

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS

M. Ratnasari¹, I.W. Lasmawan², D.P. Parmiti³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: milaratnasari1981@gmail.com¹, wayan.lasmawan@undiksha.ac.id², dp-parmiti@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai sebanyak 249 orang. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Desain penelitian yang digunakan, yaitu *post-test only kontrol group design*. Metode dalam mengumpulkan data menggunakan non tes dengan instrumen kuesioner untuk motivasi belajar dan tes obyektif pilihan ganda untuk hasil belajar IPS. Data dianalisis dengan menggunakan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPS pada nilai Sig. $0,001 < 0,05$; (2) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap motivasi belajar pada nilai Sig. $0,001 < 0,05$; (3) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap hasil belajar IPS pada nilai Sig. $0,001 < 0,05$. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai baik secara simultan maupun terpisah. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai rekomendasi dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SD.

Kata kunci: Berbantuan Canva; Hasil Belajar; Motivasi; Pembelajaran Berbasis Proyek

Abstract

This research is aimed to find out The Effect of Project Based Learning Model Assisted by Canva toward Motivation and Social Studies Learning Achievement of the 6th Grade Students in SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai. The population in this research are 249 students from the 6th grade in SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai. The sampling technique is random sampling. The research design used is posttest only kontrol group design. The data collection method is non tests with a questionnaire to measure motivation and multiple choice tests to measure students achievement in social studies. The data is analyzed by MANOVA. The results show that: (1) there is simultaneous effect from project based learning model based on canva toward learning motivation and learning achievement in social studies, with Sig.value $0,001 < 0,05$; (2) there is significant effect from project based learning model based on canva toward learning motivation, with Sig.value $0,001 < 0,05$; (3) there is significant effect from project based learning model based on canva toward learning achievement in social studies, with Sig.value $0,001 < 0,05$. Based on the results, It can be concluded that there is an effect of the implementation of project based learning model based on canva toward motivation and social studies learning achievement of the 6th grade students in SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai both simultaneously and separately. Therefore, the implementation of this model can be recommended in improving motivation and achievement of the students in elementary school. The suggestion of this research can enhance students interest and motivation in learning process especially in social studies.

Keywords: Canva-Assisted; Achievement; Motivation; Project Based Learning

PENDAHULUAN

Saat ini, Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang berlaku di sekolah-sekolah Indonesia yang memiliki prioritas menumbuhkan kembangkan karakter, potensi, dan keterampilan siswa. Implementasi kurikulum ini akan menjawab tantangan terkait motivasi dan hasil belajar siswa. Kurikulum merdeka menggantikan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum ini juga sebagai solusi dari segala permasalahan dan tantangan dari perubahan zaman. Penyempurnaan kurikulum ini dilakukan dengan harapan bahwa pendidikan Indonesia dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan cepat. Pendekatan pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered* perlu dioptimalkan untuk menjadikan siswa memiliki kecakapan berpikir dan berlatih kreatif yang dibutuhkan di abad 21. Kecakapan abad 21 yang meliputi kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif perlu ditumbuhkembangkan dalam diri siswa. Melalui kemampuan bernalar kritis, kolaborasi, berpikir kreatif dan komunikasi yang ada dalam dirinya, siswa dapat memecahkan masalah baik yang sederhana maupun kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Selain dapat memecahkan masalah, kemampuan berpikir kritis dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada ranah C3-C5 taksonomi Bloom (mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi). Pendidikan berkualitas yang memberikan kemerdekaan bagi siswa belajar dan mengkonstruksi pemahaman belajar perlu dikonsistenkan penerapannya. Kegiatan pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan dan minat belajar melalui lingkungan belajar yang mengundang belajar siswa dapat mendukung pendidikan berkualitas (Setiawan, 2020).

