

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan komponen penting dalam mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan Peserta didik terhadap kompetensi yang diajarkan, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar dapat dipahami sebagai bentuk capaian Peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Capaian ini umumnya diukur menggunakan alat evaluasi seperti tes atau asesmen lainnya. Dalam konteks Peserta didik sekolah dasar, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana pembelajaran telah berhasil (F. D. Lestari *et al.*, 2021, hlm 3).

Lebih lanjut, Purwaningsih, (2025, hlm 423) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bagian dari proses pendidikan yang menghasilkan perubahan yang bersifat permanen. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar tidak bersifat sesaat, melainkan melibatkan transformasi dalam pola pikir dan tindakan Peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang mereka alami. Namun demikian, rendahnya hasil belajar masih menjadi persoalan dalam proses pendidikan. Banyak Peserta didik belum mencapai kompetensi secara optimal, yang dapat disebabkan oleh kurang menariknya metode pembelajaran, minimnya penggunaan media interaktif, serta lemahnya keterlibatan aktif Peserta didik dalam proses belajar. Agar proses belajar mengajar berlangsung secara kontekstual, bermakna, dan selaras dengan karakter peserta didik, pendidik dituntut untuk menerapkan pendekatan yang kreatif serta inovatif.

Hasil belajar merupakan keluaran dari interaksi antara aktivitas belajar dan mengajar, dimana proses mengajar diakhiri dengan evaluasi terhadap hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh melalui interaksi antar aktivitas belajar yang oleh Peserta didik dan tindakan mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Dalam proses pembelajaran, pendidik berperan dalam menyampaikan materi, membingbing, serta memfasilitasi pemahaman Peserta didik. Proses pembelajaran diakhiri dengan evaluasi hasil belajar, yang bertujuan untuk menilai

sejauh mana pemahaman keterampilan yang telah Peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Astuti & Octaviani, 2023, hlm. 572). Sementara itu menurut Agustira & Rahmi, (2022, hlm. 78), Hasil belajar terlihat dari perubahan perilaku serta peningkatan kemampuan Peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam menilai capaian belajar, terdapat tiga aspek penting yang harus diperhatikan, yakni kemampuan berpikir dan memahami (kognitif), sikap serta motivasi terhadap proses belajar (afektif), dan kecakapan dalam mengimplementasikan pengetahuan ke dalam praktik (psikomotorik). Selain sebagai indikator perkembangan individu, hasil belajar juga berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan. Biasanya, hasil belajar dikomunikasikan dalam simbol, nilai huruf, atau deskripsi naratif yang memberikan gambaran mengenai pencapaian Peserta didik dalam jangka waktu tertentu..

Hasil belajar memang seringkali dikaitkan dengan nilai-nilai akademik seperti ijazah atau raport, namun dalam konteks pendidikan yang lebih luas, hasil belajar juga menjadi cerminan dari seberapa besar pendidikan mampu membentuk pribadi yang cerdas, mandiri, dan mampu berpikir kritis. Dengan demikian, pencapaian hasil belajar tidak semata-mata dinilai dari angka, tetapi berfungsi sebagai sarana introspeksi untuk menilai efektivitas strategi pengajaran dalam meraih tujuan pendidikan (Dakhi, 2020, hlm. 468). Oleh karena itu, hasil belajar mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran secara menyeluruh, termasuk aspek perubahan sikap, penguasaan keterampilan, dan pola pikir siswa, bukan hanya dari sisi akademik. Melalui hasil belajar, guru dan lembaga pendidikan dapat melakukan perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Hasil belajar dapat disimpulkan sebagai representasi dari keberhasilan proses pembelajaran yang dialami oleh Peserta didik. Hasil ini mencerminkan sejauh mana Peserta didik menguasai kompetensi yang diajarkan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Tidak hanya berupa nilai angka atau simbol, hasil belajar juga menggambarkan perubahan dalam pola pikir, perilaku, dan kemampuan Peserta didik dalam menerapkan materi yang telah dipelajari. Sebagai keluaran dari interaksi antara aktivitas belajar dan mengajar, hasil belajar menjadi tolok ukur efektivitas pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran menempatkan guru

sebagai sosok kunci yang tidak hanya mentransfer informasi, melainkan juga berperan sebagai pendamping yang mengaktifkan siswa, membina cara berpikir analitis, dan memperdalam penguasaan materi. Hasil evaluasi belajar digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun pendekatan pembelajaran selanjutnya.

Rendahnya hasil belajar seringkali diakibatkan oleh kurang efektifnya metode pembelajaran, minimnya keterlibatan aktif peserta didik, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual agar Peserta didik lebih terlibat secara aktif dan mampu memahami materi dengan baik. Selain sebagai indikator keberhasilan individu, hasil belajar juga menjadi cerminan keberhasilan institusi pendidikan dalam membentuk Peserta didik yang cerdas, mandiri, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan memahami hasil belajar secara menyeluruh, guru dan lembaga pendidikan dapat melakukan refleksi serta perbaikan berkelanjutan demi meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan acuan untuk mengetahui sejauh mana Peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Nurhasanah *et al.*, (2023, hlm. 10), indikator hasil belajar menjadi komponen penting dalam evaluasi pendidikan karena menjadi acuan dalam menilai kemampuan kognitif, sikap, dan keterampilan Peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, menurut Sojanah & Kencana, (2021, hlm 215) indikator hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah utama, yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Ranah ini menjadi dasar dalam mengevaluasi kemampuan akademik Peserta didik. Menurut Bloom (dalam Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 660), proses berpikir dalam ranah kognitif mencakup enam tingkatan: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Tingkatan ini membantu pendidik dalam merancang pembelajaran dari level berpikir sederhana hingga kompleks. Anderson dan Krathwohl melakukan pembaruan terhadap konsep Taksonomi Bloom yang sebelumnya dirancang oleh

Benjamin Bloom, agar lebih relevan dengan konteks pembelajaran masa kini. Pembaruan ini berfokus pada dua aspek utama, yakni aspek pengetahuan serta aspek proses berpikir. Menurut Nafiati, (2021, hlm. 45-46), dimensi pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu: (1) pengetahuan faktual, yang mencakup informasi dasar seperti istilah dan detail spesifik; (2) pengetahuan konseptual, yang melibatkan prinsip, model, dan teori; (3) pengetahuan prosedural, yang berkaitan dengan teknik, metode, atau algoritma tertentu; dan (4) pengetahuan metakognitif, yaitu kesadaran individu terhadap proses berpikir dan strategi belajarnya sendiri.

Dimensi Proses Kognitif tetap terdiri dari enam kategori, dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Ranah Kognitif

Level	Proses Kognitif	Penjelasan Singkat
C1	Menginagat	Mengambil kembali informasi dari memori jangka panjang.
C2	Memahami	Menginterpretasikan atau menjelaskan makna dari suatu pesan.
C3	Menerapkan	Menggunakan informasi atau prosedur dalam konteks baru.
C4	Menganalisis	Menguraikan dan mencari hubungan antar bagian informasi
C5	Mengevaluasi	Menilai berdasarkan kriteria untuk membuat keputusan.
C6	Menciptakan	Menggabungkan elemen untuk membentuk struktur atau pola baru.

2) Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan aspek sikap, nilai, perasaan, dan emosi, yang mencerminkan tingkat penerimaan atau penolakan seseorang terhadap suatu objek selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sojanah dan Kencana (2021, hlm. 215), ranah afektif terdiri dari lima tahapan utama yang menggambarkan proses perubahan tersebut, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 2 Ranah Afektif

PROSES AFEKTIF		DEFINISI
A1	Penerimaan	Kepekaan terhadap rangsangan atau stimulus yang datang dari luar
A2	Menanggapi	Aktif terlibat dengan stimulus, seperti bertanya atau menjawab.
A3	Penilaian	Membangun sikap terhadap nilai atau fenomena tertentu.
A4	Mengelola	Mengorganisasikan nilai nilai kedalam menjadi sistem nilai pribadi.
A5	Karakterisasi	Nilai-nilai telah memengaruhi pola keperibadian dan perilaku.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau praktik yang memerlukan koordinasi antara otak dan anggota tubuh. Hal ini mencakup kemampuan seperti meniru, memanipulasi, dan menciptakan keterampilan baru. Menurut Nabillah & Abadi, (2020, hlm.660-661), penguasaan hasil belajar psikomotorik berkembang bertahap dari yang paling dasar hingga kompleks.. Kata kerja operasional yang sesuai dapat digunakan untuk menggambarkan keterampilan dalam ranah psikomotor ini, dan rincian keterampilannya disajikan dalam tabel berikut.:

Tabel 2. 3 Ranah Psikomotorik

Level Psikomotorik	Contoh Kata Kerja Operasional
P1: Meniru	Menyalin, mengikuti, mengulangi
P2: Manipulasi	Menerapkan, mengoreksi, mengaktifkan
P3: Presisi	Menunjukkan, mengkalibrasi, menyempurnakan
P4: Artikulasi	Menggabungkan, mengintegrasikan, membangun koordinasi
P5: Naturalisasi	Mendesain, menciptakan, mengelola

Dalam upaya mengevaluasi hasil belajar peserta didik, beberapa ahli mengemukakan pembagian indikator yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian tersebut. Menurut Fauhah & Rosy, (2021, hlm. 328) indikator hasil belajar terdiri dari beberapa ranah yaitu :

- 1) Aspek kognitif menitikberatkan pada cara Peserta didik memperoleh pemahaman akademis, baik melalui metode penyampaian materi maupun strategi pembelajaran yang digunakan.
- 2) Aspek afektif berkaitan dengan pembentukan nilai, keyakinan, serta sikap Peserta didik yang berperan krusial dalam memengaruhi dan mengubah perilaku.
- 3) Aspek psikomotorik mencakup proses pengembangan kemampuan individu yang tercermin dalam pelatihan keterampilan praktis guna meningkatkan penguasaan dalam berbagai bentuk keahlian

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa capaian belajar Peserta didik mencakup tiga domain utama, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik). Ranah kognitif berhubungan dengan kapasitas berpikir, memahami, serta menggunakan pengetahuan dalam berbagai situasi. Seseorang yang berkembang dalam ranah ini mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang memengaruhi cara Peserta didik berperilaku. Perubahan dalam ranah ini terlihat dari bagaimana seseorang menerima, merespons, dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan, sehingga membentuk karakter dan moral yang lebih baik. Di sisi lain, ranah psikomotorik mencakup kemampuan fisik yang melibatkan koordinasi dan ketepatan dalam melaksanakan suatu tindakan atau praktik. Penguasaan di bidang ini berkembang secara bertahap, dimulai dengan keterampilan dasar dan meningkat menuju tingkat yang lebih rumit. Ketiga ranah ini saling terkait dan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam proses belajar.

Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran, sangat krusial bagi pengajar untuk menerapkan pendekatan yang seimbang, sehingga Peserta didik tidak hanya cerdas dalam hal pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter yang positif serta keterampilan yang memadai untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Proses ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang berbeda. Menurut Salsabila & Puspitasari (2020, hlm. 287), baik faktor internal maupun eksternal memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar Peserta didik di kelas. Selain itu, ada faktor lain yang turut memengaruhi hasil belajar, terutama yang berkaitan dengan sarana dan prasarana pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain meliputi:

- 1) Motivasi: Dorongan internal individu untuk melakukan aktivitas demi mencapai tujuan.
- 2) Sikap: Kesiapan mental untuk bertindak secara tepat dalam situasi tertentu.
- 3) Minat: Ketertarikan terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan.
- 4) Kebiasaan belajar: Pola yang terbentuk dari aktivitas belajar yang dilakukan secara berulang.
- 5) Konsep diri: Persepsi seseorang tentang dirinya sendiri, termasuk perilaku, pemikiran, perasaan, serta pengaruhnya terhadap orang lain.

Menurut Nabillah & Abadi (2020, hlm. 662), terdapat beberapa faktor:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:

- 1) Kesehatan: kondisi fisik yang sehat mendukung proses belajar. Jika Peserta didik mengalami gangguan kesehatan, cenderung mereka cenderung cepat lelah dan kurang bersemangat dalam belajar.
- 2) Minat: ketertarikan Peserta didik terhadap suatu materi sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Jika materi yang dipelajari sesuai dengan minatnya, maka Peserta didik akan lebih termotivasi untuk memahami dan menguasainya.
- 3) Bakat: kemampuan bawaan yang dimiliki seseorang dalam mempelajari sesuatu. Jika materi yang dipelajari sesuai dengan bakat Peserta didik, maka hasil belajarnya akan lebih optimal karena mereka lebih antusias dalam belajar.

- 4) Motivasi: dorongan yang muncul dari dalam diri Peserta didik untuk mencapai suatu tujuan. Semakin tinggi motivasi, semakin besar usaha yang dilakukan dalam belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik, meliputi:

- 1) Keluarga: Cara orang tua dalam memberikan pendidikan, hubungan antar anggota keluarga, atmosfer di rumah, dan kondisi keuangan keluarga dapat mempengaruhi semangat dan kualitas pembelajaran siswa.
- 2) Sekolah: Faktor ini meliputi metode pengajaran, kurikulum yang diterapkan, hubungan antara pengajar dan siswa, tingkat kedisiplinan, sarana pendidikan, serta suasana di sekolah yang mendukung kegiatan belajar mengajar.
- 3) Masyarakat: lingkungan sosial juga berperan dalam membentuk ke kebiasaan belajar Peserta didik. Interaksi dengan teman sebaya, kegiatan di lingkungan sekitar, serta budaya masyarakat dalam mempengaruhi motivasi belajar Peserta didik.

Faktor internal dan faktor eksternal adalah dua elemen utama yang mempengaruhi hasil belajar. Nurhaliza & Syamsuardi, (2022, hlm. 23), faktor- faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Faktor internal (dari dalam diri)

- 1) Jasmaniah: Kesehatan dan kondisi fisik.
- 2) Psikologis: Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kematangan.
- 3) Kelelahan: Dapat diatasi dengan istirahat yang cukup.

b. Faktor eksternal (dari luar diri)

- 1) Keluarga: Pola asuh, suasana rumah, relasi keluarga, kondisi ekonomi, dan perhatian orang tua.
- 2) Sekolah: Metode pengajaran, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Masyarakat: Lingkungan sosial, teman sebaya, media massa, dan kegiatan peserta didik.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik seperti kesehatan dan kebugaran, serta faktor

psikologis seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kematangan. Kelelahan juga termasuk faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, namun dapat diatasi dengan waktu istirahat yang cukup. Faktor eksternal berasal dari lingkungan luar individu, dengan keluarga memainkan peran penting dalam pola asuh, atmosfer rumah, hubungan antar anggota keluarga, kondisi ekonomi, dan perhatian orang tua. Sekolah juga memberikan dampak besar terhadap hasil belajar melalui metode pengajaran, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas, serta tugas rumah yang diberikan. Sementara itu, masyarakat turut mempengaruhi dengan adanya lingkungan sosial, teman sebaya, media massa, serta kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik..

Hasil belajar yang optimal dapat tercapai apabila faktor-faktor pendukung proses pembelajaran bekerja dengan baik. Penilaian terhadap hasil belajar juga memberi gambaran kepada guru mengenai perkembangan Peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesuksesan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan belajar Peserta didik itu sendiri. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi dalam dua kategori: internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek pribadi peserta didik, seperti motivasi, minat, bakat, sikap, konsep diri, serta kondisi fisik dan mental. Faktor-faktor ini menentukan kesiapan dan semangat Peserta didik dalam mempelajari dan menguasai materi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan luar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pola asuh orang tua, metode pengajaran di sekolah, serta interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar turut memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan belajar dipengaruhi oleh baiknya kemampuan individu maupun dukungan lingkungan yang mendukung perkembangan akademik dan pribadi siswa

B. Model *Project Based Learning*

1. Pengertian Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif Peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Pendekatan ini dapat diterapkan baik secara individu maupun kelompok, melalui tahapan ilmiah dalam jangka waktu tertentu, yang kemudian menghasilkan produk yang dipresentasikan kepada orang lain (Halimah & Marwati, 2022, hlm. 40).

Dalam metode ini, Peserta didik diberi kebebasan untuk merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menghasilkan produk nyata, baik secara individu maupun kelompok. Pendekatan ini berorientasi pada peserta didik, di mana guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran (Herputranti, 2022, hlm. 1209). Proses dalam model ini dimulai dengan penentuan pertanyaan utama, diikuti dengan perencanaan proyek, penjadwalan kegiatan, pemantauan perkembangan proyek, evaluasi hasil atau penilaian proyek, serta refleksi pengalaman (Herputranti, 2022, hlm. 1210).

