

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dengan ilmu-ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran ini diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Pada tingkat SMA, mata pelajaran IPS tidak lagi diajarkan sebagai satu kesatuan. Ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah dipisahkan menjadi mata pelajaran tersendiri. Hal tersebut berbeda dengan pembelajaran pada jenjang SMP yang mana mata pelajaran IPS ini masih menggabungkan berbagai cabang ilmu, seperti geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi, ke dalam satu mata pelajaran. Banyaknya sub-ilmu yang terintegrasi dalam mata pelajaran IPS membuat materi yang diajarkan kepada siswa menjadi cukup luas. Guru sering kali menyampaikan materi ini hanya dalam bentuk konsep dan teori karena merasa kesulitan menyajikan materi secara menarik, yang membuat pembelajaran terkesan membosankan, dan sulit dipahami.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang sering terjadi adalah siswa hanya menghafal materi namun esensi tujuan dari materi IPS tersebut masih kurang dipahami siswa. Padahal jika materi IPS dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan melihat keterkaitan dalam kehidupan nyata siswa dalam bermasyarakat. Siswa tidak hanya perlu memahami isi materi, tetapi juga harus mampu memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, pada materi menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara negara Asia dan benua lainnya yang terdapat dalam buku pelajaran IPS kelas IX, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui pengertian interaksi antarruang, tetapi juga memahami mengetahui gambaran karakteristik benua-

benua di dunia, batas-batas wilayah benua, iklim benua-benua di dunia, dan lain-lain. Jika materi ini disampaikan dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan relevan maka materi ini dapat dikaitkan langsung dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari siswa.

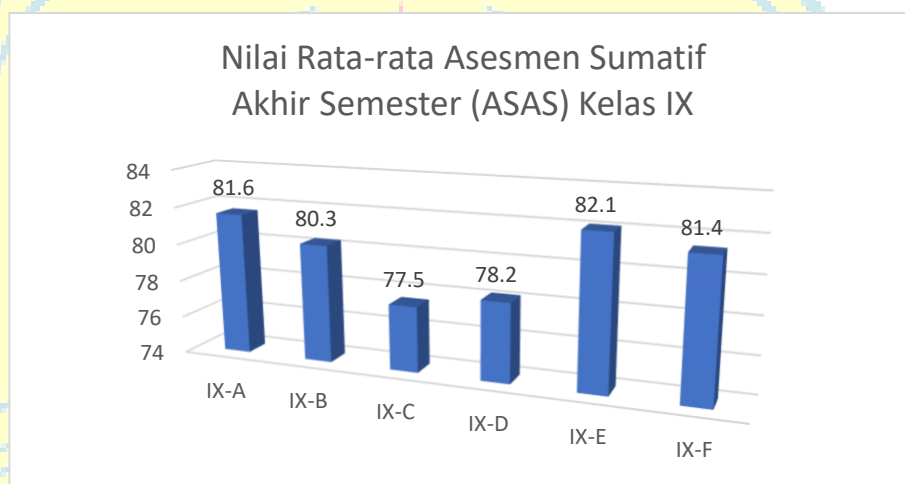
Pembelajaran IPS di abad ke-21 menghadapi tantangan dalam menyelaraskan metode konvensional dengan kebutuhan peserta didik yang semakin terhubung dengan teknologi. Meskipun teknologi informasi berkembang pesat, praktik pembelajaran di berbagai sekolah, termasuk di SMP Negeri 163 Jakarta, masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks yang terbatas. Hal ini berdampak pada minat belajar peserta didik yang rendah serta hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan di kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih cenderung monoton, pasif, dan minim interaksi. Ketika guru menyampaikan materi secara verbal tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif, peserta didik tampak kurang antusias. Selain itu, berdasarkan wawancara sederhana dengan beberapa siswa kelas IX di SMP Negeri 163 Jakarta, banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pelajaran IPS jenuh, penuh dengan materi, dan sulit dipahami. Hal ini terjadi karena siswa cenderung lebih sering belajar melalui metode hafalan materi, merangkum buku dan ceramah, sehingga pembelajaran terkesan satu arah karena guru lebih mendominasi pembelajaran. Akibatnya, output hasil belajar IPS yang diterima belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan atau pengembangan media pembelajaran agar materi-materi IPS yang terkesan membosankan dapat diserap siswa dengan cara yang lebih menyenangkan.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian di SMP Negeri 163 Jakarta dikeluhkan beberapa kendala dalam menyusun model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Meskipun pengembangan model pembelajaran dengan berbantuan media berbasis digital saat ini berkembang sangat pesat,

namun dalam penerapannya di kelas seringkali menghadapi berbagai faktor seperti ketersediaan sarana prasarana sekolah yang belum merata ataupun kesiapan guru akan pembelajaran berbasis digital yang masih belum memadai sepenuhnya sebab tidak semua sulitnya mencari model dan media yang efektif dengan menggunakan sistem digital.

Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) Kelas IX pada mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 163 Jakarta:



**Gambar 1.1 Nilai Rata-rata Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) Kelas IX**

*(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta)*

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat bahwa masih terdapat 2 kelas yang memiliki nilai rata-rata Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yang telah ditetapkan sebesar 79, yaitu pada kelas IX-C dengan nilai rata-rata 77,5 dan kelas IX-D dengan nilai 78,2. Meskipun pada diagram terlihat bahwa terdapat 4 kelas yang mencapai nilai rata-rata di atas KKM yaitu kelas IX-A dengan rata-rata 81,6, kelas IX-B dengan rata-rata 80,3, kelas IX-E dengan rata-rata 82,1, dan kelas IX-F dengan nilai rata-rata 81,4 yang menunjukkan hasil lebih baik

dibandingkan kelas IX-C dan kelas IX-D. Namun, 2 kelas tersebut menunjukkan hasil yang belum maksimal.

Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan inovasi dalam strategi pembelajaran, khususnya penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva yang dapat meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Salah satu alternatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva. Canva sebagai media pembelajaran berbentuk aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan peserta didik membuat proyek visual yang tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kolaborasi. Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran lain yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS agar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi IPS. Media pembelajaran yang digunakan tersebut adalah berupa media yang interaktif, mudah digunakan, dan dapat menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.

Selain itu, berdasarkan wawancara sederhana dengan beberapa yaitu siswa kelas IX di SMP Negeri 163 Jakarta, banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pelajaran IPS jenuh, membosankan, penuh dengan materi, dan sulit dipahami. Hal ini terjadi karena siswa cenderung lebih sering belajar melalui hafalan materi, merangkum buku dan ceramah, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan satu arah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa hanya diam dan memperhatikan. Akibatnya, output hasil belajar IPS yang diterima masih jauh dari optimal.

Maka peran guru saat ini tidak hanya sekedar pengajar, namun lebih sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, bagi siswa. Guru dituntut untuk mampu membimbing siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Guru tidak hanya dituntut untuk memperkaya wawasan, tetapi juga meningkatkan

kemampuannya dalam merancang model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Model belajar yang kurang efektif ditandai dengan penjelasan yang monoton, mencatat, siswa hanya mendengarkan, menghafal, dsb. Hal tersebut tentu saja membuat siswa tidak tertarik dalam belajar, akhirnya hasil belajar pun tidak optimal. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan relevan dengan siswa agar mereka dapat memahami materi-materi abstrak di dalam pembelajaran IPS dengan baik, termotivasi untuk belajar, dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini adalah model pembelajaran berbasis proyek atau yang sering dikenal dengan istilah Project Based Learning (PjBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah sebuah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui proyek-proyek yang kompleks dan nyata, yang menuntut mereka untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas tertentu. Model pembelajaran ini dipadukan dengan media pembelajaran Canva sebagai alat bantu guna meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterampilan siswa.

Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) merupakan salah satu pendekatan yang menekankan pada proses pembelajaran aktif dan kolaboratif, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat secara langsung dalam penyelesaian tugas-tugas kompleks yang mencerminkan permasalahan dunia nyata. Dalam model ini, peserta didik dituntut untuk melakukan eksplorasi, merancang solusi, hingga mempresentasikan hasil pemikirannya dalam bentuk produk nyata atau laporan proyek.

Integrasi media Canva ke dalam model PjBL menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung keterampilan abad 21, khususnya dalam aspek kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Canva sebagai media visual berbasis desain grafis menawarkan berbagai template yang mudah diakses dan

digunakan oleh siswa, memungkinkan mereka untuk menyusun informasi dengan cara yang lebih menarik, komunikatif, dan estetik. Melalui penggunaan Canva, peserta didik dapat menuangkan hasil proyek dalam bentuk infografis, poster, slide presentasi, hingga video pendek yang membantu memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Penerapan metode ini sangat relevan terutama dalam mata pelajaran seperti IPS, di mana siswa dituntut untuk memahami fenomena sosial melalui sudut pandang kontekstual. Melalui proyek-proyek visual yang mereka buat, siswa mampu merepresentasikan pemahamannya terhadap topik seperti konflik sosial, integrasi, pembangunan ekonomi, hingga isu lingkungan dalam format yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Dengan model pembelajaran berbasis proyek dan media pembelajaran berbantuan Canva yang sangat familiar ini dikalangan siswa saat ini, diharapkan mampu menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS di kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi IPS secara mendalam.
2. Hasil belajar IPS peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta belum menunjukkan hasil yang optimal, yang terlihat dari masih adanya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS).
3. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) dalam pembelajaran IPS belum dilaksanakan secara optimal dan

berkelanjutan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Penggunaan media pembelajaran digital, seperti aplikasi Canva, belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana pendukung pembelajaran IPS berbasis proyek yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih visual dan kontekstual.

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terfokus dan tidak melebar ke variabel lain di luar tujuan penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan **model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) berbantuan media Canva** dalam pembelajaran IPS.
2. Variabel yang diteliti dibatasi pada **hasil belajar IPS peserta didik, khususnya pada aspek kognitif.**
3. Subjek penelitian dibatasi pada **peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta**, dengan kelas IX-D sebagai kelas eksperimen dan kelas IX-C sebagai kelas kontrol.
4. Materi pembelajaran IPS yang diteliti dibatasi pada materi yang diajarkan pada semester berjalan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 163 Jakarta.
5. Penelitian ini dibatasi pada analisis **efektivitas penerapan model pembelajaran pembelajaran secara deskriptif**, berdasarkan hasil tes belajar peserta didik, tanpa mengkaji aspek afektif dan psikomotorik secara mendalam.



#### **D. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva efektif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IX di SMP Negeri 163 Jakarta? ”

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih rinci mengenai hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta.
- b) Temuan penelitian yang diperoleh diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva dalam pembelajaran IPS.
- c) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi SMP Negeri 163 Jakarta, bagi guru, serta bagi peserta didik.

###### **a) Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dan guru mata pelajaran lain untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan media Canva guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

###### **b) Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan bagi guru bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL)



berbantuan media Canva menjadi alternatif pembelajaran IPS yang relevan dengan perkembangan zaman.

c) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana kelas yang aktif selama proses pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran yang telah diajarkan guru khususnya dalam pembelajaran IPS.

d) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan insight baru dalam mengembangkan pemikiran tentang penggunaan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkhususnya pada pembelajaran IPS di sekolah.

