

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang mengalami Revolusi Industri 4.0 yang mana merujuk pada perubahan besar dalam cara manusia memproduksi, berkomunikasi, dan hidup, yang didorong oleh kemajuan teknologi digital, konektivitas internet, dan kecerdasan buatan. Revolusi Industri 4.0 menggabungkan teknologi seperti *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), *iCloud data*, *internet of people*, dan lainnya untuk mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk industri, pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan¹. Transformasi ini tidak hanya mempengaruhi cara manusia bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi pendidikan sebagai fondasi pembangunan manusia. Seiring dengan itu, untuk menuju era *Society 5.0* yang diperkenalkan oleh pemerintah Jepang, perlu adanya integrasi antara masyarakat dan teknologi untuk menciptakan kesejahteraan manusia yang lebih baik, demi meningkatkan kualitas hidup dan memperkuat ikatan sosial.

Pendidikan adalah salah satu bidang yang paling dipengaruhi oleh Revolusi Industri 4.0 dan untuk menghadapi *Society 5.0*. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi kunci untuk mempersiapkan masyarakat Indonesia menghadapi tantangan dan peluang Revolusi Industri 4.0 sebagai salah satu tanda akan kemajuan teknologi seiring perkembangan zaman. Maka, penting bagi sistem pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Ditengah kemajuan teknologi saat ini, pemerintah Swedia justru memilih untuk meninggalkan perangkat digital dalam pembelajaran, dengan kembali ke model pembelajaran tradisional dimana pemerintah Swedia melarang peserta didik untuk membawa dan menggunakan ponsel di sekolah. pemerintah Swedia lebih memilih kembali ke buku dan teks cetak yang bertujuan agar peserta didik dapat lebih fokus

¹ Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>

dalam mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung.² Peserta didik akan lebih banyak memiliki akses ke buku teks dan perpustakaan sekolah dibanding *e-book* yang bersifat digital. Kemampuan guru untuk memilih dan menggunakan alat bantu pembelajaran sangat penting bagi kualitas pengajaran dan pembelajaran, dalam artian, pemerintah Swedia tidak serta merta menghentikan seluruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran, melainkan membatasi *screen time*, dimana potensi penggunaan alat bantu pembelajaran digital harus dilakukan secara selektif, bahkan, pemerintah tidak akan melanjutkan usulan Badan Pendidikan Nasional mengenai strategi digital dimana harus mempertimbangkan resiko digitalisasi.

Ada beberapa pertimbangan yang membuat Negara Swedia memilih untuk meninggalkan pembelajaran berbasis digital. Namun lebih jelasnya, Menteri Pendidikan Swedia menyebutkan bahwa langkah ini adalah tentang menemukan keseimbangan, dimana pemerintah Swedia tidak meninggalkan perangkat digital sepenuhnya, tetapi memastikan bahwa perangkat tersebut melengkapi, bukan menggantikan aspek dasar pembelajaran. Dengan kembali menggunakan buku cetak, pemerintah Swedia berharap dapat membangun kembali keterampilan belajar dasar sambil terus menggunakan alat digital sebagai nilai tambah peserta didik.³ Keputusan ini diawal oleh Negara Finlandia, yang diikuti oleh Swedia, bahkan negara maju lainnya seperti Jepang, Inggris, dan Australia sudah menerapkan pembatasan akses digitalisasi pada pembelajaran.⁴ Hal ini ternyata tidak menjadi hambatan bagi pemerintah Indonesia untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Pemerintah Indonesia masih mencoba untuk mempertimbangkan tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini, seperti meningkatnya permintaan akan keterampilan digital dan sesuai dengan perkembangan zaman, yang mana

² BBPMP Jatim. (n.d.). *Negara maju kembali ke teks cetak dan biasakan siswa tulis tangan*. Diakses melalui <https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/jelita/negara-maju-kembali-ke-teks-cetak-dan-biasakan-siswa-tulis-tangan> pada tanggal 21 Februari 2025.

³ Kompasiana. (2023, September 19). *Pendidikan Swedia ikuti jejak Finlandia kembali ke buku teks cetak*. Kompasiana. Diakses melalui <https://www.kompasiana.com/sjwsupartono/678a189eed641537f5784b52/pendidikan-swedia-ikuti-jejak-finlandia-kembali-ke-buku-teks-cetak> pada tanggal 21 Februari 2025.