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi Peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengerjaan proyek. Model ini menekankan pada pemahaman konsep dan prinsip inti dalam suatu bidang studi serta mendorong Peserta didik untuk melakukan investigasi dan pemecahan masalah. Selain itu, model ini memungkinkan Peserta didikbekerja secara mandiri dalam mengembangkan pengetahuannya, sekaligus menghasilkan produk nyata sebagai hasil dari proses belajar. Melalui pendekatan yang sistematis, pembelajaran berbasis proyek memungkinkan Peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang akan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di kehidupan nyata (Darmayoga & Suparyana, 2021, hlm. 43-44). Dalam model *Project Based Learning*, Peserta didik terlibat aktif dalam konteks dunia nyata, menjadikan proses belajar lebih relevan dan menyenangkan. Proses pembelajaran dimulai dengan pemecahan masalah, yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok, berdasarkan pengalaman mereka sendiri dengan tambahan informasi baru, sekaligus mengasah keterampilan berpikir, sikap, serta keterampilan praktis untuk menghasilkan produk atau karya nyata (Puspitasari & Wahyuni, 2023, hal. 2521).

Berdasarkan berbagai pandangan yang telah diutarakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) merupakan pendekatan yang menekankan pada partisipasi aktif Peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pelaksanaan proyek. Dalam model ini peserta didik dapat bekerja sama secara individu maupun berkelompok dengan mengikuti tahapan ilmiah yang sistematis dalam batas waktu tertentu. Hasil dari proses pembelajaran ini mewujudkan bentuk produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek memberikan

kebebasan kepada Peserta didik untuk merancang, menganalisis, menyelesaikan masalah, serta membuat keputusan dalam proses pengerjaan proyek. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membimbing Peserta didik untuk menemukan solusi, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kolaboratif. Dengan demikian, model ini mendorong Peserta didik untuk lebih mandiri dalam Mengonstruksi pengetahuan serta menghasilkan karya yang memiliki nilai guna.

Tahapan dalam *Project Based Learning* meliputi beberapa langkah utama yaitu menempuh tuhkan pernyataan mendasar yang menjadi inti proyek, menyusun perencanaan proyek, menetapkan jadwal kegiatan, memantau perkembangan proyek, melakukan penilaian terhadap hasil proyek, serta mengevaluasi pengalaman belajar. Melalui tahapan ini, Peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman yang lebih dalam tentang suatu konsep, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir sistematis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang lebih baik. Selain meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip suatu bidang studi, model PjBL juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan karena proyek yang dikerjakan berkaitan langsung dengan kehidupan nyata. Peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi yang mereka hadapi sehari-hari, sehingga meningkatkan relevansi dan daya guna pembelajaran. Melalui tahapan kerja yang sistematis, PjBL mendukung Peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang sangat penting di dunia profesional. Pada akhirnya, pendekatan pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pemahaman akademik peserta didik, tetapi juga memberikan keterampilan praktis yang dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan dan karier.

2. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Dalam pelaksanaan proses pendidikan, guru memiliki berbagai pilihan strategi pengajaran yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta sifat dan kebutuhan peserta didik. Setiap metode memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda, yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu pendekatan yang terbukti sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada Peserta didik adalah Pembelajaran Berbasis Proyek

(*Project Based Learning*). Nababan *et al.*, (2023, hal. 716) menyebutkan beberapa keunggulan dari model Pembelajaran Berbasis Proyek, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar bagi para Peserta didik
- 2) Mengaitkan pembelajaran dengan berbagai bidang Ilmu
- 3) Memfasilitasi hubungan antara pembelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Membangun ikatan yang lebih erat antara guru dan siswa
- 5) Memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan komunitas yang lebih luas
- 6) Membuat Peserta didik lebih aktif serta mampu menyelesaikan persoalan yang ada.

Model pembelajaran yang menerapkan langkah-langkah sistematis dari pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman Peserta didik terhadap materi pelajaran secara lebih mendalam dan bermakna. Keterlibatan Peserta didik secara aktif dalam menyelesaikan proyek menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain mampu meningkatkan pemahaman konsep, penerapan model ini juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan prestasi akademik Peserta didik dan secara bersamaan mendorong tumbuhnya motivasi belajar karena Peserta didik merasa memiliki peran aktif dalam proses tersebut. Secara lebih rinci, beberapa kelebihan dari model *Project Based Learning* sebagaimana diungkapkan oleh Puspitasari & Wahyuni, (2023, hlm. 2521) model PjBL memiliki sejumlah kelebihan yang akan dijelaskan pada uraian berikut:

- 1) Model ini dinilai menawarkan kelebihan yang jelas dibandingkan metode pembelajaran tradisional, terutama dalam hal pencapaian akademik peserta didik. Dengan mendorong keterlibatan Peserta didik secara langsung dalam proyek-proyek yang penuh tantangan, pendekatan ini dapat memperdalam pemahaman mereka serta menghasilkan hasil belajar yang lebih optimal, karena Peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan mereka.
- 2) Model PjBL juga terbukti lebih efisien dalam membantu Peserta didik mempertahankan informasi yang telah dipelajari dalam jangka waktu yang lebih lama. Tidak hanya itu, model ini juga mampu menumbuhkan kepuasan belajar

serta mengembangkan berbagai keterampilan penting, yang sering kali tidak diperoleh secara optimal melalui metode pembelajaran tradisional.

- 3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) ini memberikan keuntungan signifikan dalam mempersiapkan Peserta didik untuk menggabungkan dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari ke dalam konteks kehidupan nyata, yang lebih efektif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.
- 4) Penerapan metode ini sangat bermanfaat bagi Peserta didik dengan prestasi akademik yang kurang, karena menyediakan kesempatan untuk belajar yang lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan mereka.
- 5) Model ini dapat mendorong penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, berkreasi, serta berinovasi dalam menyelesaikan masalah.
- 6) Selain itu, PjBL juga memberikan kontribusi penting sebagai model pembelajaran yang mendukung reformasi pendidikan secara menyeluruh, khususnya dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Project Based Learning memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya efektif dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa adalah kelebihan PjBL menurut (Mutawally, 2021, hlm. 2) yaitu:

- 1) Mengajak Peserta didik untuk berinovasi, sehingga mereka dapat berpikir dengan analitis dan tajam.
- 2) Mendorong Peserta didik untuk mengasah potensi serta keahlian yang dimiliki.
- 3) Memberikan kesempatan bagi Peserta didik untuk terlibat dalam pembuatan proyek sebagai bagian dari pengalaman belajar.
- 4) Membantu Peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dalam proses belajar.
- 6) Meningkatkan kemampuan kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah.

Model PjBL dapat disimpulkan sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif yang berfokus pada penyelesaian proyek sebagai bagian dari proses belajar. Dalam penerapannya PjBL tidak hanya mengaitkan teori dengan praktik nyata tetapi juga memperkuat hubungan antara berbagai disiplin ilmu sehingga Peserta didik dapat memahami keterkaitan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-

hari kelebihan utama dari PjBL meliputi peningkatan motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah serta kemampuan Peserta didik dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan komunitas yang lebih luas. Selain itu, model ini juga terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional dalam meningkatkan prestasi akademi, pemahaman konsep, serta daya ingat jangka panjang. PjBL memberikan kesempatan bagi Peserta didik untuk mengalami pembelajaran secara langsung dengan menciptakan suatu produk yang konkrit, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Lebih jauh, model PjBL berperan penting dalam membentuk keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis komunikasi kolaborasi kreativitas dan inovasi. Model ini juga membantu Peserta didik yang berprestasi rendah agar lebih mudah memahami materi melalui pengalaman nyata. Selain itu meningkatkan keterampilan individu, PjBL juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama dalam kelompok, sehingga Peserta didik untuk bekerja secara fleksibel dalam menyelesaikan tugas, dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan dunia nyata. Secara keseluruhan, PjBL tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga memberikan dampak positif dalam reformasi pendidikan dengan orientasi pada keterlibatan aktif Peserta didik dan bimbingan guru sebagai fasilitator model ini juga menjadi strategi yang tepat dalam membangun pengalaman belajar yang mendalam menantang serta mampu membekali Peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan di masa depan.

