

## Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Canva pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 03 Tiumang

Riyadi Saputra<sup>1</sup>, Melisa Anggrayni<sup>2</sup>, Ayu Ningsih Almirus<sup>3</sup>, Anggia Nursafitri<sup>4</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

Correspondence Email: <sup>1</sup>riyadisaputra732@ymail.com, <sup>2</sup>melisaanggrayni81@gmail.com,

<sup>3</sup>ayu\_almirus@undhari.ac.id, <sup>4</sup>anggianursafitri1@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa Kelas VA. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang dipadukan dengan platform aplikasi canva untuk membuat proyek yang kreatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva pada hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 03 Tiumang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest design* dengan populasi sebanyak 22 siswa kelas VA di SD Negeri 03 Tiumang. Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 60,23 menjadi 84,77 setelah diberikan perlakuan. Data dianalisis dengan uji normalitas *shapiro wilk* yang memperoleh nilai sig. *pretest* sebesar 0,341 dan *posttest* sebesar 0,053 > 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai sig. 2-tailed sebesar 0,000 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva pada hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Tiumang.

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

**Abstract:** This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of science in class VA. Efforts to overcome this problem are by using a project-based learning model combined with the Canva application platform to create creative and interesting projects. This study aims to determine the effect of the project-based learning model assisted by Canva on the learning outcomes of students in the science of class V at SD Negeri 03 Tiumang. The research method used was quantitative research with a one-group pretest-posttest design with a population of 22 students class VA at SD Negeri 03 Tiumang. Student learning outcomes data are obtained from test scores. The average pretest score of students is 60.23 to 84.77 after being given treatment. The data are analyzed using the Shapiro Wilk normality test which is obtained a sig. pretest value of 0.341 and a posttest of 0.053 > 0.05, so the data are normally distributed. The results of the paired sample t-test a sig. 2-tailed value of 0.000 < 0.05, so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So, it can be concluded that there is an influence of the application of the project-based learning model assisted by Canva on the learning outcomes of V grade students of SD Negeri 03 Tiumang.

**Keywords:** *Project Based Learning*, Canva, Learning Outcomes, Science, and Elementary School

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (Tompunu *et al.*, 2023) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 (satu) disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Indonesia memiliki jenjang pendidikan yang diklasifikasikan dalam beberapa tingkat, antara lain; Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Sekolah Dasar (SD/MI), Pendidikan Menengah (SMP), dan Pendidikan Akhir (SMA/SMK). Jenjang pendidikan tersebut diklasifikasikan berdasarkan tingkatan dan usianya. Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum merdeka ditingkat sekolah dasar. IPAS merupakan hasil gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut (Anggrayni, 2024) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan minat dan keingintahuan siswa, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 02 Desember 2024 di SD Negeri 03 Tiumang yang merupakan satu-satunya sekolah dasar yang menjadi Kandidat Sekolah Rujukan Google (KSRG) yang ada di Kabupaten Dharmasraya. Jadi, dalam kegiatan pembelajaran sudah diwajibkan untuk memanfaatkan teknologi salah satunya dengan menggunakan chromebook. Salah satu aplikasi yang sudah diterapkan dalam pembelajaran adalah aplikasi canva. Dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah menggunakan canva untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, seperti membuat kesimpulan materi pembelajaran dalam bentuk poster. Dengan adanya program KSRG mendukung adanya proses pembelajaran secara digital. Beberapa kelas sudah mulai menerapkan kelas digital yaitu kelas IV, V, dan VI. Fasilitas di SD Negeri 03 Tiumang sudah memadai untuk menunjang proses pembelajaran secara digital.

Pada mata pelajaran IPAS masih terdapat beberapa nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Faktor penyebab hasil belajar rendah karena dipengaruhi oleh kurangnya penerapan model pembelajaran, materi pembelajaran yang terdapat dibuku hanya sedikit sehingga guru harus mencari materi dengan sumber lain. Faktor penyebab lainnya adalah dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti kurangnya semangat, motivasi, dan peserta didik yang tidak mau berinteraksi dengan temannya atau hanya ingin dengan teman dekatnya saja.

Kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru diharapkan mampu berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Kegiatan pembelajaran yang melakukan inovasi dalam pembelajaran akan menimbulkan perubahan pada siswa. Model pembelajaran yang bervariasi dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran, untuk memberikan sesuatu yang baru kepada peserta didik ketika belajar. Model pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam perencanaan pembelajaran, karena dapat membantu guru memperjelas prosedur pelaksanaan pembelajaran. Pada permasalahan yang tertera maka diperlukan solusi untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Solusi mengenai permasalahan yang ditemukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik serta membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran yang digunakan, dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS yaitu model *Project Based Learning (PjBL)*. Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan proses pembelajaran dengan menghasilkan suatu proyek. Dalam penerapan model *PjBL* menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat merasakan pengalaman langsung.

Dalam mendukung pembelajaran IPAS yang lebih inovatif dalam pendidikan di era society 4.0, kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi perhatian utama seluruh komponen pendidikan karena dianggap sebagai faktor penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Agar model

pembelajaran *PjBL* dalam pembelajaran IPAS lebih menarik, guru dapat menerapkan *PjBL* dengan berbantuan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *PjBL* adalah Canva. Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi Canva telah menjadi salah satu alat yang populer dan mudah digunakan dalam pembuatan konten visual. Canva menyediakan beragam fitur dan template yang memudahkan pengguna untuk menciptakan desain grafis, presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya dengan tampilan yang menarik dan profesional (Irdalisa et al., 2022).

Penelitian didasarkan pada penelitian terdahulu. Pertama, hasil penelitian (Nurkomala et al., 2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Cibedug 01” hasil penelitian menunjukkan bahwa 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. terbukti keefektifitasan model *PjBL* menggunakan media Canva lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh (Kadir, 2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81 Lemoape Kabupaten Bone” dengan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Lemoape Kabupaten Bone sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Maka, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dan penerapan model pembelajaran *PjBL* berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS siswa InpresSD 5/81 Lemoape Kabupaten Bone. Ketiga, hasil penelitian (Ahmad, 2025) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air di Kelas V SD”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *PjBL* berbantuan media canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Kabila Kabupaten Bone Bolango. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai sign. 0,000, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan dari 3 penelitian terdahulu peneliti melihat bahwa penelitian tersebut sama – sama terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, sama halnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Pada ketiga peneliti terdahulu terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga peneliti termotivasi untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh model *Project Based Learning* khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 03 Tiumang dengan tujuan agar hasil belajar siswa juga dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti bermaksud untuk menemukan solusi atas permasalahan tersebut dengan mengkaji lebih dalam tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Canva pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 03 Tiumang”.

## **LANDASAN TEORI**

### **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran mengacu pada rencana atau langkah-langkah yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran sangat berperan penting dalam sistem pembelajaran. Menurut (Siregar, 2021) model pembelajaran merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran dengan ciri khasnya sendiri dalam mengajar disekolah. Model pembelajaran dilakukan secara sistematis sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

## Model Pembelajaran Project Based Learning

Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran *project based learning*. Ngalmun (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan memecahkan masalah, serta dapat melatih peserta didik untuk saling bekerja sama dalam kelompok dan menghasilkan produk yang bernilai. Model pembelajaran *project based learning* memiliki karakteristik dimana proyek berperan sebagai media pembelajarannya, menggunakan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dan dunia nyata yang dijadikan sebagai sumber pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara kelompok maupun individu dan setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan suatu proyek.

## Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dimana seseorang mendapatkan ilmu, keterampilan, maupun perubahan sikap yang relatif permanen. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru biasanya menetapkan tujuan akhir dari pembelajaran. Peserta didik yang berhasil adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Kristin (2016) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah puncak dari keberhasilan suatu proses pembelajaran peserta didik terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar peserta didik meliputi 3 aspek didalamnya antara lain; aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotorik (tingkah laku). Hasil belajar tidak hanya tercermin pada seberapa besar nilai yang telah didapatkan setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, akan tetapi penguasaan konsep jauh lebih penting dan sangat bermakna dalam mengidentifikasi hasil belajar peserta didik.

## Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar. IPAS merupakan hasil gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. (Anggrayni, 2024) menyatakan bahwa IPAS adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda yang tak hidup di alam semesta serta menganggap kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.

Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS, yaitu:

### 1. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang menekankan pada pentingnya peserta didik dalam membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman belajar yang berbeda. Guru hanya sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam menemukan makna dan membangun pemahaman sendiri.

### 2. Teori Kooperatif

Teori pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Teori ini berpendapat bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kolaborasi antara siswa dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka.

### 3. Teori Pembelajaran Berbasis Proyek

Teori pembelajaran berbasis proyek menekankan akan pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan terintegrasi dalam konteks kehidupan nyata. Teori ini berpendapat bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika mereka terlibat dalam proyek-proyek pembelajaran yang menantang dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

## Aplikasi Canva

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi perhatian utama bagi seluruh komponen pendidikan karena dianggap sebagai faktor penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan aplikasi canva. Canva adalah salah satu aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang ada didalamnya yang diluncurkan pada tahun 2013. Aplikasi canva ini dapat digunakan kapan saja karena bersifat gratis dan ada yang berbayar, aplikasi berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. (Nurrita, 2021) menyatakan bahwa program desain online yang mempersiapkan berbagai macam *template* desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva juga dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran supaya lebih menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih semangat dalam belajar.

Sebagai aplikasi digital canva memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu:

### 1. Kelebihan Aplikasi canva

(Sobandi *et al.*, 2023) menyatakan ada beberapa kelebihan aplikasi canva yaitu:

- a. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik
- b. Dapat meningkatkan kreativitas guru
- c. Dapat menghemat waktu
- d. Memudahkan siswa untuk mengulang kembali materi yang sudah diberikan oleh guru
- e. Dapat berkolaborasi dengan guru dalam mendesain media pembelajaran dimanapun, kapanpun, dan tidak hanya dapat diakses dilaptop tetapi juga di ponsel/HP

### 2. Kekurangan Aplikasi Canva

Adapun kekurangan dari aplikasi canva yang dikemukakan oleh (Monoarfa, 2021) yaitu:

- a. Menggunakan jaringan internet
- b. Terdapat *template* yang berbayar, tetapi jika mempunyai akun belajar id dapat mengakses semua *template* yang ada di dalam canva
- c. Desain yang dipilih kadang terdapat kesamaan dengan desain orang lain.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian metode eksperimen Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 03 Tiumang pada kelas V/A dengan jumlah siswa 22 orang. Bentuk penelitian adalah *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini hanya berfokus pada satu kelas yang dijadikan sampel dan perlakuan.

Berikut pola desain yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 1. Desain Penelitian *one-group pretest-posttest design***

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pretest*, (memberikan tes awal sebelum diberikan perlakuan)

X = *Treatment*, ( penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva sebanyak 3x pertemuan)

O<sub>2</sub> = *Posttest*, (memberikan tes akhir setelah perlakuan)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Tiumang Kecamatan Tiumang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Dari Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Canva pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 03 Tiumang.