Namun sistem pembelajaran yang banyak diterapkan guru di Indonesia adalah pembelajaran dengan paradigma lama. Siswa masih ditempatkan sebagai obyek pembelajaran, semua siswa dianggap memiliki kebutuhan dan minat belajar yang sama. Pembelajaran cenderung mengarah pada *teacher centered* (Nasikin et al., 2023). Hal ini terjadi di SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai penerapan sistem pembelajaran masih bersifat *teacher centered* pada mata pelajaran IPS. Fakta ini diperoleh dari hasil wawancara terkait proses belajar mengajar di kelas VI SD Negeri I Gusti Ngurah Rai, sebagai berikut: 1) guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi IPS; 2) siswa susah memahami materi karena terlalu banyak hapalan; 3) siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri gugus tersebut mendapatkan beberapa temuan, yaitu: 1) pembelajaran IPS lebih difokuskan pada kompetensi pengetahuan dengan menuntut siswa menghafal materi, 2) penilaian mata pelajaran IPS masih pada ranah kognitif taksonomi Bloom C1 – C2 melalui tes tertulis, 3) guru dalam mengajar hanya mengandalkan buku paket dan LKS, 4) banyak siswa bermain saat guru menyampaikan materi pembelajaran IPS, 5) pembelajaran IPS kurang efektif dan terlalu monoton dengan metode ceramah, 6) guru belum menerapkan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi sehingga motivasi belajar siswa cenderung rendah, 7) keterbatasan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek karena keterbatasan pemahaman dan sumber daya. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih *teacher centered* dan membosankan sehingga menjadikan siswa kurang bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Pamungkas & Wibawa, (2024) yang menjelaskan bahwa penerapan sistem pembelajaran *teacher centered* pada mata pelajaran IPS cenderung mengajarkan secara dominan pengetahuan saja. Penilaian terhadap siswa lebih dominan menggunakan tes dan rapor hasil belajar cenderung hanya mengarah pada ranah kognitif taksonomi Bloom pada level C1 – C2. Metode ceramah yang dilakukan guru menjadikan siswa pasif. Siswa sebatas mendengarkan penjelasan guru untuk dihapalkan tanpa ada dorongan untuk memberdayakan dan mengaplikasikan konsep dalam kehidupannya. Pemahaman konsep yang abstrak menjadikan siswa sulit memahami dan mengkonstruksi materi yang dipelajari. Hal ini berdampak pada minat dan

ketertarikan siswa yang rendah dalam mendalami dan memberdayakan konsep lebih lanjut. Fakta tambahan yang didapat dari observasi dan wawancara dengan wali kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai didapatkan informasi tentang capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Data hasil belajar IPS yang diperoleh pada tes hasil Sumatif sebanyak 89 orang dari 249 orang (35,7 % dari seluruh siswa kelas VI) nilai IPS di bawah KKTP (interval nilai 73-75).

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar IPS Kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Rai, Kecamatan Denpasar Selatan

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		KKTP	Rata-rata Nilai IPS
			Memenuhi KKTP	Tidak Memenuhi KKTP		
1.	SD Negeri 1 Sanur	59	40	19	73	71,86
2.	SD Negeri 3 Sanur	46	32	14	74	71,48
3.	SD Negeri 4 Sanur	86	50	36	75	72,28
4.	SD Negeri 8 Sanur	32	20	12	73	71,90
5.	SD Negeri 11 Sanur	26	18	8	74	71,81
	Total	249	160	89	372	359,33

Sumber: Daftar Nilai IPS Kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai Tahun Ajaran 2024/2025

Rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai masih berada di bawah KKTP, hal ini membuktikan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman materi IPS perlu ditingkatkan. Guru harus menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, karena motivasi merupakan factor yang menentukan keberhasilan proses belajar. Pengintegrasian teknologi dalam model pembelajaran inovatif dapat membantu guru meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai hasil belajar IPS yang optimal. Rendahnya ketertarikan siswa mendalami konsep dikarenakan guru menerapkan sistem pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang minim dan penerapan metode ceramah yang monoton. Kondisi ini berakibat siswa merasa frustrasi dalam proses belajarnya yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajarnya. Motivasi belajar siswa perlu ditumbuhkan. Pada pembelajaran IPS perlu dipertajam penumbuhan motivasi belajar dan penajaman dalam keterampilan bernalar kritis serta berpikir kreatif, agar siswa dapat memahami ilmu sosial baik berupa bersosialisasi dengan masyarakat, budaya, geografi, sejarah, dan lainnya. Perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi pada zaman digitalisasi menuntut sekolah untuk mendorong gurunya menerapkan pembelajaran inovatif, penggunaan berbagai sumber, dan teknologi yang efektif dan tepat guna. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pendidikan di sekolah dapat menyesuaikan diri dengan perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berlangsung (Hapsari & Zulherman, 2021).

