

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Cibedug 01

Siti Novi Nurkomala, Teguh Prasetyo, Irman Suherman

Universitas Djuanda, Indonesia.

¹novinurkom@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai dampak penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media Canva terhadap hasil belajar siswa dalam mapel IPAS kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Seluruh peserta didik kelas V di SDN Cibedug 01 menjadi populasi yang diteliti. Penentuan sampel dilakukan berdasarkan tujuan tertentu atau dengan menggunakan purposive sampling berdasarkan pertimbangan khusus dalam penentuannya. Kelas 5A dan kelas 5B dijadikan sampel yang diteliti, terbagi menjadi dua kelompok belajar, masing-masing kelompok belajar ialah kelas 5A sebagai kelompok dengan perlakuan biasa dan kelas 5B sebagai kelompok dengan perlakuan khusus. Penelitian ini menemukan adanya peningkatan hasil belajar IPAS yang signifikan. Pada kelas eksperimen pencapaian nilai rata-rata *posttest* mencapai 85 dengan peningkatan sebesar 25,62 dari nilai *pretest* yang sebesar 59,38, dan pada kelas kontrol rata-rata nilai pencapaian *posttest* sebesar 55,53 hanya meningkat sebesar 9,18 dari nilai rata-rata *pretest* yang sebesar 55,53. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan nilai sig sebesar 0,000. Nilai ini lebih rendah dari $\alpha = 0,05$ yang artinya antara hasil belajar pada kelompok dengan perlakuan biasa (kontrol) dan kelompok dengan perlakuan khusus (eksperimen) terdapat perbedaan yang signifikan. Kesimpulan penelitian ini adalah ditemukan adanya dampak penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan Canva sebagai media dalam upaya meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas V di SDN Cibedug 01.

Kata Kunci: Project Based Learning, Media Canva, Hasil Belajar, Sekolah Dasar, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan dan kemajuan suatu negara. Bagi bangsa Indonesia, upaya dalam memenuhi hak-hak anak merupakan salah satu strategi untuk mencerdaskan generasi yang akan datang. Pendidikan disekolah harus bisa mewujudkan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif tidak hanya mengasah kemampuannya, tetapi berperan penting

juga dalam pembentukan karakter, peningkatan kecerdasan, pengembangan moral, serta keterampilan yang berguna untuk dirinya, masyarakat, dan negara.

Guru sangat penting dalam sistem pendidikan bagi pengembangan potensi peserta didik. Guru ialah individu dengan keahlian khusus yang jarang bisa dilakukan sembarang orang tanpa memiliki keahlian. Dimana pemilihan model pembelajaran yang tepat dari guru dapat membantu mencapai tujuan belajar. Selain itu, tercapainya tujuan pembelajaran tidak hanya dari guru, akan tetapi dipengaruhi oleh kreativitas siswa (Wahyuni et al., 2023). Tercapainya tujuan belajar bisa ditinjau dari pencapaian hasil belajar siswa di sekolah. Agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan motivasi bagi siswa untuk menjadi lebih baik.

Model pembelajaran konvensional atau ceramah merupakan model pembelajaran yang umum di Indonesia, dimana model ini sering kali menempatkan guru sebagai pusat (*teacher center*), seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Dimana siswa hanya mendengar penjelasan dari guru tanpa berpartisipasi aktif, hal ini bisa menghambat kemampuan siswa untuk berkreasi dan terlibat dalam pembelajaran. Itu sebabnya, metode pembelajaran yang lebih berinteraksi dan disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa sangat diperlukan.

Model PjBL (*Project Based Learning*) atau pembelajaran berbasis proyek bisa diterapkan sebagai sebuah contoh pilihan model pembelajaran interaktif. Model ini berfokus pada keterlibatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proyek yang relevan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat berupa model, pendekatan, atau metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Wulandari et al., 2020). Sementara itu, penggunaan media ajar interaktif dapat juga meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Rizanta dan Arsanti, media Pembelajaran adalah sebuah perangkat yang sangat membantu berjalannya proses kegiatan belajar mengajar, dimanapun itu, baik di luar maupun di dalam ruangan (Rizanta & Arsanti, 2022). Seperti platform Canva yang dapat digunakan sebagai sarana membuat media pembelajaran interaktif

melalui visual dan audio yang menarik. Menurut Pratama., dkk (2023) Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang berbasis web atau software atau platform yang bisa didapatkan tanpa biaya melalui akses play store atau mengakses langsung melalui halaman resmi dari Canva tersebut. Aplikasi Canva ini menyediakan berbagai macam fitur desain grafis mulai dari presentasi power point, video animasi, poster, logo dll, yang di dalamnya tersedia juga berbagai macam template yang gratis ataupun berbayar.

Berdasarkan observasi di SDN Cibedug 01, proses kegiatan belajar mengajar di kelas V pada mata pelajaran IPAS masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurang memanfaatkan model dan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, terlihat dari nilai ujian yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, diharapkan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan Canva sebagai media dapat meningkatkan partisipasi siswa serta prestasi belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen semu (quasi eksperimen) untuk mengevaluasi bagaimana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Rohmawati, 2020). Di dalam penelitian, dua kelompok di SDN Cibedug 01 terlibat sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN Cibedug 01 Kec. Ciawi, Kab. Bogor. Sampel penelitian dikumpulkan dengan menggunakan purposive sampling. Kelompok penelitian ada 54 siswa kelas 5 di SDN Cibedug 01 tahun ajar 2023/2024. Desain non-equivalent control group digunakan dalam penelitian ini sebagai desain penelitian dengan dua kelompok. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang melibatkan penggunaan soal tes pencapaian hasil belajar IPAS dan dokumentasi. Soal tes diberikan pada awal dan akhir proses kegiatan belajar mengajar, terdiri dari 10 butir soal esai. Validitas instrumen diuji dengan rumus korelasi *Pearson product-moment*,

