

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan syarat mendasar sekaligus kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Di kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat, pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik dalam aspek intelektual, sosial maupun kemampuan berpikir. Menurut Abd Rahman *et al.*, (2022, hlm. 3), menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi fisik dan mental yang sudah ada, yang diintegrasikan dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan budaya. Sesuai dengan pernyataan tersebut, Marisyah & Firman, (2019, hlm. 1514-1519), menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia secara utuh, mencakup aspek fisik, intelektual, dan moral. Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah ayat 11 menekankan betapa krusialnya peran pendidikan. Dalam terjemahannya disebutkan bahwa. "Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.". Pesan ini menunjukkan bahwa dalam ajaran Islam, ilmu pengetahuan diposisikan pada tingkat yang mulia, dan proses pencariannya dipandang sebagai salah satu bentuk ibadah kepada Allah SWT. Sejalan dengan nilai religius tersebut, dalam kearifan lokal Sunda dikenal pepatah "Ka hareup kudu maju, ka tukang kudu apal", yang berarti bahwa meskipun kita harus maju mengikuti perkembangan zaman, kita tetap perlu mengingat nilai-nilai luhur dan budaya yang diwariskan oleh para leluhur. Maka dari itu, pendidikan yang ideal harus mengintegrasikan antara perkembangan teknologi dengan nilai karakter dan budaya bangsa.

Pendidikan yang berkualitas menjadi indikator utama kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, setiap negara berupaya mengembangkan sistem pendidikan yang tidak hanya menjamin akses yang merata, tetapi juga mampu membekali Peserta didik dengan kecakapan hidup abad 21. Di Indonesia, pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, karakter, serta keterampilan Peserta didik

Lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif Peserta didik sangat dibutuhkan untuk membentuk pribadi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan moral (Nurkomala *et al.*, 2024, hlm. 10386–10387). Dalam proses pembelajaran, guru memegang peran strategis sebagai fasilitator yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar Peserta didik. Namun, ketercapaian tujuan tersebut juga dipengaruhi oleh sikap dan partisipasi aktif Peserta didik dalam proses pembelajaran. (Wahyuni *et al.*, 2023, hlm. 168). Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan kontekstual. Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan kontekstual.

Kurikulum, yang menjadi pedoman utama dalam penyelenggaraan pembelajaran. Kurikulum berperan sebagai acuan penting dalam merancang pelaksanaan pendidikan. Kurikulum bertindak sebagai dasar dalam menyusun kegiatan belajar mengajar yang terstruktur, sesuai dengan kebutuhan, dan mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman (Cholilah *et al.*, 2023, hlm. 58) Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 Pasal 1 Butir 19, “Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengatur tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan”. Kurikulum yang efektif adalah kurikulum yang dirancang secara menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan Peserta didik serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Aprillia *et al.*, 2023, hlm. 405)

Kurikulum Merdeka telah diterapkan sebagai inovasi dalam sistem pendidikan nasional. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berdiferensiasi, berorientasi pada penguatan kompetensi, dan berpusat pada Peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mengatur proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan dan minat Peserta didik. Guru dapat memilih atau mengembangkan perangkat ajar sendiri, seperti modul ajar, asesmen formatif dan sumatif, serta media pembelajaran yang relevan. Menurut Lestari *et al.*, (2023, hlm. 86), Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya penguatan karakter serta pengembangan profil pelajar Pancasila sebagai arah utama pembelajaran

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang diperoleh Peserta didik setelah menjalani pembelajaran, yang meliputi dimensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Nabillah & Abadi, (2019, hlm.1) hasil belajar tidak hanya tercermin dari nilai akademik, tetapi juga perkembangan karakter dan kecakapan peserta didik. Bloom, seperti dikutip oleh Ulfah & Arifudin, (2021, hlm. 3), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Domain kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik dalam memahami konsep, mengingat informasi, dan memecahkan masalah, yang terbagi dalam enam tingkat kemampuan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Magdalena *et al.*, 2020, hlm. 137). Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, yang dimulai dari menerima stimulus, respons, menghargai, mengorganisasi nilai, hingga menginternalisasi nilai sebagai karakter (Zainudin & Ubabuddin, 2023, hlm. 922-923). Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak setelah pengalaman belajar, mencakup aktivitas fisik. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif, terlihat saat Peserta didik menunjukkan perilaku sesuai pembelajaran. Jenjang ranah psikomotor meliputi: (1) gerakan refleks (respons otomatis), (2) gerakan dasar (basic fundamental movements), (3) gerakan persepsi (perceptual abilities), (4) gerakan kemampuan fisik (psycal abilities), (5) gerakan terampil (skilled movements) kontrol kompleks dalam olahraga dan seni, dan (6) gerakan indah dan kreatif (non-discursive communication) komunikasi perasaan melalui gerakan (Zainudin & Ubabuddin, 2023, hlm. 924-925).