3. Kekurangan Model *Project Based Learning*

Walaupun model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetap saja tidak bisa disangkal bahwa pendekatan ini juga memiliki sejumlah keterbatasan. Seperti yang diungkapkan oleh Dewi, (2022, hlm. 214-215) terdapat beberapa aspek kelemahan dari model ini yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dengan cermat oleh pendidik sebelum mengimplementasikannya di dalam kelas. Adapun penjelasan mengenai kekurangan-kekurangan tersebut akan diuraikan pada bagian berikut.

- 1) Memerlukan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya

- 3) Menuntut kesiapan baik dari guru maupun Peserta didik untuk dapat belajar dan berkembang.
- 4) Beresiko membuat pesta didik hanya memahami suatu topik yang mereka kerjakan dalam proyek
- 5) Membutuhkan partisipasi aktif dan kerja sama yang dinamis dalam kelompok

Model pembelajaran *Project Based Learning* juga memiliki sejumlah kelemahan dalam implementasinya, menurut Arifianti, (2020, hlm. 2082), Kelemahan model tersebut diantaranya :

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan masalah yang rumit.
- 2) Peserta didik yang terbatas dalam melakukan percoba dan mengumpulkan informasi akan menentukan kesulitan.
- 3) Jumlah peralatan yang diperlukan sangat banyak, sehingga disarankan menggunakan pengajaran tim selama proses pembelajaran
- 4) Memerlukan berbagai macam media dan sumber belajar.

Seperti halnya model pembelajaran lainnya, *Project Based Learning* juga memiliki sejumlah kelemahan dalam implementasinya (Arfianti, 2020, hlm. 2081). Beberapa kekurangan tersebut antara lain:

- 1) Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah kompleks relatif lebih lama.
- 2) Peserta didik dengan keterbatasan dalam melakukan eksperimen dan mengumpulkan data akan mengalami kesulitan.
- 3) Ketersediaan alat yang banyak membuat disarankan untuk menerapkan pembelajaran secara kelompok selama proses berlangsung.
- 4) Pembentukan berbagai media dan sumber belajar menjadi tantangan tersendiri.

Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) memiliki berbagai keunggulan, model ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Beberapa kendala utama dalam penerapan PjBL meliputi kebutuhan akan sarana dan prasarana yang memadai, waktu pelaksanaan yang cukup lama, serta kesiapan guru dan Peserta didik untuk mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, model ini juga berisiko membuat Peserta didiknya hanya memahami topik yang mereka kerjakan dalam proyek tanpa mendalami aspek lainnya secara menyeluruh. Dalam implementasinya, PjBL memerlukan partisipasi aktif dan kerja

sama yang dinamis dalam kelompok, yang dapat menjadi tantangan bagi Peserta didik yang kurang terbiasa bekerja secara kolaboratif. Selain itu, model ini juga membutuhkan banyak media dan sumber belajar, serta kesiapan dalam menyediakan berbagai peralatan yang dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan strategi yang matang dalam perencanaan, pengelolaan waktu, serta pendampingan yang optimal dari pendidik agar proses pembelajaran berbasis proyek dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4. Langkah – Langkah Penggunaan Model *Project Based Learning*

Model *Project-Based Learning* (PjBL) terdiri atas enam langkah. Berikut adalah langkah langkah Model *Project-Based Learning* (PjBL) menurut. (Walidain *et al.*, 2023, hlm. 139) ada 6 langkah model sebagai berikut :

- 1) Menyusun pertanyaan inti
- 2) Merancang proyek
- 3) Membuat rencana jadwal kegiatan
- 4) Mengawasi perkembangan proyek
- 5) Menilai hasil dari proyek
- 6) Mengevaluasi pengalaman

Penjelasan yang disampaikan Kahar (2022, hlm.130), menjelaskan bahwa model *Project-Based Learning* (PjBL) terdiri dari enam tahapan utama yang dilandasi dalam pelaksanaan pendekatan secara sistematis. Tahap – tahap tersebut dirancang untuk mengarahkan Peserta didik agar dapat terlibat aktif dan terstruktur dalam proses penyelesaiannya berikut tahapannya:

- 1) Merumuskan pertanyaan sebagai dasar proyek.
- 2) Peserta didik melakukan perencanaan untuk menentukan langkah-langkah dalam menyelesaikan proyek.
- 3) Guru melakukan pemantauan terhadap perkembangan belajar Peserta didik selama proses pengerjaan proyek.
- 4) Mendiskusikan hasil yang telah diperoleh Peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.
- 5) Penilaian terhadap hasil kerja Peserta didik.

- 6) Evaluasi belajar untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan proyek.

Model *Project-Based Learning* terdiri dari enam tahapan yang harus dilalui secara berurutan agar pembelajaran berbasis proyek dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan (Sutrisna *et al.*, 2019, hlm. 11). Berikut langkah langkah penggunaan PjBL:

- 1) Mengajukan pertanyaan mendasar yaitu langkah awal dalam penerapan pjbL pertanyaan utama yang bersifat terbuka dan kontekstual, dengan tujuan membangkitkan rasa ingin tahu Peserta didik serta mendorong mereka untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut terhadap suatu permasalahan.
- 2) Merancang perencanaan proyek yaitu pemberian ruang kepada Peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, rumusannya kedalam bentuk hipotesis serta menyusun rencana kerja proyek yang akan dilaksanakan. Perencanaan ini menjadi panduan awal dalam pelaksanaan proyek agar berjalan dengan sistematis.
- 3) Menyusun jadwal proyek yaitu setelah rencana tersusun, Peserta didik menentukan pelaksanaan proyek. Penyusunan ini bertujuan untuk mengatur alokasi waktu pada setiap tahapan kegiatan proyek.
- 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, dalam proses pelaksanaan proyek, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau dan membimbing Peserta didik selama mereka mengerjakan proyek.
- 5) Menguji hasil yaitu Peserta didik mempersentasikan hasil proyek yang telah di selesaikan. kegiatan ini memberikan kesempatan bagi Peserta didik untuk menyampaikan temuan dan solusi yang mereka peroleh, serta mendapatkan umpat balik dari guru maupun teman sejawat.
- 6) Evaluasi, tahapan terakhir melakukan evaluasi terhadap seluruh proses dan hasil pembelajaran. Tujuan dari evaluasi adalah menilai efektivitas kegiatan proyek dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) dapat disimpulkan memiliki enam langkah utama yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan pengalaman belajar peserta didik secara mendalam. Langkah pertama adalah menentukan pertanyaan mendasar, di mana Peserta didik diberikan

stimulus berupa pertanyaan yang merangsang rasa ingin tahu dan mendorong mereka untuk melakukan penyelidikan. Setelah itu, Peserta didik masuk ke tahap perencanaan proyek, yang melibatkan identifikasi masalah, perumusan hipotesis, serta penyusunan strategi untuk menyelesaikan proyek. Tahap selanjutnya adalah penyusunan jadwal aktivitas, yang bertujuan untuk menentukan waktu pelaksanaan proyek agar berjalan secara terstruktur. Setelah jadwal ditetapkan, dilakukan pemantauan proyek, di mana guru mengawasi perkembangan Peserta didik dalam mengerjakan proyek serta memberikan bimbingan guna mengurangi risiko kesalahan dalam proses pengerjaan. Kemudian, dilakukan penilaian terhadap hasil proyek, yang mencakup evaluasi terhadap kualitas hasil kerja Peserta didik berdasarkan kriteria tertentu. Langkah terakhir adalah evaluasi pengalaman, yaitu proses refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui oleh peserta didik. Tahap ini berfungsi sebagai proses refleksi dimana Peserta didik menganalisis hasil yang diperoleh, menarik kesimpulan, serta mengevaluasi efektivitas proyek dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menerapkan enam tahapan ini, model PjBL mampu mendukung Peserta didik untuk tidak hanya menguasai konsep secara komprehensif, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta berkolaborasi dalam pembelajaran yang berbasis proyek.

C. Media Canva

1. Pengertian Media Canva

Media Canva merupakan satu di antara aplikasi *online* yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran (Fitriani *et al.*, 2024, hlm. 39). Di Canva ini terdapat banyak sekali template yang bisa di gunakan diantaranya untuk presentasi, poster, brosur dan logo, undangan dan sertifikat, surat kabar serta komik, cover majalah maupun sampul buku, animasi sosmed dan video, ID card dan civer CD, grafik, dokumen ukuran A4, kartu, pos, 320nstagram, desktop wallpaper serta *e-book* cover, planner, label, lembar kerja maupun jadwal kelas, resume, flyer, storyboard, your story, kepala surat, proposal, dan pengumuman (Rahmatullah, 2020, hlm. 320) Canva bukanlah alat yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran, namun memiliki keunggulan tersendiri yang sangat bermanfaat bagi para pendidik (Febriana *et al.*, 2023, hlm. 32-33).

