

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bidang yang paling dipengaruhi oleh Revolusi Industri 4.0 dan untuk menghadapi *Society 5.0*, dalam konteks ini, pendidikan sebagai kunci untuk mempersiapkan masyarakat Indonesia menghadapi tantangan dan peluang Revolusi Industri 4.0 sebagai salah satu tanda akan kemajuan teknologi seiring perkembangan zaman. Maka dari itu, penting bagi sistem pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk membuat pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Ditengah kemajuan teknologi saat ini, pemerintahan Swedia justru memilih untuk meninggalkan perangkat digital dalam pembelajaran dengan kembali ke model pembelajaran tradisional dimana pemerintah Swedia justru melarang Siswa untuk membawa dan menggunakan ponsel di sekolah, pemerintah Swedia lebih memilih ke buku dan teks cetak bertujuan agar Siswa dapat lebih fokus dalam mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung.¹

Siswa 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 secara maksimal 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

¹ 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 15 Oktober 2025.

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 siswa.² 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.³ 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 penting untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa, mendukung perkembangan abad 21 dan memastikan bahwa pendidikan tetap relevan dan berkualitas di era globalisasi ini. Di era Revolusi Industri 4.0, pendidikan perlu menyesuaikan kurikulum dengan mempersiapkan Siswadalam keterampilan digital dimana penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memungkinkan Siswamendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik, salah satunya dengan memanfaatkan *internet of things* (IoT) dalam pembelajaran.

² 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 15 Oktober 2025.

³ 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 16 Oktober 2025.

Saat ini, Indonesia menggunakan kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional, kurikulum merdeka dimana yaitu konsep pendidikan yang memberikan lebih banyak kebebasan kepada sekolah dalam merancang dan melaksanakan kurikulum sesuai dengan kebutuhan lingkungan dan potensi siswa. 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.⁴ Kurikulum merdeka memberikan kesempatan bagi guru untuk menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan berwibawa. Guru dapat menggunakan pendekatan yang lebih fleksibel beragam dan berinovasi dalam pembelajaran. Hasil belajar juga memiliki beberapa ciri-ciri.

Pengalaman belajar juga berhubungan erat dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan dimana didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, model, bahan ajar, media dan alat penilaian pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.⁵ Disamping itu, faktor pengajaran seperti model pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa merupakan faktor eksternal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.⁶ Hal ini menyebabkan pasifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran terjadinya pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan Siswa yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar sehingga tidak membuahkan hasil belajar yang baik. Pembelajaran juga memerlukan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan menarik.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) telah banyak diteliti dan menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

⁴ Anon. Kurikulum Merdeka. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2025, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>

⁵ Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press. h. 16

⁶ Nabillah, T., & Abadi, A.P. (2019). *FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA*. Prosiding Sesiomadika, 2 (Ic). Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>

Penelitian oleh Posum dkk. (2013) dalam Jurnal Ilmu Wahana Pendidikan (JIWP) menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres 1 Tumaratas mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan).⁷ Meskipun penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD, masih ada beberapa hal yang belum diteliti secara mendalam. Pertama, dari segi metode penelitian, penelitian yang telah ada biasanya menggunakan pendekatan satu kelompok dengan *pra*-tes dan *pasca*-tes tanpa kelompok kontrol, sehingga pembuktian hubungan sebab-akibat tidak kuat dan tidak bisa dibandingkan secara jelas antara PjBL dengan pembelajaran biasa. Kedua, belum ada penelitian yang menggabungkan PjBL dengan media atau strategi lain terutama dalam materi IPS yang membahas kenampakan alam dan buatan, serta dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan kontekstual.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi celah-celah tersebut dengan menggunakan pendekatan kuantitatif berupa eksperimen quasi dengan desain *pretest* dan *posttest* dengan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPS kelas III SD, khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan. Penelitian ini membandingkan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan PjBL yang dikombinasikan dengan media lainnya dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Keterbaruan penelitian ini dari penelitian yang lain terletak pada model PjBL dengan menggunakan aplikasi Canva pada hasil belajar di kelas rendah yaitu kelas III SDN, dimana siswa kelas III SDN masih membutuhkan visualisasi sederhana Canva dan Di Kelurahan Tebet Timur belum ada yang meneliti terkait ini.

Salah satunya adalah kondisi yang terjadi di SDN pada Kelurahan Tebet Timur, Jakarta Selatan. Peneliti melakukan pra-penelitian dengan

⁷ Tetuko Adicondro & Indri Anugraheni. (2022). *Pengaruh Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(14), 7-9, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7016068>

observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara bersama Wali Kelas III SDN Kelurahan Tebet Timur. Hasil dari pra-penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian kognitif nilai tugas dan ulangan harian di Kelas III mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) cenderung lebih rendah dari mata pelajaran lain dan didominasi oleh siswa 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 siswa kesulitan dalam memahami materi IPS yang bersifat konseptual. Tantangan dalam mengajar mata 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 siswa. Maka dari itu, pemilihan strategi dan model pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk menentukan hasil belajar.

Banyak pendekatan dan model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, 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 Siswa pada kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas yang relevan dengan materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan menghasilkan produk konkret.⁸ Teori Lev Vygotsky dalam (Tohari&Rahman,2024) bahwa model pembelajaran berbasis proyek sesuai dikarenakan memberi siswa kesempatan guna berpartisipasi dalam proyek yang mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah melalui kegiatan yang aktif dan kreatif yang berpengaruh terhadap aspek kognitif.