Pencapaian hasil belajar yang maksimal pada ketiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik memegang peranan penting dalam mempersiapkan Peserta didik menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya, serta mendukung kemampuan mereka untuk terlibat aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan Peserta didik dalam menghafal informasi atau konsep tertentu, tetapi juga dilihat dari sejauh mana mereka mampu membentuk sikap positif serta mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang yang menenakkankan kepada prinsip dan proses ilmiah, dengan tujuan berbagai konsep yang diajarkan. Di tingkat sekolah dasar, pengajaran IPAS seharusnya hayanya menekankan pada menghafalan, tetapi melibatkan kegiatan penyelidikan yang sederhana agar Peserta didik dapat mengalami proses belajar secara langsung, melalui aktivitas seperti pengamatan, diskusi, dan eksperimen. Kegiatan-kegiatan ini dapat membantu Peserta didik untuk menemukan masalah, membuat kesimpulan, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, IPAS merupakan salah satu cara manusia berusaha memahami alam semesta melalui pengamatan dan cara berpikir yang terorganisir, dan memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas sejak dini. Suasana belajar yang mendukung dapat memperdalam pemahaman Peserta didik tentang materi yang diajarkan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan pencapaian belajar mereka (Ilmi, 2023, hlm. 4–5).

Keberhasilan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat dilihat dari keberhasilan Peserta didik dalam memahami dan menguasai materi. Hasil belajar mencerminkan pencapaian akademik Peserta didik yang diperoleh melalui penilaian seperti tugas dan ujian. Dalam dunia akademik, seringkali muncul pandangan bahwa indikator keberhasilan pendidikan tidak semata-mata tercermin dari nilai dalam rapor atau ijazah. Namun demikian, untuk aspek kognitif, hasil belajar tetap menjadi salah satu tolok ukur yang dapat digunakan untuk menilai pencapaian akademik Peserta didik (Dakhi, 2020, hlm. 468).

Rendahnya hasil belajar IPAS Peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih menjadi perhatian yang penting. meskipun banyak Peserta didik telah memperoleh pemahaman dasar, namun pencapaian hasil belajar IPAS yang maksimal masih sulit untuk dicapai. Berdasarkan data ulangan harian yang diperoleh dari kelas IV SDN Sirnagalih, diketahui bahwa kemampuan Berdasarkan data ulangan harian yang diperoleh dari SDN Sirnagalih, diketahui bahwa hasil belajar Peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih memerlukan perhatian khusus. Data rekap menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh Peserta didik adalah 72,8, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan

adalah 70. Dari total 28 peserta didik, terdapat 11 peserta didik yang belum mencapai KKM, sementara 17 Peserta didik telah berhasil mencapai atau melebihi ambang ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah Peserta didik menunjukkan kesulitan dalam memahami materi IPAS yang disampaikan selama proses pembelajaran. Selain itu, tingkat partisipasi Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah, yang berdampak pada pencapaian hasil belajar secara akademis, selain itu tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah, yang berdampak pada pencapaian hasil belajar secara akademis. kurangnya minat dan motivasi belajar juga menjadi salah satu faktor penghambat yang memperburuk kondisi tersebut. Faktor lainnya adalah model dan metode serta kondisi lingkungan belajar. Penggunaan model dan metode yang digunakan masih bersifat konvensional, monoton dan kurang variatif yang menyebabkan kebosanan untuk peserta didik, guru tidak menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif sering kali gagal untuk memotivasi Peserta didik sehingga mengurangi antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Faktor lainnya yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan belajar, kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung, seperti fasilitas yang tidak memadai atau suasana kelas yang tidak kondusif, juga berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar Peserta didik. Kondisi ini dapat mengganggu konsentrasi Peserta didik selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan kolaboratif dari guru, peserta didik, dan lingkungan sekolah. Guru diharapkan dapat mengimplementasikan model dan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satunya dengan penggunaan model *Project Based Learning*. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar baik fasilitas atau suasana kelas, dukungan dari orang tua dan masyarakat dalam memotivasi Peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik.