### Analisis Data Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V/A

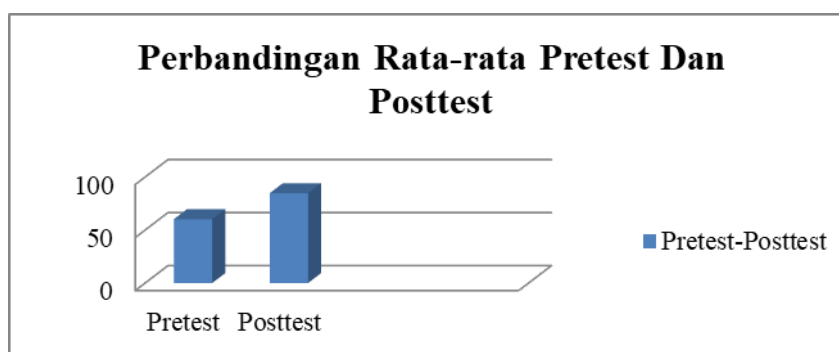
Data hasil belajar berbentuk *posttest* yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* berupa pembuatan proyek yang dipadukan dengan platform canva. Hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V/A**

	N	Xmin	Xmaks	Rata-rata
Pretest	22	40	85	60,23
Posttest	22	65	100	84,77

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil belajar siswa kelas V/A sebelum diberikan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 60,23 dengan nilai minimum siswa 40 dan nilai maksimum 85. Sedangkan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva terdapat perubahan dari nilai siswa yaitu nilai minimum 65 dan nilai maksimum 100 dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 84,77.

Berikut disajikan histogram perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest* siswa kelas V/A:



**Gambar 1. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa**

Gambar 1 menyajikan data perbandingan antara *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VA SD Negeri 03 Tiumang, data tersebut memperoleh selisih 24,54. Dari data selisih tersebut terlihat perbandingan nilai meningkat dari rata-rata nilai *pretest* yang artinya peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva. Setelah menganalisis data *pretest* dan *posttest* dilanjutkan dengan pengujian prasyarat.

### Analisis Data

#### Uji Normalitas

**Tabel 3. Test of Normality**  
*Shapiro Wilk*

	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sign.</i>
<i>Pretest</i>	.952	22	.341
<i>Posttest</i>	.912	22	.053

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa sampel yang digunakan <50 yaitu 22 siswa kelas V/A, oleh karena itu uji yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *shapiro wilk*. Hasil uji memperoleh nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,341 dan data *posttest* sebesar 0,053. Hal ini menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi uji *shapiro wilk* >0,05, maka dapat disimpulkan data pada penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis dengan uji *sample paired t-test*.

### Pengujian Hipotesis

Berikut adalah tabel uji *paired samples t-test*.

**Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test**

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 % Confidence Interval of the Difference		t	df	Sign.(2-tailed)
				Lower	Upper			
<i>Pretest-</i>	-24.545	13.532	2.885	-30.545	-	-8.508	21	.000
<i>Posttest</i>					18.546			

Sumber: SPSS 16

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh sign.(2-tailed) 0,000 dengan taraf signifikansi 95% ( $\alpha=0,05$ ). Hasil perhitungan memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  yang artinya uji parametrik berada pada daerah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Tes hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

### PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang masalah, diketahui bahwa terdapat kendala pada mata pelajaran IPAS yaitu rendahnya hasil belajar siswa. SD Negeri 03 Tiumang yang merupakan satu-satunya sekolah dasar di Dharmasraya yang menjadi Kandidat Sekolah Rujukan Google (KSRR) dimana dalam kegiatan pembelajaran sudah diwajibkan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* yang dipadukan dengan *platform* canva untuk melihat hasil belajar siswa pada kelas V/A SD Negeri 03 Tiumang. Pada tanggal 23 Mei 2025 kegiatan penelitian dimulai dengan pelaksanaan *pretest* yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikannya perlakuan. Instrument penelitian yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir tentang materi sistem

pernapasan pada manusia dimana soal-soal tersebut sudah divalidasi sebelum digunakan. Kegiatan *pretest* diikuti oleh siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa.

Pada tanggal 26 Mei 2025 peneliti melakukan *treatment* pertama kepada kelas eksperimen berupa penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva yang dimulai dengan membentuk kelompok belajar kecil yang beranggotakan 4-5 siswa setiap kelompok. Setelah membentuk kelompok, peneliti menyampaikan topik pembelajaran kepada siswa. Kemudian, peneliti memberikan arahan kepada siswa mengenai proyek yang akan dibuat dan menentukan jadwal pelaksanaan proyek secara bersama-sama.