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. Canva sangat memiliki banyak manfaat terutama bagi guru dalam membantu proses pembelajaran, karena dapat mempermudah dalam membuat video pembelajaran, presentasi, dan poster, sehingga dapat memberikan keuntungan dalam proses belajar mengajar (Fauziah *et al.*, 2022, hlm. 9). Pendapat lain juga menyatakan dalam Canva tersedia banyak fitur, Canva menawarkan lebih dari sekadar template; platform ini juga menyajikan berbagai fitur tambahan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana operasional perpustakaan di era digital. Fitur-fitur tersebut, menurut (Syahrir *et al.*, 2023, hlm. 16) diantaranya:

- 1) Banner
- 2) Slide presentasi
- 3) Sertifikat kegiatan
- 4) Konten instagram
- 5) Poster
- 6) Resume pegawai
- 7) Surat
- 8) Sampul *e-book*

Media Canva dapat disimpulkan sebagai platform digital yang dirancang khusus untuk keperluan desain grafis, yang memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran secara praktis dan menarik. Aplikasi ini dilengkapi dengan sejumlah pilihan template yang variantif, menarik, beragam template yang dapat digunakan untuk mendesain materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, poster, brosur, sertifikat, serta berbagai kebutuhan grafis lainnya. Dengan fitur yang mudah digunakan, guru dapat menciptakan konten visual yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu Peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain template, Canva juga menawarkan berbagai fitur tambahan yang dapat mendukung kebutuhan pendidikan dan administrasi, seperti pembuatan banner, slide presentasi, sertifikat kegiatan, konten media sosial, resume pegawai, surat resmi, sampul e-book, hingga proposal. Keberagaman fitur ini memungkinkan pendidik untuk tidak hanya menyajikan materi

pelajaran dengan lebih menarik tetapi juga mengelola berbagai aspek administratif secara lebih efisien.

Aplikasi ini dapat diakses secara gratis melalui browser maupun diunduh pada perangkat seluler, sehingga memberikan fleksibilitas bagi penggunanya. Dengan kemudahan akses ini, pendidik dapat membuat video pembelajaran, infografis, dan berbagai materi pendukung lainnya kapan saja dan di mana saja. Canva membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan menyajikan materi yang lebih visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar Peserta didik dan memperjelas konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan menjadi alternatif yang inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi Peserta didik.

2. Manfaat Media Canva

Dalam penggunaan berbagai media untuk pembelajaran pasti ada manfaatnya, baik itu bagi guru maupun Peserta didik. Manfaat atau dampak positif ini menjadi hal penting bagi guru maupun Peserta didik. Manfaat penggunaan media Canva diantaranya (Syahrir *et al.*, 2023, hlm. 17):

- 1) Memudahkan pengguna dalam mempelajari desain, terutama bagi pengguna yang masih pemula.
- 2) Meningkatkan softskill serta kreativitas pengguna.
- 3) Desain dapat di unduh dan dibagikan dengan berbagai bentuk format.
- 4) Bagi kaum freelance, tentu Canva ini bisa jadi tempat menghasilkan uang.

Penggunaan berbagai media dalam proses pembelajaran tentunya memberikan sejumlah manfaat yang signifikan, baik bagi guru maupun peserta didik. Salah satu media yang kini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Canva, canva yang dikenal karena kemudahan dan kelengkapan fitur desainya. Menurut Rohmiasih & Sartika, (2023, hlm.70), terdapat manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Meningkatkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif
- 2) Mempermudah pembuatan media pembelajaran yang menarik
- 3) Menghemat waktu dan praktis
- 4) Meningkatkan keterlibatan Peserta didik

5) Menyediakan fitur khusus untuk Pendidikan.

Canva sebagai media pembelajaran digital, memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Beberapa manfaat Canva Purba, (2022, hlm. 1328) untuk Pendidikan yaitu:

- 1) Menyemangati kreativitas guru dan Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menyusun bahan ajar yang menarik untuk mendongkrak hasil belajar yang lebih optimal.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri dan melatih kemampuan berpikir kritis Peserta didik melalui kolaborasi di dalam kelas.
- 4) Membantu guru mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk membuat materi ajar dalam bentuk visual (gambar).
- 5) Mempermudah tenaga pendidik dalam menyusun materi promosi sekolah serta laporan pendidikan.

Media Canva dapat disimpulkan memiliki banyak manfaat dalam dunia pendidikan, baik bagi pendidik maupun Peserta didik. Canva memudahkan pengguna, terutama pemula, dalam memahami desain serta meningkatkan kreativitas dan soft skill mereka. Selain itu, Canva membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan praktis, sehingga dapat menghemat waktu bagi pendidik dalam menyusun bahan ajar. Selain manfaat dalam pembuatan desain, Canva juga mendukung kolaborasi di kelas, meningkatkan keterlibatan Peserta didik dalam pembelajaran, serta melatih pola pikir kritis mereka. Di sisi lain, Canva memberikan kemudahan dalam membagikan hasil desain dalam berbagai format, serta menyediakan fitur khusus yang dapat menunjang kegiatan pendidikan. Selain bagi dunia pendidikan, Dengan berbagai manfaat tersebut, Canva menjadi salah satu platform desain grafis yang sangat membantu dalam proses pembelajaran dan pengelolaan materi ajar secara lebih efektif dan inovatif.

3. Kelebihan Media Canva

Media Canva ini merupakan media canggih pada zaman sekarang yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran karena memiliki berbagai kelebihan. Kelebihan media Canva menurut Sindi, (2023, hlm. 86) di antaranya:

- 1) Terdapat berbagai model desain yang menarik untuk dipilih.

- 2) Mendorong kreativitas guru dan Peserta didik dalam menciptakan media pembelajaran karena dapat memanfaatkan berbagai fitur yang ada di Canva.
- 3) Menghemat waktu dalam proses pembuatan media pembelajaran serta praktis dalam menggunakannya.
- 4) Dalam mendesain tidak hanya dapat dilakukan menggunakan laptop, tetapi menggunakan handphone pun bisa.

Canva hanya dapat digunakan saat terhubung dengan internet, baik untuk fitur gratis maupun berbayar. Namun, aplikasi ini juga memiliki beberapa keunggulan menurut (Harahap *et al.*, 2022, hlm. 76) di antaranya:

- 1) Menyediakan berbagai desain menarik yang dapat digunakan sesuai kebutuhan.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dan Peserta didik dalam membuat media pembelajaran berkat beragam fitur yang tersedia.
- 3) Mempermudah pembuatan media pembelajaran secara praktis, sehingga lebih menghemat waktu.
- 4) Dapat digunakan tidak hanya melalui laptop, tetapi juga melalui perangkat seluler, sehingga lebih fleksibel.

Sebagai platform desain grafis berbasis digital, aplikasi Canva menawarkan berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran. Aplikasi Canva memiliki kelebihan menurut (Pratama *et al.*, 2023, hlm. 42) diantaranya :

- 1) Menyediakan beragam desain menarik
- 2) Meningkatkan kreativitas pengguna
- 3) Mendukung pembuatan video animasi
- 4) Dapat digunakan oleh guru dan Peserta didik
- 5) Praktis dan efisien
- 6) Fleksibel dalam penggunaan

Media Canva merupakan platform desain yang inovatif dan sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Canva menawarkan berbagai manfaat, termasuk menyediakan berbagai pilihan desain yang menarik, mendorong kreativitas guru dan Peserta didik dalam membuat media pembelajaran, serta menyederhanakan proses desain secara praktis dan efisien. Selain itu, Canva juga memungkinkan pembuatan video dan animasi, yang memberi kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Keunggulan lainnya adalah

fleksibilitas penggunaannya, karena Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel, sehingga memudahkan pengguna untuk mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Namun, meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan Canva tetap bergantung pada koneksi internet, baik untuk fitur yang tersedia dalam versi gratis maupun berbayar. Kendati demikian, manfaat yang ditawarkan oleh Canva menjadikannya sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

4. Kekurangan Media Canva

Secanggih apapun platform digital, pasti akan memiliki kekurangan dalam penggunaannya, salah satunya dalam penggunaan media Canva. Kekurangan media Canva menurut Idawati, *et al.*, (2022, hlm.749) diantaranya:

- 1) Hanya bisa di akses secara *online*, artinya memerlukan jaringan internet dalam penggunaannya.
- 2) Beberapa fitur hanya bisa di akses dengan akun premium atau berbayar.
- 3) Jika menggunakan desain video maka akan cenderung lama untuk di unduh.
- 4) Tidak ada fitur insert tabel untuk membuat slide presentasi. Dari paparan di atas dapat dilihat beberapa kekurangan dari media Canva yang tentunya menghambat dalam penggunaannya seperti hanya bisa di akses secara *online* dan beberapa fitur harus berbayar.