⁴ Koran Pikiran Rakyat. (2023, December 14). *Tren kembali ke buku cetak dalam pendidikan*. Pikiran Rakyat. Diakses melalui <https://koran.pikiran-rakyat.com/ragam/pr-3039069126/tren-kembali-ke-buku-cetak-dalam-pendidikan> pada tanggal 21 Februari 2025.

penting untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan teknologi dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21, dan memastikan bahwa pendidikan tetap relevan dan berkualitas di era digitalisasi ini. Di era Revolusi Industri 4.0, pendidikan perlu menyesuaikan kurikulum dengan mempersiapkan peserta didik dalam keterampilan digital dimana penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik, salah satunya adalah dengan memanfaatkan *internet of things* (IoT) dalam pembelajaran.

Saat ini, Indonesia memasuki kurikulum baru yakni Kurikulum Merdeka dimana merupakan konsep pendidikan yang memberikan lebih banyak kebebasan kepada sekolah dalam merancang dan melaksanakan kurikulum sesuai dengan kebutuhan lingkungan dan potensi peserta didik. Istilah "Merdeka" dalam Kurikulum Merdeka merujuk pada kemerdekaan atau kebebasan yang diberikan kepada sekolah untuk menentukan pendekatan, metode, model dan materi pembelajaran yang tepat dan sesuai.⁵ Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan bagi guru untuk menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna. Guru dapat menggunakan pendekatan yang fleksibel, beragam dan berinovasi dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, sebagaimana tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014 dijelaskan bahwa “Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: a. interaktif dan inspiratif; b. menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; c. kontekstual dan kolaboratif; d. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan e. sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.” Berdasarkan peraturan tersebut, maka peserta didik berhak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, memotivasi, sesuai dengan kemampuan dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran atau pendidikan di sekolah.

⁵ Anon. Kurikulum Merdeka. Diakses pada 23 Mei 2024, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>

Menurut Hamalik, ciri-ciri hasil belajar yaitu: (1) Sengaja dan bertujuan, (2) Bermakna, (3) Bukan karena kematangan dan pertumbuhan, (4) Bukan karena kebetulan tetapi terencana.⁶ Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi ciri-ciri hasil belajar adalah perubahan yang terjadi secara terencana dan bertujuan pada peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah pengalaman belajar yang didapat dari kegiatan pembelajaran.

Pengalaman belajar juga berhubungan erat dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan, yang dimana didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, model, bahan ajar, media, dan alat penilaian pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.⁷ Disamping itu, faktor pengajaran seperti model pembelajaran yang tidak menarik bagi peserta didik merupakan faktor eksternal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.⁸ Hal ini menyebabkan pasifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terjadinya pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar sehingga tidak membuahkan hasil belajar yang baik.

Salah satunya adalah kondisi yang terjadi di SD Negeri pada Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor, Jawa Barat. Peneliti melakukan pra-penelitian dengan observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara bersama Wali Kelas V. Hasil dari pra-penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian kognitif dari UTS dan UAS di kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung lebih rendah dari mata pelajaran lain dan didominasi oleh peserta didik yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional berupa ceramah (*teacher centered*), kurangnya pemanfaatan fasilitas dan penggunaan media pembelajaran di kelas sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila yang bersifat konseptual. Tantangan dalam mengajar mata

⁶ Hamalik, O. (2015). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara. h. 27

⁷ Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press. h. 16

⁸ Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA*. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>

pelajaran ini seringkali muncul karena sifatnya yang abstrak dan kompleks, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan efektif. Oleh karena itu, perlu dicari model pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, pemilihan strategi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk menentukan hasil belajar.

Banyak pendekatan dan model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya yakni dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dapat menjadi pilihan sebagai pengganti model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas yang relevan dengan materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan menghasilkan produk konkret.⁹

PjBL juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, kontekstual, menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk menemukan konsep-konsep dan mengembangkan penguasaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui strategi-strategi yang kreatif dan inovatif.¹⁰ PjBL mempengaruhi motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik, dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model PjBL lebih tinggi dibanding dengan model konvensional dan terdapat hubungan yang erat antara penerapan model pembelajaran PjBL dengan peningkatan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.¹¹

Penerapan model pembelajaran PjBL dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan makna serta nilai-nilai Pancasila. Model ini mendorong peserta didik dapat

⁹ Ngalimun. (2014). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Presindo. h. 37

¹⁰ Lia Permata Sari and others, *Penanaman Sila Pancasila Di Sekolah Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Model PjBL SDN Pedurungan Kidul 01*, 4 (2024), 6636–43.