sementara reliabilitas instrumen tes soal esai diukur dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut temuan dari riset yang telah dilaksanakan peneliti di SDN Cibedug 01 di kelas VA dan kelas VB. Pembelajaran konvensional atau ceramah diterapkan di kelas kontrol, sementara pembelajaran berbasis proyek dengan media video animasi Canva diterapkan di kelas eksperimen. Kemampuan awal peserta didik didapatkan dengan pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah perlakuan diberikan, di akhir proses pembelajaran peserta didik menjalani *posttest* untuk menilai kemampuan akhir peserta didik setelah perlakuan selesai.

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa penggunaan model PjBL dengan media Canva menunjukkan peningkatan hasil belajar. Hal ini mengacu pada rata-rata pencapaian skor *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen, mengalami peningkatan secara signifikan dengan menggunakan model PjBL dan media Canva. Skor nilai *posttest* kelas eksperimen rata-ratanya adalah 85, naik sebesar 25,62 dari skor nilai *pretest* (59,38). Di kelas kontrol, rata-rata pencapaian skor *posttest* meningkat sebesar 9,18 dari skor nilai *pretest* (55,53), mencapai rata-rata nilai *posttest* (64,71).

Hasil analisis uji t mengungkapkan adanya perubahan signifikan antara perkembangan hasil pencapaian belajar peserta didik di kelas kontrol serta kelas eksperimen. Berdasarkan uji sample t-test signifikansi diperoleh sebesar 0.000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Tabel berikut menunjuka hasil percobaan uji t yang dianalisis menggunakan program SPSS:

Tabel 1.1 Output Hasil Uji t

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
Hasil Belajar		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.444	.124	-10.364	52	<.001	<.001	-20.132	1.942	-24.030	-16.234
	Equal variances not assumed			-10.535	45.866	<.001	<.001	-20.132	1.911	-23.979	-16.285

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa model PjBL dengan media Canva memiliki efektifitas yang lebih unggul jika diukur terhadap model pembelajaran ceramah, terlihat bahwa kelas eksperimen mencapai nilai n-gain 61,08% yang dikategorikan sebagai cukup efektif. Sementara itu, kelas kontrol mencapai nilai n-gain 19,97% yang dikategorikan sebagai tidak efektif. Tabel dibawah adalah hasil output dari uji n-gain:

Tabel 1.2 Output Hasil Uji n-gain

Kelas	Maks (%)	Min (%)	Gain ternormalisasi (%)	Kategori
Kontrol	48,33	2,22	19,97	Kurang Efektif
Eksperimen	81,82	32,14	61,08	Cukup Efektif

Dimana kategori tafsiran efektifitas kriteria n-gain ditentukan dengan : $g < 40$, maka kriteria tidak efektif. g lebih besar sama dengan 40 dan g lebih rendah sama dengan 55, maka kriteria kurang efektif. g lebih besar sama dengan 56 dan lebih rendah sama dengan 75, maka kriteria cukup efektif. $g \geq 76$, maka kriteria efektif.

KESIMPULAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah guna menilai pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan Canva sebagai media terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik kelas V pada mapel IPAS di SDN Cibedug 01 tahun ajar 2023/2024. Peserta didik kelas V mengalami peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen pada hasil belajarnya. Nilai *posttest* di kelas eksperimen adalah rata-ratanya mencapai 85, naik sebesar 25,62 dari rata-rata nilai *pretest* yang sebesar 59,38. Pada kelas kontrol, kenaikan nilai rata-rata *posttest* sebesar 64,71 hanya meningkat 9,18 dari skor nilai *pretest* sebelumnya sebesar 55,53. Hasil pengujian hipotesis yang diperoleh dengan uji *independent sample t test* berbantu program SPSS (29.0.0.0) menunjukkan nilai sig sebesar 0,000, berada dibawah $\alpha = 0,05$. Ini menunjukkan bahwa antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen ditemukan adanya perbedaan yang mencolok dalam rata-rata pencapaian hasil belajar peserta didik. Dari hasil uji N-Gain, terbukti keefektifitasan model PjBL menggunakan media Canva lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional. Berikut output hasil uji N-Gain kelas kontrol hanya mencapai 19,97% skor n-gain dengan kategori

tidak efektif. sementara itu, kelas eksperimen yang mencapai 61,08% termasuk dalam kategori cukup efektif. Penelitian ini mengalami beberapa keterbatasan, salah satunya keterbatasan guru mengenai teknologi dan aplikasi Canva, serta tantangan teknis dalam penggunaan media seperti proyektor. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan Canva sebagai media dapat secara signifikan mendorong pencapaian hasil belajar siswa dalam mapel IPAS di SDN Cibedug 01.

REFERENSI

- Rohmawati, L. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Edukasi*, 8(1), 9–14.
- Wahyuni, P., Amaliyah, N., & Irdalisa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan “ Canva ” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Ipa (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan). *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(3), 167–178.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Wulandari, Suprayekti, & Retno Widyaningrum. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas Iv. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/jpi.031.06>
- Pratama, Rifqi, Mashudi Alamsyah, Martua Ferry Siburian, Giry Marhento, and Jupriadi Jupriadi. 2023. “Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Madrasah Aliyah.” *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 3(1):40. doi: 10.30998/edubiologia.v3i1.16070.