Dapat dipungkiri bahwa setiap media pembelajaran, termasuk yang berbasis digital, memiliki kelebihan sekaligus keterbatasan dalam penggunaannya. Begitu pula dengan canva, meskipun dikenal sebagai platform desain grafis yang sangat membantu dalam menciptakan berbagai bentuk materi ajar yang menarik, tetapi memiliki sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan. Kelemahan dari Canva mengindikasikan bahwa tidak semua platform desain dapat sepenuhnya diandalkan. Berdasarkan Syahrir *et al.*, (2023, hlm. 740), beberapa kekurangannya meliputi:

- 1) Harus terhubung ke internet atau menggunakan jaringan daring
- 2) Membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengakses aplikasi atau situs Canva
- 3) Tidak semua fitur dan alat dapat diakses secara gratis atau membutuhkan akun berbayar

Canva, meskipun memiliki berbagai kelebihan, tetap tidak terlepas dari keterbatasan. Dalam praktiknya, terdapat beberapa kelemahan yang perlu dicermati oleh para guru maupun pengguna lainnya sebelum memutuskan untuk mengintegrasikan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Beberapa kelemahan yang penting untuk diperhatikan. Hal ini disampaikan oleh Syahrir *et al.*, (2023, hlm. 740) adalah:

- 1) Keterbatasan Fitur pada Versi Gratis: Pengguna versi gratis Canva hanya dapat mengakses fitur dasar, sedangkan elemen desain eksklusif, font khusus, dan alat pengeditan lanjutan memerlukan langganan berbayar. Hal ini dapat menjadi kendala bagi pengguna dengan anggaran terbatas.
- 2) Keterbatasan Kustomisasi Desain: Canva memiliki fleksibilitas yang lebih rendah dalam kustomisasi desain dibandingkan dengan perangkat lunak desain grafis profesional lainnya.
- 3) Ketergantungan pada Template: Pengguna sering kali mengandalkan template bawaan, yang dapat membatasi eksplorasi dan potensi kreativitas mereka.
- 4) Keterbatasan untuk Desain Kompleks: Canva kurang ideal untuk proyek desain yang memerlukan elemen teknis atau tingkat kompleksitas yang tinggi.

Meskipun Canva menawarkan berbagai kelebihan, ada beberapa kekurangan yang harus dipertimbangkan saat menggunakannya. Salah satu kelemahan utamanya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang membuatnya tidak dapat digunakan secara offline. Selain itu, beberapa fitur unggulan hanya tersedia bagi pengguna akun premium, sehingga membatasi akses bagi pengguna gratis. Canva juga memiliki keterbatasan dalam fitur desain, seperti tidak tersedianya fitur insert tabel untuk presentasi serta keterbatasan dalam kustomisasi desain dibandingkan dengan perangkat lunak desain profesional lainnya. Pengguna versi gratis juga hanya dapat mengakses fitur dasar, sementara fitur lanjutan memerlukan langganan berbayar. Selain itu, dalam pembuatan desain berbasis video, proses pengunduhan cenderung lebih lama. Canva juga sering kali mengandalkan template bawaan, yang dapat mengurangi fleksibilitas dan eksplorasi kreativitas pengguna dalam desain yang lebih kompleks. Dengan memahami berbagai kelemahan tersebut, pengguna dapat lebih bijak dalam memanfaatkan Canva sesuai dengan kebutuhan dan mencari solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan yang ada.

5. Penggunaan Media Canva

Sebagai aplikasi digital atau berbasis *online*, Untuk menggunakan Canva, Anda perlu selalu terhubung dengan internet. Ini menjadi salah satu kelemahan yang dimiliki Canva. Berikut adalah langkah-langkah yang perlu diikuti saat menggunakan Canva menurut Setya, *et al.*, (2021, hlm. 338) diantaranya:

1) Sign-up ke Canva dengan login di <https://www.Canva.com>

Terdapat beberapa metode untuk mengakses Canva, seperti melalui akun Facebook, Gmail, atau dengan mendaftar menggunakan data pribadi. Jika pengguna sudah memiliki akun Gmail yang terhubung dengan perangkat seperti handphone atau laptop, mereka dapat langsung masuk ke Canva dengan memilih opsi login menggunakan Gmail



Gambar 2. 1 Sign-up ke Canva dengan login di <https://www.Canva.com>

2) Pilih kebutuhan

Pada tahap ini, pengguna diberikan kebebasan untuk memilih menu sesuai dengan keperluan mereka. Canva menawarkan beragam pilihan seperti video, presentasi, unggahan Instagram, dan lainnya. Apabila pengguna ingin menampilkan video yang dilengkapi dengan desain, mereka dapat langsung menyisipkan video dari YouTube ke dalam template yang telah dipilih. Selain itu, Canva juga menyediakan fitur untuk merancang poster maupun pamflet. Pilih lembar kosong (template)

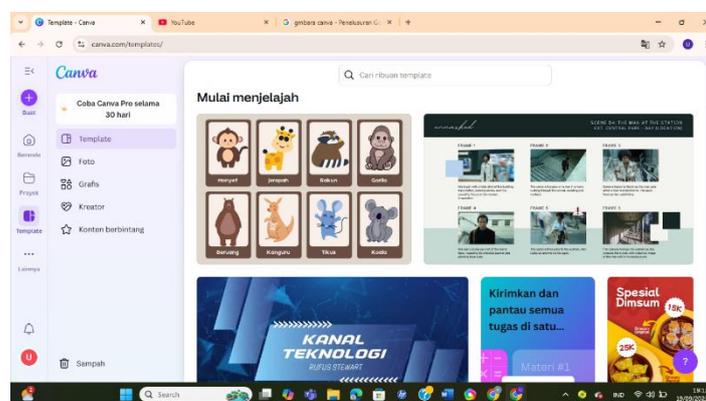
Lembar kosong disini merupakan area desain yang bisa di desain sedemikian rupa oleh pengguna sesuai keinginan dan kebutuhannya. Tersedia alternatif lain berupa berbagai pilihan template yang dapat dipilih, sehingga mempermudah pengguna dalam menentukan template yang paling sesuai.



Gambar 2. 2 Pilih Kebutuhan

3) Pilih lembar kosong (*template*)

Lembar kosong di Canva adalah area desain yang dapat disesuaikan oleh pengguna sesuai kebutuhan. Canva juga menyediakan berbagai template siap pakai untuk mempermudah proses desain, termasuk template bertema matematika jika dibutuhkan. Selain itu, lembar kosong bisa dimanfaatkan untuk membuat poster, pamflet, logo, dan lainnya. Untuk mengakses semua fitur lengkap seperti template premium, logo, dan elemen desain lainnya, pengguna perlu menggunakan Canva versi berbayar.