Pada tanggal 27 Mei 2025 peneliti memberikan *treatment* kedua yaitu melakukan kegiatan pembuatan proyek berupa poster yang didesain dengan bantuan *platform* canva. Siswa diminta untuk membuka akun belajar.id masing-masing untuk mengakses fitur premium canva for education sehingga memudahkan siswa untuk mendesain poster. Kemudian, peneliti mengarahkan siswa untuk mulai mendesain poster dalam kegiatan berlangsung peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan menjawab pertanyaan dari siswa. Peneliti juga mengarahkan siswa untuk memanfaatkan fitur-fitur yang ada di canva supaya menghasilkan poster yang inovatif dan kreatif.

Selama kegiatan berlangsung siswa memberikan respon yang positif karena siswa-siswa merasa belajar dengan dunianya sendiri dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi, terdapat beberapa siswa yang kurang tertarik dengan kegiatan mendesain. Dengan adanya penerapan pembuatan poster dengan canva dapat membuat materi IPAS menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Kegiatan pembelajaran ini tidak hanya menambah pengetahuan kognitif, tetapi juga mengasah keterampilan siswa memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tanggal 28 Mei 2025 peneliti melakukan *treatment* yang ketiga yaitu mempresentasikan hasil proyek yang dibuat oleh siswa dan melakukan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kemudian, peneliti menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari dan kegiatan pembelajaran ditutup dengan kegiatan *posttest* yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa pada materi IPAS setelah diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir dan diikuti oleh 22 siswa kelas V SD Negeri 03 Tiumang. Sehingga peneliti mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Canva Pada Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 03 Tiumang. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil *posttest* yang mengalami peningkatan dari hasil *pretest*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurkomala et al., 2024) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Cibedug 01" yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan canva ini dapat mendorong secara signifikan pencapaian hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Cibedug 01. Tidak jauh berbeda, penelitian yang dilakukan (Kurniawan, 2024) juga membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran interaktif canva. Media interaktif canva dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 03 Tiumang dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa kelas V/A. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebelum diterapkannya model pembelajaran *project based learning* berbantuan canva siswa memperoleh hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,23 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,77. Hasil uji hipotesis

memperoleh nilai  $\text{sign.} < \alpha$  atau  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, et. a. 2025 (2025) ‘Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SD’, *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), pp. 536–545. Available at: <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4881>.
- Anggrayni, M. 202. (2024) ‘Pengembangan Modul Elektronik ( E-Modul ) Ipas Berbasis Model Project Based Learning ( PjBL ) pada Kelas IV di SDN 06 Sitiung Kabupaten Dharmasraya Kharisna Email : melisaanggrayni81@gmail.com PGSD , FKIP , Universitas Dharmas Indonesia , Sumatera Barat ’, 5(2), pp. 881–889.
- Kadir, A. (2025) ‘Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Sd Inpres 5/81 Lemoape Kabupaten Bone Kelas IV SD Inpres 5/81 Lemoape Kabupaten Bone’, *Macca : Science-Edu Journal* [Preprint]. Available at: <https://etdci.org/journal/macca/index>.
- Kurniawan, 2024 (2024) ‘Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), pp. 179–187. Available at: <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>.
- Monoarfa (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru’, *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, pp. 1–7.
- Nurkomala et al., 2024 (2024) ‘Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Uptd SD Negeri Cibedug 01’, 7, pp. 26–33.
- Nurrita (2021) ‘Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva’, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), pp. 75–84.
- Siregar, R.L. (2021) ‘Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), pp. 63–75.
- Sobandi, A. et al. (2023) ‘Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning’, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), pp. 98–109. Available at: <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>.
- Tompunu, I. et al. (2023) ‘Pendidikan Islam dalam UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003’, *IQRA: Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 3(2), pp. 159–166. Available at: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/iqr>.