Model *Project Based Learning* dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model ini dianggap relevan dengan tahap perkembangan kognitif Peserta didik karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pemecahan masalah kontekstual. Melalui penerapan model (PjBL), Peserta didik didorong untuk menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman

melalui keterlibatan langsung.. Model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam membantu peserta didik memahami konsep IPAS secara lebih kontekstual dan aplikatif. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, karena mereka merasa memiliki peran dalam setiap tahap pembelajaran. Selain itu, PjBL terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta membentuk kompetensi penting yang dibutuhkan di abad ke-21. Berdasarkan kajian literatur dari sejumlah artikel nasional, model ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kreativitas dalam menyelesaikan masalah, serta kemampuan bekerja sama dalam tim (Undari *et al.*, 2020, hlm. 27).

Model PjBL sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar karena melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan eksploratif dan investigatif. Peserta didik diberi ruang untuk memecahkan masalah nyata, menyusun strategi, dan menghasilkan produk yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi (Erisa *et al.*, 2021, hlm. 56). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dianggap efektif dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar. Melalui proyek yang relevan, Peserta didik tidak hanya dilibatkan secara kognitif tetapi juga secara emosional dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Dalam prosesnya, Peserta didik merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang berhubungan dengan topik yang dipelajari. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep serta keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, PjBL menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik di sekolah dasar.

Selain metode pengajaran yang diterapkan oleh guru untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, media pembelajaran memegang peranan yang sangat krusial dalam menunjang kegiatan tersebut. Penggunaan media sebagai alat bantu bertujuan untuk mempermudah pencapaian tujuan materi yang diajarkan. Dalam proses belajar mengajar, pemanfaatan media dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi Peserta didik (Wulandari *et al.*, 2023, hlm. 3929). Diharapkan bahwa penerapan media pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan hasil

belajar peserta didik. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan saat ini menjadi salah satu komponen yang sangat vital. Salah satu teknologi pendidikan yang dapat diterapkan adalah media berbentuk video berbasis aplikasi Canva. Video pembelajaran ini dapat mengkombinasikan gambar dan suara secara bersamaan. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan video pembelajaran dapat menarik perhatian Peserta didik selama proses belajar (Kurnia & Sunaryati, 2023, hlm. 1358).

Canva adalah aplikasi dan situs web yang populer untuk mendesain grafis yang menyediakan layanan secara gratis. Aplikasi ini dapat diakses melalui browser atau diunduh sebagai aplikasi di smartphone. Platform pembelajaran berbasis Canva terbukti menjadi solusi efisien bagi pendidik dalam merancang materi ajar, sekaligus mempercepat proses penyusunan media pengajaran. Selain itu, penggunaannya mendukung penyampaian materi secara lebih efektif. Bagi peserta didik, keberadaan Canva turut meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran karena media ini mampu menyajikan berbagai format visual dan audio, seperti teks, gambar, video, animasi, grafik, dan suara. Penyajian yang interaktif dan menarik tersebut mampu meningkatkan konsentrasi serta minat belajar Peserta didik (Faridah Hayati, 2020, hlm. 11). Media Canva dapat digunakan dalam model *Project-Based Learning* dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena mendorong Peserta didik untuk merancang proyek dan menyelesaikan proyek secara kreatif, menarik, dan terstruktur. Integrasi media Canva dalam menerapkan model ini turut memperkuat penyampaian ide, meningkatkan kerjasama antar peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, serta mengembangkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek secara visual dan interaktif. Aplikasi ini dapat mendukung pembuatan media pembelajaran, seperti video, presentasi, poster, modul ajar interaktif. Dengan media Canva guru dapat menyajikan materi secara kreatif membantu guru dan Peserta didik dapat memahami konsep secara konkret melalui media audio visual yang interaktif. Hal ini menjadikan Canva sebagai alat yang bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh Nurkomala & Suherman (2024, hlm.10390) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Media Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas V di SDN Cibedug 01 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang didukung oleh media Canva memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS Peserta didik kelas V di SDN Cibedug 01. Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi model PjBL dengan media digital seperti Canva efektif dalam meningkatkan capaian belajar, memotivasi siswa, mengasah kreativitas, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serupa dengan judul Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Bantuan Media Canva terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan yang telah disampaikan dalam latar belakang, sejumlah isu yang dapat ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Peserta didik dalam Pelajaran IPAS
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga Peserta didik kurang aktif pada saat pembelajara.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi Canva, belum optimal dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi Peserta didik.
4. Model pembelajaran yang inovatif seperti *Project-Based Learning* (PjBL) belum diterapkan secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis menyusun rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran Peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar Peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar IPAS peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran Peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva dibandingkan dengan Peserta didik yang menggunakan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media Canva dengan Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Peserta didik di tingkat sekolah dasar. Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dengan menambah wawasan baru, sekaligus memberikan informasi yang relevan yang dapat memperkuat atau mengonfirmasi temuan-temuan penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada pembaca mengenai pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* yang didukung oleh media Canva terhadap hasil belajar Peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