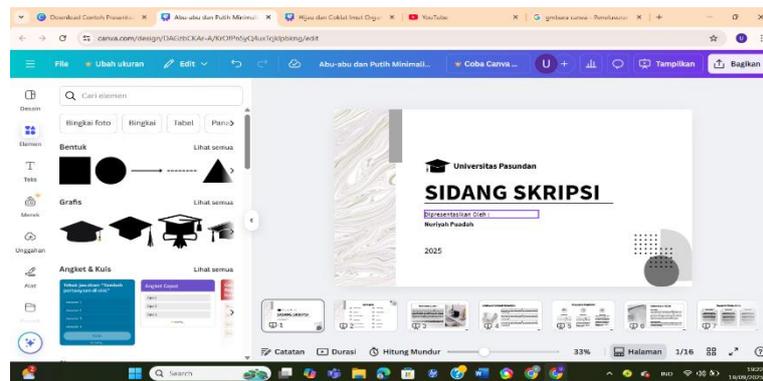


Gambar 2. 3 Lembar Kosong

4) Gunakan fitur – fitur Canva

Canva memiliki dan menyediakan berbagai macam fitur yang bisa dipakai pengguna dalam mendesain *template* yang dipakai. Fitur yang disediakan salah satunya fitur elemen untuk menambahkan gambar – gambar yang dibutuhkan. Pengguna bisa mencari gambar yang sesuai dengan bahan atau materi yang akan disampaikan sebagai penguat

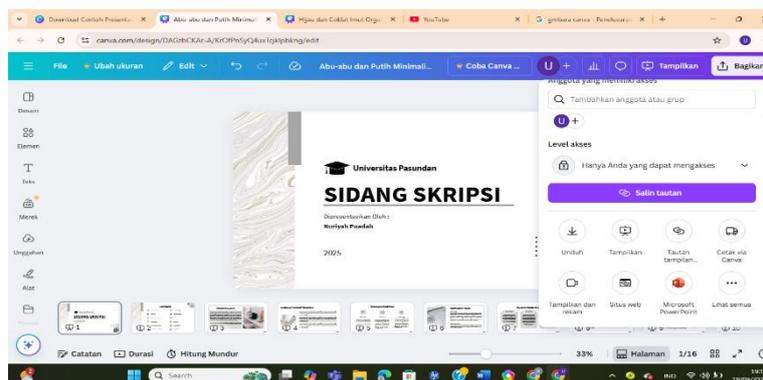
materi.



Gambar 2. 4 Fitur - Fitur Canva

5) Menyimpan hasil

Tahap terakhir adalah menyimpan hasil yang telah dibuat. Canva memiliki fitur penyimpanan otomatis, sehingga pengguna tidak perlu cemas apabila terlupa untuk menyimpan desain yang telah selesai dikerjakan. Selain penyimpanan otomatis, terdapat juga opsi untuk membagi, mengunduh, dan menampilkan.



Gambar 2. 5 Menyimpan Hasil

Penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar menjadi salah satu strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas penyampaian materi dan ketertarikan Peserta didik terhadap pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan antarmuka yang ramah pengguna, pilihan template yang beragam, serta fitur visual yang mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, seperti poster, infografis, dan video (Hidayatullah & Artharina, 2023, hlm. 64).

Adapun tahapan umum dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran meliputi:

- 1) Membuka aplikasi Canva dan melakukan login menggunakan akun Google atau email pribadi.
- 2) Memilih jenis desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti poster, infografis, atau presentasi
- 3) Menentukan template yang relevan dengan tema materi ajar.
- 4) Mengganti teks bawaan pada template dengan konten pelajaran yang telah disusun oleh guru.
- 5) Menambahkan elemen visual seperti gambar, ikon edukatif, atau ilustrasi yang menunjang pemahaman konsep.
Menyesuaikan tata letak, warna, dan jenis huruf agar tampilan menarik serta sesuai dengan karakteristik Peserta didiksekolah dasar.
- 6) Menyimpan hasil desain dalam format digital, seperti PDF atau JPG.
Menampilkan media hasil desain kepada Peserta didikmelalui perangkat proyektor atau layar.
- 7) Melakukan evaluasi dengan mengamati respon peserta didik, baik dari aspek partisipasi maupun tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dengan langkah-langkah tersebut, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang menunjang terciptanya pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan bagi Peserta didikdi sekolah dasar. Wulandari dan Mudinillah (2022, hlm. 102) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPA secara signifikan membantu Peserta didikmemahami konsep-konsep ilmiah melalui visualisasi gambar dan diagram interaktif. Secara umum, langkah-langkah yang dilakukan dalam penggunaan Canva mencakup

- 1) Menentukan Topik Pelajaran
- 2) Membuka dan Login ke Aplikasi Canva
- 3) Memilih Jenis Desain
- 4) Membuat Storyboard
- 5) Menambahkan Konten Edukatif
- 6) Mengatur Tata Letak dan Desain
- 7) Menggunakan Fitur Animasi (Opsional)
- 8) Menyimpan dan Mengekspor Desain

9) Implementasi di Kelas

10) Evaluasi Efektivitas

Penggunaan media Canva dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang memerlukan koneksi internet selama penggunaannya. Meskipun hal tersebut menjadi salah satu kelemahan, Canva tetap menawarkan berbagai keunggulan, seperti antarmuka yang ramah pengguna, kelengkapan fitur visual, serta beragam pilihan template yang memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, seperti poster, infografis, dan video. Tahapan penggunaan Canva dimulai dengan login ke aplikasi menggunakan akun Google, *Face-book*, atau email pribadi. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memilih jenis desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti presentasi atau poster. Selanjutnya, pengguna menentukan template atau memilih lembar kosong untuk mulai mendesain. Konten edukatif berupa teks, gambar, ikon, dan ilustrasi ditambahkan untuk mendukung pemahaman materi. Desain kemudian disesuaikan dengan karakteristik Peserta didik melalui pengaturan tata letak, warna, jenis huruf, serta animasi jika diperlukan. Setelah selesai, hasil desain dapat disimpan dan diunduh dalam format digital seperti PDF atau JPG, kemudian ditampilkan kepada Peserta didik melalui perangkat proyektor atau layar. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan mengamati partisipasi dan tingkat pemahaman Peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dengan langkah-langkah tersebut, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai sarana edukatif yang menunjang terciptanya pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada kajian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya dan berhasil memperoleh data yang valid, sesuai dengan topik serta tujuan yang telah ditentukan dalam studi tersebut. Kajian ini menjadi acuan yang penting dan terkait dengan topik penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa temuan dari penelitian-penelitian yang relevan dengan topik ini:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Nurkomala & Suherman (2024, hlm. 10386) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar IPAS. Pada

kelompok eksperimen, rata-rata nilai *Posttest* mencapai 85, meningkat 25,62 poin dari nilai *Pretest* yang hanya 59,38. Di sisi lain, kelompok kontrol menunjukkan rata-rata nilai *Posttest* sebesar 55,53, dengan kenaikan 9,18 poin dari nilai *Pretest* yang sama. Uji t menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, menandakan perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapatkan perlakuan konvensional (kontrol) dan kelompok yang menerima perlakuan khusus (eksperimen). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan Canva sebagai media berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPAS pada Peserta didik kelas V di SDN Cibedug 01

- b. Kurniawan *et al.*, (2024, hlm. 185) mengungkapkan bahwa penelitian mereka menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar Peserta didik kelas IV A di Sekolah Dasar. Materi yang disajikan secara visual menarik melalui Canva meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan mereka untuk mengingat dan memahami informasi. Uji t menunjukkan hasil signifikan dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih rendah dari 0.005. Hal ini mengarah pada penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a), yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian Taupik & Fitria (2021, hlm. 1530) menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar Peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Hasil penelitian yang membandingkan *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa penerapan PjBL menghasilkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata *Posttest* kelas eksperimen mencapai 82,6315, sementara kelas kontrol hanya mencapai 71,105. Uji t-test menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($3,8421 > 2,028$) pada tingkat signifikansi 5%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa PjBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.
- d. Penelitian Wahyuningsih & Hikmat (2024, hlm. 473) menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran IPAS

memberikan perbedaan signifikan antara hasil pembelajaran Peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen yang menerapkan PjBL memiliki nilai rata-rata 89,8, sementara kelas kontrol 75,2. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Peserta didik di SDN Baru 03 Pagi.