⁸ Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo. h. 37

Teori Vygotsky j Partisipasi aktif siswa dalam proyek juga mencerminkan pembelajaran sosial yang sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, di mana interaksi antarindividu menjadi katalisator pembentukan pengetahuan. Studi oleh Wibowo dan Ristanti (2023) menegaskan bahwa model PjBL meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan kolaborasi dan tanggung jawab sosial, dua elemen penting dalam pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Sekolah Dasar yang bertujuan untuk membentuk Siswamenjadi warga negara yang memiliki wawasan kebangsaan, kepedulian sosial, dan kemampuan berpikir kritis terhadap lingkungan sosialnya.

Melalui pembelajaran IPS, siswa diajak untuk memahami fenomena sosial, ekonomi, dan budaya yang terjadi di sekitarnya, serta mengembangkan nilainilai seperti toleransi, keadilan, dan tanggung jawab. Namun, pada praktiknya, pembelajaran IPS masih sering bersifat konvensional, berorientasi pada hafalan, serta minim keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman (Suryani & Anwar, 2020). *Project Based Learning* (PjBL) juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mampu membangun suasana pembelajaran yang efektif, kontekstual, menyenangkan, memungkinkan siswa untuk menemukan konsep-konsep dan mengembangkan penguasaan mata pelajaran IPS melalui strategi-strategi yang kreatif dan inovatif.⁹

Penerapan model pembelajaran PjBL dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan makna serta hasil belajar. Model ini mendorong siswa dapat mengaplikasikan konsep konsep abstrak ke dalam konkret agar mudah dipahami dan merangsang perkembangan keterampilan aktif siswa.¹⁰ Hal tersebut yang menjadikan model pembelajaran PjBL

⁹ Lia Permata Sari and others, *Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Melalui Pembelajaran Pendidikan Dengan Model PjBL SDN Pedurungan Kidul 01*, 4 (2024), 6636-43

¹⁰ Erina Fadilasari and others, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, 4 (2024), 6887-6901.

dirasa tepat untuk digunakan pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman yang memasuki era revolusi industry 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 Siswa dapat menghasilkan sebuah 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 siswa.¹¹ Maka peneliti merasa perlu adanya pemanfaatan aplikasi Canva yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PjBL untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan aplikasi Canva sebagai media ajar dalam pembuatan proyek didasari pada kelebihan Canva yang dapat membuat siswa menyalurkan jiwa kreativitasnya, efisiensi biaya, waktu dan tenaga. Hal ini dikarenakan siswa 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 desain modern seperti poster, video, infografis dan lain-lain. Dengan menggunakan aplikasi

¹¹ 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-

Canva Siswa dapat membuat desain yang menarik untuk membangun proses pembelajaran yang menyenangkan.¹²

Salah satu contoh produk yang dapat dibuat oleh siswa dengan menggunakan aplikasi Canva adalah membuat poster. Poster sebagai hasil proyek dalam model pembelajaran PjBL materi Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal kelas III SDN dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar yang berpengaruh pada hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas III SDN. Penelitian ini juga disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, minat Siswa kelas III dan mendukung pemanfaatan teknologi sesuai dengan perkembangannya. Peneliti meyakini bahwa pembelajaran IPS materi kota/kabupaten tempat aku tinggal dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Canva akan lebih menarik dan dapat membuat Siswa lebih berminat dalam belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar Siswa kelas III (tiga) Sekolah Dasar Negeri. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Di Kelurahan Tebet Timur”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar.
2. Siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPS di kelas karena materi yang disajikan cukup banyak.

¹² Hidayatus Sholehah, S., Siswa Pramadyahsa, A., Andri Nugroho, A., & Estiyani. (2023). *Pengaruh Model PjBL 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>

3. Siswa yang memiliki hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan cenderung lebih rendah dibanding dengan nilai yang diperoleh Siswa pada mata pelajaran lain.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Di Kelurahan Tebet Timur pada materi Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Aplikasi Canva. Penelitian ini akan menelaah bagaimana model PjBL berbantuan aplikasi canva ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diterapkan dalam pembelajaran Bab 6 “Aku Bagian dari Masyarakat”, Topik A “Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal”.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan diidentifikasi masalah yang dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki cakupan masalah yang sangat luas. Oleh karena itu, penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Di Kelurahan Tebet Timur.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Di Kelurahan Tebet Timur?”

F. Tujuan Umum Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based*

Learning (PjBL) berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Di Kelurahan Tebet Timur”.

G. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Canva.

2. Secara Praktis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan profesionalisme seorang guru dalam mengajar, memperoleh panduan dan bukti empiris untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Canva yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga membantu guru dalam mengelola kelas secara efektif dan meningkatkan kemampuan profesinya dalam menggunakan metode yang variatif.

b. Bagi Siswa

Dapat menjadi bahan evaluasi dalam model pembelajaran yang mampu menunjang kemampuan hasil belajar siswa serta model pembelajaran yang lebih bervariasi dan tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada sekolah dasar, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS yang maksimal untuk siswa.

c. Bagi Peneliti lain

Melalui penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi penelitian tentang model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPS untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan yang serupa agar bisa ditindaklanjuti lebih dalam lagi.

