the project based learning (PjBL) model based on Canva media on increasing the ability to master science and science concepts in class VI at SDN 2 Girimakmur.

Keyword: project based learning, Canva, concept mastery

**PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK CANVA
MÉDIA DINA NGARONJATKEUN PANGAJARAN SISWA KONSEP
DIAJAR IPA DI SDN 2 GIRIMAKMUR**

Ku

Bagus Febriana

205060211

ABSTRAK

Konsép nu masagi di Indonésia jadi masalah anu méréh pikeun didungdengkeun. Numutkeun hasil survéy *trends in international mathematics and sciéncé study* (TIMSS) anu diayakéun ku *global instituté*, yén konsép nu masagi di Indonésia teh masih kénéh kurang, mértélakeun yén Indonésia jadi nagara ka 44 tina 49 nagara dina widang sains. Masalah séjén déui nu kapanggih di SDN 2 Girimakmur nyaéta ayana bandak atikan anu ku ngartikeun kanu konsép-konsép IPAS ku lantaran kurangna inovasi ni diayakéun ku guru dina waktu ngajar. Tujuan panalungtikan ieu nyaéta pikeun mikanyaho kumaha “Pengaruh *Model Project Based Learning* Berbasis Media Canva Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Pembelajaran IPAS Peserta Didik Di SDN 2 Girimakmur” métodé pananglungtikanna nyaéta metode pananglungtikan kuantitatif sarta désain pananglungtikanna *pre-ekperimental design* tipe *one group pretest-posttest design*. Instrumén anu dipaké dina pananglungtikan ieu nyaéta 15 soal pilihan ganda. Dumasarkana hasil analisis itungan anu maké uji *one sampel t test*, kapanggih hasil uji hipotesis sarta kacindekanna H_0 ditolak sarta H_1 ditarima, hal ieu mértélakeun yén ayana péngaruh anu signifikan model *project based learning* berbasis média canva kana konsép masagi barudak atikan kelas IV SDN 2 Girimakmur. Kacindekan konsép anu masagi barudak atikan diukur make uji *N-gain score* di kelas ékspérimén sarta kacindekanna yén hasil uji *N-gain* rata-rata kelas ekpérimén nyaéta 0,5408 atawa 54% anu ngandung harti yén data konsép sédéng.kusabab kitu, bisa dicindekeun yén ayana pangaruh modél *project based learning berbasis média canva* kana undakua kamampuan konsép IPAS anu masagi di kelas IV di SDN 2 Girimakmur

Kecap pamageuh: *project based learning, canva, konsép nu masagi*