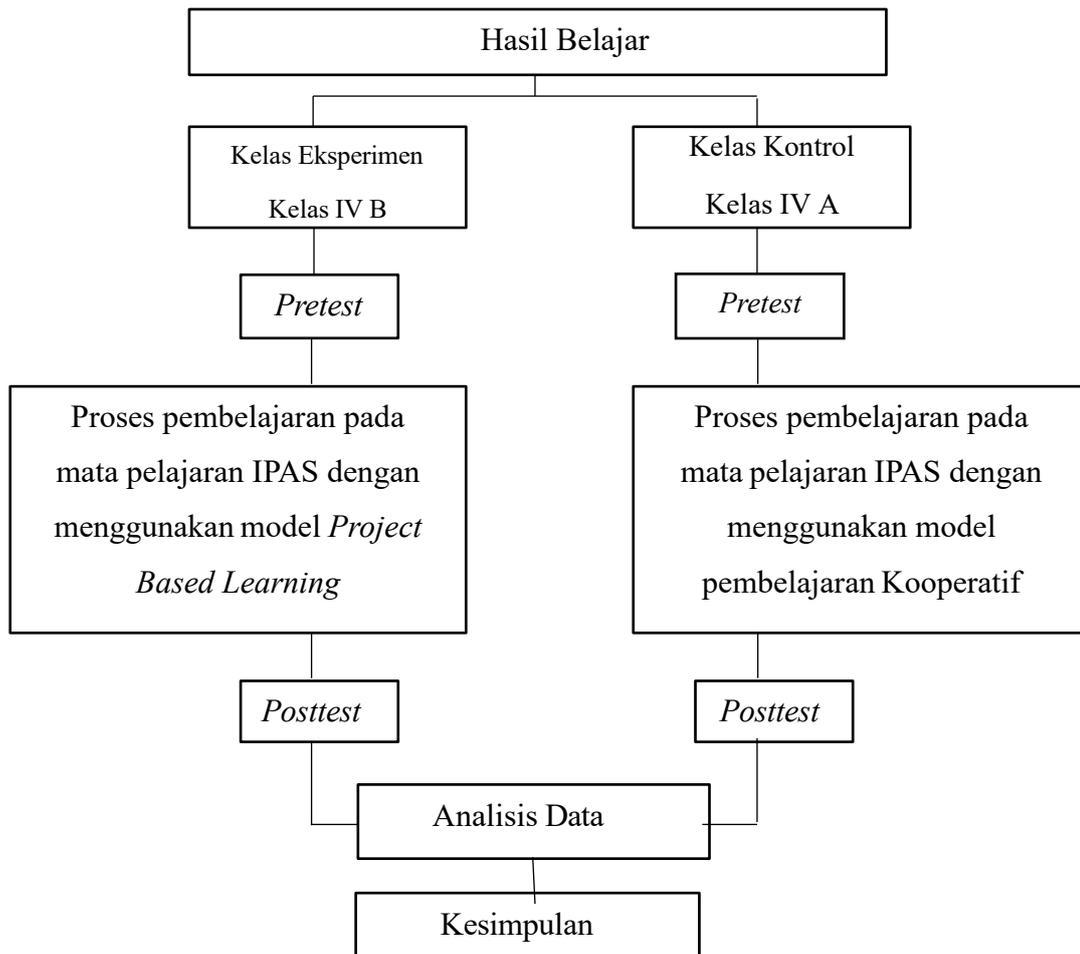
- e. Penelitian Prabowo *et al.*, (2020, hlm. 24) menyimpulkan bahwa penerapan model Project-Based Learning (PjBL) pada materi siklus air di SDN Sawah Besar 01 Kota Semarang memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis t-test menunjukkan nilai t-hitung 9,1979 lebih besar dari t-tabel 1,68385 ($9,1979 > 1,68385$), yang berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi PjBL dengan media Canva meningkatkan hasil belajar Peserta didik dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep siklus air. Model PjBL ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan, mendorong Peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dengan hasil signifikan dibandingkan dengan metode konvensional..

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah fondasi penelitian yang disusun berdasarkan data, pengamatan, dan tinjauan teoritis. Dalam kerangka ini, teori dan konsep yang relevan digunakan sebagai landasan, sementara variabel penelitian dijelaskan secara mendalam. Hal ini bertujuan untuk memperjelas hubungan antarvariabel dan membantu dalam menjawab permasalahan penelitian (Syahputri *et al.*, 2023, hlm. 161). Kerangka pemikiran menjelaskan hubungan antar variabel yang akan dianalisis. Agar data yang akan dianalisis lebih mudah dipahami, disarankan untuk menyajikan kerangka berpikir dalam bentuk diagram. Dengan diagram, data menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Kerangka berpikir ini adalah narasi yang disusun oleh peneliti untuk merumuskan hipotesis. Jika narasi tersebut menggunakan logika deduktif, maka pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Kerangka berpikir ini harus disusun oleh peneliti sendiri, bukan oleh pihak lain, dan berfungsi sebagai penjabaran pandangan peneliti terhadap topik yang diteliti (Syahputri *et al.*, 2023, hlm. 16).

Hasil belajar Peserta didik yang kurang memuaskan, khususnya dalam mata pelajaran IPAS, menjadi isu yang harus segera ditangani. Salah satu pendekatan untuk memperbaiki hasil belajar adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih kreatif, seperti *Project Based Learning* (PjBL). Model ini memberi peluang bagi Peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang dapat mendukung pemahaman mereka terhadap materi secara lebih efektif. Untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, digunakan media Canva, yang memungkinkan siswa untuk membuat proyek visual yang kreatif. Kombinasi antara model PjBL dan media Canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik, yang pada gilirannya akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar Peserta didik dalam mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok Peserta didik yang diuji, yakni kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PjBL dengan media Canva dan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran kooperatif. Kedua kelompok akan mengikuti *pretest* untuk menilai pemahaman awal siswa, dilanjutkan dengan intervensi pembelajaran, dan diakhiri dengan *Posttest* untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelompok tersebut. Dengan demikian, penelitian ini akan mengkaji sejauh mana penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Gambar berikut merupakan kerangka berpikir pada penelitian ini



Gambar 2. 6 Skema Kerangka Berpikir

F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merujuk pada keyakinan yang dianggap benar oleh peneliti dan berfungsi sebagai dasar bagi mereka dalam melakukan penelitian. Mukhtazar (2020, hlm. 57) menyatakan bahwa asumsi merupakan anggapan sementara yang memerlukan pembuktian langsung untuk memastikan kebenarannya. Menurut Tarjo (2021 hlm. 84) mengemukakan asumsi dapat diartikan ketika keadaan bersifat terbatas pada asas awal dan membutuhkan pembuktian kebenaran. Sugeng (2022, hlm. 76) menjelaskan asumsi adalah dugaan dasar terhadap sesuatu yang dipercaya kebenarannya. Sementara itu menurut Fiantika, *et al.*, (2022, hlm. 42) menjelaskan asumsi adalah suatu fakta yang dianggap benar, namun belum didapati kebenarannya.

Sebelum mengajukan asumsi dalam penelitian ini, penting untuk memahami terlebih dahulu konsep-konsep utama yang menjadi dasar penelitian, yaitu hasil belajar, model *Project Based Learning* (PjBL), dan media Canva. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh Peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar menjadi kriteria vital dalam mengevaluasi keberhasilan suatu pendidikan. Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan yang memfokuskan pada Peserta didik melalui pelaksanaan proyek nyata yang terkait langsung dengan kehidupan mereka. Model ini dirancang untuk mendorong Peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta menyelesaikan masalah melalui langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, dan presentasi hasil proyek. Di sisi lain, Canva adalah platform digital yang berfokus pada desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif, seperti poster, infografis, dan presentasi. Canva memiliki peran penting dalam meningkatkan visualisasi dan daya tarik materi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan semangat belajar Peserta didik.

Penelitian ini berasumsi bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang didukung oleh media Canva akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Asumsi ini didasarkan pada keyakinan bahwa PjBL dapat membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran karena mereka akan mengerjakan proyek yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, penggunaan media Canva diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan kreatif, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan keterlibatan langsung dalam kegiatan yang lebih interaktif, siswa diharapkan dapat lebih memahami materi IPAS dan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang disusun berdasarkan rumusan masalah dalam suatu penelitian (Pakpahan *et al.*, 2021, hlm. 34) Sejalan dengan itu, Sugiyono (2019, hlm. 90), mengungkapkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara untuk pertanyaan yang telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan. Dengan kata lain, hipotesis dapat dipahami sebagai perkiraan awal

mengenai kemungkinan adanya keterkaitan antara dua atau lebih variabel, yang kebenarannya masih harus dibuktikan lewat penelitian. Rumusan masalah tersebut dapat berupa hubungan antar variabel, perbandingan, maupun deskripsi suatu variabel. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan teori yang relevan, hasil studi terdahulu, serta kerangka berpikir yang telah disusun sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar IPAS yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantu media Canva terhadap hasil belajar peserta didik.

Ha : Terdapat pengaruh hasil belajar IPAS yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantu media Canva terhadap hasil belajar peserta didik.