¹¹ Ridzky Iklasul Fariasih and Achmad Fathoni, *Project Based Learning Model on Motivation and Learning Outcomes of Elementary Civic Education*, 6.4 (2022), 705–11.

mengaplikasikan konsep abstrak ke dalam konteks praktis, dan merangsang perkembangan keterampilan aktif dan kreatif peserta didik.¹² Hal tersebut yang menjadikan model pembelajaran PjBL dirasa tepat untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-nilai Pancasila dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Disamping itu, seiring dengan perkembangan zaman yang memasuki era revolusi industri 4.0, maka guru perlu mengembangkan strategi pengajaran dengan memanfaatkan teknologi yang mendukung pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, dibutuhkan unsur kebaruan atau temuan dari sebuah penelitian, maka peneliti merasa perlu adanya pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan proyek pada sintaks model pembelajaran PjBL. Penggunaan aplikasi Canva merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi digunakan dalam konteks pembelajaran untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Aplikasi Canva adalah aplikasi alternatif yang dapat digunakan sehingga peserta didik dapat menghasilkan sebuah kreatif produk. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Erina Vironita dkk yang menyebutkan bahwa aplikasi Canva dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran PjBL dan berpengaruh positif pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik.¹³ Maka peneliti merasa perlu adanya pemanfaatan aplikasi Canva yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PjBL untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Pemilihan aplikasi Canva sebagai media ajar dalam pembuatan proyek didasari pada kelebihan Canva yang dapat membuat peserta didik menyalurkan jiwa kreativitasnya, efisiensi biaya, waktu dan tenaga. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli bahan-bahan dalam pembuatan proyek, lebih cepat dalam pengerjaan proyek yang ditugaskan namun lebih banyak desain atau ide yang bisa disalurkan dengan memanfaatkan berbagai warna, gambar, stiker, *font*, dan lain-lain pada fitur Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi yang sangat berguna dalam dunia pendidikan dimana bisa menciptakan

¹² Erina Fadilasari and others, *Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Pengamalan Makna Nilai-Nilai Pancasila*, 4 (2024), 6887–6901.

¹³ Vera Ironita and others, *The Influence Of The Canva-Assisted Project-Based Learning Model On Students Creative Thinking Abilities In Class V Elementary School Poster Materials*, 2.1 (2024), 327–34.

desain modern seperti poster, video, infografis brosur dan sebagainya. Dengan menggunakan aplikasi Canva, peserta didik dapat membuat desain yang menarik untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.¹⁴

Salah satu contoh produk yang dapat dibuat oleh peserta didik dengan menggunakan aplikasi Canva adalah membuat poster. Poster sebagai hasil proyek dalam model pembelajaran PjBL materi Nilai-nilai Pancasila dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar yang berpengaruh pada hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini juga disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, minat peserta didik kelas V, dan mendukung pemanfaatan teknologi sesuai dengan perkembangannya. Peneliti meyakini bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Canva akan lebih menarik dan dapat membuat peserta didik lebih berminat dalam belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kecamatan Bogor Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar.
2. Peserta didik kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat konseptual.
3. Hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKTP dan cenderung lebih rendah dibandingkan dengan nilai yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran lain.

¹⁴ Hidayatus Sholehah, S., Siswa Pramadyahsa, A., Andri Nugroho, A., & Estiyani. (2023). *Pengaruh Model PBL Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 3237–3246. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1011>

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Penelitian akan difokuskan pada

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Canva.
2. Mata pelajaran yang digunakan adalah Pendidikan Pancasila materi Nilai-nilai Pancasila.
3. Variabel terikat yang diteliti adalah hasil belajar kognitif level C1-C5 peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD di Kecamatan Bogor Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD di Kecamatan Bogor Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Peneliti memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru tentang hasil belajar dalam muatan Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Pelaksanaan penelitian akan membantu peserta didik dalam belajar dan memiliki pengalaman akan pembelajaran yang menarik yang dapat membuahkan hasil belajar yang baik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian akan membantu guru dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta membantu dalam mengambil sebuah keputusan untuk menentukan kebijakan kurikulum maupun model pembelajaran yang akan diterapkan.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian dapat menjadi panduan bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan model *Project Based Learning* dan penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui penelitian lebih lanjut, serta mengadaptasi sesuai konteks yang berbeda.