- a. Untuk peneliti, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang didukung oleh media Canva diharapkan mampu memperluas wawasan serta

memperkaya pengetahuan penulis sebagai calon tenaga pendidik di masa mendatang.

- b. Untuk pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pertimbangan strategis dalam mengoptimalkan proses pembelajaran IPAS melalui pendekatan *Project Based Learning*, sehingga kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih efektif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.
- c. Untuk tenaga pendidik, temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran IPAS. Selain itu, diharapkan mampu memotivasi guru agar merancang kegiatan belajar yang lebih menarik dan mendukung pemahaman Peserta didik secara lebih mendalam.
- d. Untuk peserta didik, penggunaan model pembelajaran ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan capaian belajar dalam mata pelajaran IPAS, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kreatif, hingga mampu menghasilkan suatu karya yang bernilai.

F. Definisi Operasional

Guna mencegah timbulnya interpretasi yang keliru terhadap berbagai istilah yang digunakan dalam studi ini, peneliti memandang penting untuk menguraikan secara mendetail makna dari sejumlah istilah utama. Oleh sebab itu, pada bagian ini akan dipaparkan definisi operasional dari istilah-istilah tersebut:

1. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar Peserta didik merupakan indikator pencapaian akademik yang dicapai melalui pelaksanaan tugas-tugas, ujian, serta keterlibatan aktif dalam interaksi pembelajaran seperti sesi tanya jawab. Dakhi (2020, hlm. 468) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya tercermin dari perolehan nilai dalam ijazah, melainkan lebih jauh ditentukan oleh kemampuan kognitif Peserta didik sebagai tolok ukur utama pemahaman mereka. Hal senada disampaikan oleh Agustira dan Rahmi (2022, hlm. 78) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat diketahui melalui perubahan perilaku serta peningkatan kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar mencakup tiga dimensi utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Selain sebagai tolok ukur capaian peserta didik, hasil belajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi atas proses pembelajaran yang dilaksanakan, yang biasanya disajikan dalam bentuk simbol, huruf, atau deskripsi naratif mengenai capaian Peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

Hasil belajar menurut Bloom, dibagi menjadi tiga kategori utama. Aspek kognitif berkaitan erat dengan kemampuan berpikir individu dan terbagi ke dalam enam level, yaitu: mengingat informasi, memahami konsep, menggunakan pengetahuan dalam situasi baru, mengurai permasalahan, menggabungkan berbagai elemen menjadi satu kesatuan, serta membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu. Di sisi lain, aspek afektif mencerminkan dimensi sikap dan nilai-nilai personal, yang terdiri atas lima jenjang perkembangan: kesediaan menerima, memberikan respons, memberikan penilaian, menyusun nilai-nilai dalam sistem, serta menginternalisasi nilai hingga membentuk karakter. Sementara itu, dimensi psikomotorik mencakup keterampilan jasmani atau motorik, dimulai dari gerakan otomatis, kemampuan dasar motorik, pengolahan persepsi, ketepatan gerak, keterampilan tingkat lanjut, hingga ekspresi gerakan yang bersifat seni dan inovatif (Sarita & Imawati, 2023, hlm. 40).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Peserta didik mencerminkan perkembangan dalam tiga aspek utama. Aspek pertama, kognitif, berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual yang meliputi enam tingkat, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek kedua, afektif, fokus pada sikap dan emosi, yang ditandai dengan tahap menerima, merespons, menilai, mengatur nilai, hingga menerapkan nilai dengan sungguh-sungguh. Sedangkan aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan kemampuan bertindak, yang terdiri dari enam komponen: gerakan refleks, keterampilan dasar, persepsi motorik, ketepatan gerak, keterampilan kompleks, dan gerakan yang mengandung nilai estetika serta kreatif.

2. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang menekankan peran aktif Peserta didik dalam menyelesaikan suatu persoalan, baik secara individu maupun dalam kelompok. Proses ini dilakukan melalui langkah-langkah

ilmiah dalam jangka waktu tertentu, yang pada akhirnya menghasilkan sebuah karya nyata yang harus dipresentasikan atau dipertanggungjawabkan kepada pihak lain (Halimah & Marwati, 2022, hlm. 40). Dalam penerapannya, PjBL menekankan kerja berbasis proyek dimana Peserta didik diberikan kebebasan untuk merancang solusi, membuat keputusan serta menghasilkan karya nyata baik secara mandiri maupun kelompok. Guru hanya sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi Peserta didik dalam proses belajar mengajar tersebut (Herputranti, 2022, hlm. 1209). Tahapan implementasi Model *Project Based Learning* dimulai dari Penentuan pertanyaan dasar, perencanaan proyek, menentukan jadwal kegiatan, monitoring perkembangan proyek, penilaian proyek atau uji hasil, dan evaluasi pengalaman. (Herputranti, 2022, hlm. 1210).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan Peserta didik dalam memecahkan permasalahan melalui keterlibatan aktif dalam pelaksanaan proyek. melalui model ini, Peserta didik diarahkan untuk membangun pemahaman secara mendalam terhadap materi pembelajaran dengan cara menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang relevan dengan konteks kehidupan nyata. Model ini mendorong Peserta didik agar lebih aktif serta mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata, dengan dukungan guru yang berperan sebagai pembimbing Model *project based learning* dimulai dari menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menetapkan jadwal, kegiatan, monitoring perkembangan proyek, penilaian proyek atau uji hasil, evaluasi pengalaman

3. Media Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi dan situs web desain grafis yang cukup populer dan menyediakan layanan secara gratis. Akses terhadap Canva dapat dilakukan melalui peramban (browser) maupun dengan mengunduh aplikasinya di smartphone. Keberadaan Canva memberikan banyak kemudahan, khususnya bagi para pendidik, karena dapat digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran seperti video, presentasi, dan poster yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar (Fauziah *et al.*, 2022, hlm. 9). Canva adalah aplikasi desain grafis yang praktis dan mudah digunakan dalam mendukung pembelajaran. Aplikasi

ini membantu pendidik dan Peserta didik dalam pembuatan berbagai media visual yang kreatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Citradevi, 2023, hlm. 271). Canva juga dikenal sebagai platform yang ramah pengguna dan dapat dimanfaatkan dalam pembuatan modul ajar digital interaktif, karena menawarkan beragam fitur menarik. Dengan demikian, Canva berpotensi besar digunakan dalam pengembangan modul pembelajaran yang lebih engaging. Pemanfaatan media berbasis Canva memungkinkan Peserta didik memahami konsep secara lebih konkret melalui sajian visual dan audiovisual yang mendalam. Selain itu, aplikasi ini turut melatih keterampilan Peserta didik karena mereka memiliki kesempatan untuk mengulang materi yang disampaikan dalam format media yang menarik (Hidayatullah *et al.*, hlm. 946)