Model pembelajaran berbasis proyek, yang direkomendasikan dalam kurikulum merdeka, menekankan keterlibatan siswa secara aktif dan peran guru sebagai fasilitator, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif. Siswa didorong terlibat aktif dalam menciptakan produk yang menunjukkan pemahaman dan kreativitas mereka terhadap konsep yang telah dipelajari, guna memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang menantang dan bermakna. Model pembelajaran berbasis proyek menantang siswa membuat proyek sebagai media pemecahan masalah yang dihadapi. Kemampuan bernalar kritis dan berpikir kreatif siswa dapat ditumbuhkembangkan saat mereka merancang proyek untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Proyek dikerjakan baik secara perseorangan atau kelompok secara kolaborasi dalam waktu tertentu, kemudian produknya akan dipresentasikan. Proyek difokuskan pada pemecahan masalah yang bersifat kontekstual. Penggunaan

model pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya (Adina et al., 2021; Artini, 2021; dan Suraiya et al., 2024)

Menurut penelitian yang dilakukan Artini, (2021) yang berjudul “Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Canva Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Kintamani” terhadap 36 orang siswa didapatkan hasil peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata keaktifan siswa pada siklus I berkategori cukup aktif dan pada siklus II nilai rata-rata keaktifan siswa dalam kategori aktif. Penerapan siklus 1 ke siklus II terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 1.44%. Penelitian Suraiya et al., (2024) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Canva pada Model *Project-Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 11 Banda Aceh” terdapat peningkatan hasil belajar ekonomi dari 30 orang siswa. Pada awalnya sebanyak 10 orang mencapai nilai KKM (33%) pada siklus I, kemudian pada siklus II menjadi 29 orang yang mencapai KKM (96%). Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Iva Nila Sukma, Berliana Henu Cahyani, dan Banun Hanivah Cahyo Khosiyono, 2023 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD” menjelaskan hasil penelitiannya dapat meningkatkan hasil belajar IPA Materi Daur Air pada siswa kelas V SD Negeri Widoro tahun ajaran 2022/2023, sebelum mendapatkan tindakan sebanyak 65 % siswa mendapatkan nilai di atas KKM, sebanyak 100 % siswa mencapai KKM setelah diberikan tindakan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai”.

METODE

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan menggunakan penelitian semu atau kuasi eksperimen (*quasi experimental*). Oleh karena itu, tidak semua variable (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat dikontrol secara ketat. Rancangan penelitian ini menggunakan *the pottest-only kontrol-group design*. Rancangan ini digunakan karena eksperimen dilakukan di dalam kelas dengan siswa yang sudah ada atau peneliti tidak mungkin mengubah kelas dalam menentukan subyek penelitian, sehingga hanya kelasnya saja yang dirandom. Rancangan penelitian ini diilustrasikan seperti Gambar 1.

E	X	O1
K	-	O2

Diadaptasi dari (Dantes, 2017)

Gambar 1. Rancangan Penelitian *The Posttest-Only Kontrol- Group Design*

Keterangan:

- E : Kelas yang mendapat perlakuan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva (Kelompok Eksperimen)
- K : Kelas yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva (Kelompok Kontrol)
- X : Perlakuan sebagai variable bebas
- O1 : Post-test pada kelompok eksperimen
- O1 : *Post-test* pada kelompok kontrol (pembanding)

The posttest-only kontrol-group design ini menggunakan pembandingan dimana pengelompokkan dilakukan secara random dengan tidak mengadakan pretest (Dantes, 2017). Kedua kelompok tersebut, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol hanya akan diberikan *posttest*. Perbandingan hasil *posttest* dari kedua kelompok akan

menentukan berpengaruh atau tidaknya perlakuan yang diberikan. Data yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah tentang motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Data motivasi belajar didapatkan dengan menyebarkan kuesioner motivasi belajar dan data hasil belajar IPS diperoleh melalui tes objektif pilihan ganda. Kuesioner motivasi belajar dan tes objektif pilihan ganda disusun oleh peneliti dengan bimbingan dan persetujuan dari beberapa ahli (*judges*). Teknik pengumpulan data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Metode dan Instrumen Penelitian

No	Jenis Data	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Motivasi Belajar	Non Tes	Kuesioner Motivasi Belajar
2.	Hasil Belajar	Tes	Tes Hasil Belajar (Tes Objektif/Pilihan Ganda)

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, pengujian hipotesis dianalisis dengan menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA). Hasil data pengukuran dianalisis secara bertahap sesuai dengan variabel masing-masing untuk menjawab permasalahan penelitian. Data yang sudah dikumpulkan ditabulasi rerata dan simpangan bakunya menyangkut data motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri di Gugus I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Selatan. Penelitian ini menyelidiki pengaruh dua variabel bebas terhadap dua variabel terikat. Lebih lanjut rancangan analisis data hasil penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rancangan Analisis Data Hasil Penelitian