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat ditakik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan banyak manfaat, khususnya dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Canva menyediakan beragam fitur yang menarik dan didesain mudah dioperasikan, baik oleh guru maupun peserta didik, sehingga sangat mendukung pembuatan berbagai jenis media pembelajaran seperti video, presentasi, poster, dan modul ajar interaktif. Melalui penggunaan Canva, guru dapat menyampaikan materi secara lebih kreatif dan variatif, sementara Peserta didik terbantu dalam memahami konsep secara lebih konkret melalui media audiovisual yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, Canva dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bantu menjadi salah satu alat yang efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih untuk memanfaatkan Canva sebagai media utama dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang berkaitan dengan topik kebutuhan, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman Peserta didik secara optimal.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan bagian yang menjelaskan susunan penulisan skripsi secara terstruktur, mencakup isi setiap bab dan keterkaitannya satu sama lain dalam membentuk kerangka utuh sebuah karya ilmiah. Struktur penulisan ini terdiri atas sejumlah bab yang tersusun secara runtut dan saling terkait satu sama lain. Rincian sistematika skripsi merujuk pada pedoman penyusunan Karya Tulis Ilmiah

(KTI) yang telah dirancang oleh tim penyusun FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 39–49).

1. Pembukaan Skripsi

Pada bagian awal atau dalam penyusunan karya ilmiah ini, terdapat sejumlah komponen penting yang disusun secara sistematis sebagai bagian dari struktur skripsi. Pada bagian awal dokumen, terdapat sejumlah halaman awal seperti sampul yang mencantumkan judul penelitian beserta identitas penulis. Setelahnya, disusun halaman pengesahan, dilanjutkan dengan halaman berisi moto dan dedikasi, pernyataan orisinalitas karya ilmiah, serta kata pengantar. Tak ketinggalan juga ucapan terima kasih, abstrak, dan bagian-bagian pendukung seperti daftar isi, daftar tabel, daftar ilustrasi, serta daftar lampiran.

2. Isi Skripsi

Untuk memberikan pemahaman menyeluruh terhadap isi skripsi, disajikanlah sistematika penulisan skripsi yang tersusun rapi. Sistematika ini mencerminkan urutan logis dari setiap bagian dalam penulisan karya ilmiah tersebut.

a. Bab I Pendahuluan

Bab awal ini bertujuan untuk membawa pembaca masuk ke dalam konteks permasalahan yang akan dibahas. Bagian ini menjadi dasar bagi pembaca untuk memahami arah penelitian melalui penjabaran awal mengenai isu yang diangkat. Pendahuluan dirancang untuk mempermudah pembaca dalam menangkap inti bahasan secara ilmiah. Isi dari bab ini mencakup: latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi istilah secara operasional, serta penjelasan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Tinjauan Teoritis

Bagian ini menyuguhkan landasan teori yang relevan dan analisis konseptual yang mendalam. Di dalamnya dibahas hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan variabel yang dikaji, serta disusun kerangka pemikiran yang logis sebagai dasar berpijak. Tak hanya itu, bagian ini juga merinci asumsi dasar dan hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian.

c. Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini memuat uraian terstruktur dan rinci tentang metode yang diterapkan dalam proses penelitian guna menjawab masalah dan memperoleh simpulan. Penjelasan meliputi pendekatan serta rancangan penelitian, subjek maupun objek yang diteliti, cara pengumpulan data beserta instrumen yang digunakan, metode analisis data, langkah-langkah pelaksanaan penelitian, dan jadwal kegiatan penelitian.

d. **Bab IV Paparan Hasil dan Analisis Data**

Di bagian ini, dijelaskan secara rinci mengenai temuan yang diperoleh dari penelitian serta hasil analisis yang dilakukan. Bab ini terbagi menjadi dua bagian utama: pertama, penyajian data dan hasil yang diperoleh berdasarkan proses penelitian; kedua, pembahasan hasil temuan yang mencakup interpretasi data serta kendala yang dihadapi selama proses pengumpulan dan analisis data.

e. **Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi**

Bab penutup ini menyajikan rangkuman hasil yang merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, di bagian ini juga disampaikan saran atau masukan yang ditujukan kepada berbagai pihak yang relevan, sebagai bentuk kontribusi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3. Akhir Skripsi

Pada bagian penutup karya ilmiah ini disertakan referensi dan lampiran. Referensi mencakup berbagai sumber seperti buku, jurnal akademik, artikel ilmiah dari majalah atau surat kabar, tulisan dalam antologi, serta konten dari situs web yang dijadikan rujukan dalam proses pengumpulan data, analisis, hingga penulisan skripsi. Sementara itu, lampiran berisi informasi pelengkap atau tambahan yang dipandang relevan guna mendukung isi dan kelengkapan skripsi.