A1		A2	
Y1	Y2	Y1	Y2

Keterangan:

- A1 : penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi canva
- A2 : model pembelajaran konvensional
- Y1 : motivasi belajar
- Y2 : hasil belajar IPS

Selanjutnya, data hasil penelitian dianalisis secara bertahap. Ada tiga tahapan dalam menganalisis data penelitian ini, yaitu: 1) deskripsi data, 2) pengujian prasyarat analisis, 3) pengujian hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam penelitian dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu: (1) motivasi belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva, (2) motivasi belajar antara kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva, (3) hasil belajar belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva, (4) hasil belajar belajar antara kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva. Deskripsi data meliputi mean, median, modus, dan standar deviasi.

Berikut ini rangkuman statistik deskriptif variabel penelitian pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	A1		A2	
	Y1	Y2	Y1	Y2
N	32	32	31	31

Variabel Statistik	A1		A2	
	Y1	Y2	Y1	Y2
Mean	81,06	79,88	69,06	70,10
Median	81,00	80,00	68,00	70,00
Modus	80,00	83,00	68,00	70,00
Standar Deviasi	5,44	5,32	5,50	6,14

Keterangan:

A1Y1 : Motivasi siswa kelas VI pada kelompok eksperimen

A1Y2 : Hasil belajar IPS siswa kelas VI pada kelompok eksperimen

A2Y1 : Motivasi siswa kelas VI pada kelas kontrol

A2Y2 : Hasil belajar IPS siswa kelas VI pada kelas kontrol

Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva adalah 81,06 yaitu berada pada interval $75 \leq X < 100$, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva termasuk pada kategori **“Sangat Tinggi”**. Rata-rata nilai motivasi antara kelompok yang diterapkan model pembelajaran konvensional di kelompok control adalah 69,06. Berada pada interval $59 \leq X < 75$, disimpulkan bahwa data motivasi antara kelompok siswa yang diterapkan model pembelajaran konvensional di kelompok kontrol termasuk pada kategori **“Tinggi”**. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva adalah 79,88 yaitu terletak pada interval $75 \leq X < 100$, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva termasuk pada kategori **“Sangat Tinggi”**. Nilai rata-rata hasil belajar IPS antara siswa kelompok kontrol adalah 70,10 berada pada interval $59 \leq X < 75$, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva berada pada kategori **“Tinggi”**.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Kesatu dengan Uji Manova

	Effect	Value	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	0,999	2,000	60,001	0,001
	Wilks' Lambda	0,001	2,000	60,001	0,001
	Hotelling's Trace	775,621	2,000	60,001	0,001
	Roy's Largest Root	775,621	2,000	60,001	0,001
Kelas	Pillai's Trace	0,805	2,000	60,001	0,001
	Wilks' Lambda	0,195	2,000	60,001	0,001
	Hotelling's Trace	4,123	2,000	60,001	0,001
	Roy's Largest Root	4,123	2,000	60,001	0,001

Berdasarkan Tabel 5, diketahui harga Sig. untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak atau terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional di kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS siswa

kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 6. Hasil Uji ANAVA Per-Variabel Terikat (Motivasi Belajar)

Nilai	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Between Group	5127,461	1	5127,461	76,484	0,001
Within Groups	4089,396	61	67,039		
Total	9216,857	62			

Berdasarkan Tabel 6, harga Sig. untuk variabel motivasi belajar sebesar 0,001 lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak atau terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional di kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Selatan. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 7. Hasil Uji ANAVA Per-Variabel Terikat (Hasil Belajar)

Nilai	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Between Groups	1505,536	1	1505,536	45,686	0,001
Within Groups	2010,210	61	32,952		
Total	3515,746	62			

Berdasarkan Tabel 7, diketahui pertama harga Sig. untuk variabel hasil belajar IPS sebesar 0,001 kurang dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional di kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Selatan. Berdasarkan pengujian tersebut, dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2024/2025.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai

Menurut Mulyani, (2022), model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena siswa merasa memiliki kontrol dalam proses belajarnya serta siswa merasa bebas mengekspresikan ide dan gagasannya yang relevan dengan konsep materi yang dipelajari. Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis, berpikir kreatif, keterampilan kolaborasi dan keterampilan komunikasi antar siswa karena mereka harus berinteraksi aktif dalam membuat proyek dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajarnya. Dengan melakukan interaksi secara intens antar siswa, siswa dapat belajar saling bertukar pengalaman dan pengetahuan yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Siswa juga didorong mengkomunikasikan proyek yang sudah mereka diskusinya dalam bentuk presentasi dan memberikan tanggapan atas pertanyaan yang disampaikan serta memberikan sanggahan atas saran yang tidak relevan dengan konsep yang dibahas. Siswa menjadi memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada ranah C3-C5 taksonomi bloom yang akan

berkontribusi besar dalam mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi setiap konsep yang dipelajari untuk mengambil keputusan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPS antara siswa dalam kelompok eksperimen dan siswa dalam kelompok kontrol. Siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva menunjukkan partisipasi aktif dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam diskusi kelompok, siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan gagasannya, serta hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dalam kelompok kontrol. Setiawan & Hidayati, (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti aplikasi canva dapat meningkatkan minat siswa karena media canva memiliki banyak fitur dan elemen yang menarik secara visual dan mudah diaplikasikan. Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, maupun bernalar kritis. Pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva memungkinkan siswa lebih memahami materi yang dipelajari secara mendalam dan kritis yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Motivasi belajar yang tinggi memberikan dorongan untuk siswa lebih aktif dalam pembelajarannya apalagi didukung dengan diberikannya pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan kaya akan sumber belajar yang dapat dipelajari.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai

Berdasarkan hasil penelitian nilai signifikansi *corerected model* pada motivasi belajar adalah $0,001 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa yang mendapat *treatment* model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dengan siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran konvensional.

Pelaksanaan pembelajaran di kelompok eksperimen dengan pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dimulai dengan memberikan pertanyaan mendasar yang berupa permasalahan yang relevan dengan materi yang dipelajari dan menarik untuk dipecahkan melalui proyek, yang memberikan tantangan bagi siswa untuk memecahkannya. Dilanjutkan dengan merancang proyek dengan membuat presentasi dengan menggunakan aplikasi canva. Pada saat siswa berdiskusi bersama kelompoknya, mereka diberikan kebebasan mengontrol proses pembelajaran untuk menyelesaikan proyek dengan berbagai ide dan gagasan yang dimilikinya dalam bentuk presentasi dengan bantuan canva. Penggunaan canva dalam menyelesaikan proyek berupa presentasi dalam pemecahan masalah, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif yang berdampak bagi peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dipertajam, karena siswa membuat proyek berupa presentasi dengan menganalisis masalah dan menyusun informasi secara jelas dan menarik dengan berbantuan canva. Seperti hasil penelitian Putri et al., (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang berbasis canva dapat meningkatkan pemahaman siswa secara konseptual yang mendukung kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Canva dapat membantu siswa membuat presentasi proyek menjadi lebih menarik dan informatif yang mendorong siswa menjadi lebih aktif keterlibatannya dalam pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi bersama rekan siswanya yang mendorong mereka lebih mudah dalam memahami materi IPS. Sejalan dengan penelitian Dewi et al., (2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan teknologi yang berbasis visual dapat menjadikan pemahaman konseptual siswa menjadi meningkat. Penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga membantu siswa dapat memahami

materi secara mendalam. Berbanding terbalik dengan aktivitas pembelajaran pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2024/2025.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai

Berdasarkan hasil penelitian nilai signifikansi model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva pada hasil belajar adalah $0.001 < 0,005$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dan siswa yang mendapat perlakuan model konvensional di kelas kontrol. Hal ini berarti siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva hasil belajar IPS pada ranah kognitif C3-C5 taksonomi bloom lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva merupakan pembelajaran yang secara penuh melibatkan seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subyek yang mencari informasi dan sumber informasi secara penuh yang mendorong motivasi intrinsiknya berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajarannya. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva memberikan proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi siswa dalam memecahkan masalahnya melalui proyek dalam bentuk presentasi yang dibuat dengan menghadirkan sumber belajar yang beragam dan menarik.

Kegiatan belajar dirancang secara inovatif yang memungkinkan siswa dapat belajar secara merdeka dan santai dalam mempertajam kemampuan berpikir kreatif. Memberikan kepercayaan kepada siswa dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk proyek menjadikan siswa lebih kritis dalam berpikir. Siswa juga ditumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, dan rasa percaya diri dalam menuangkan setiap ide dan gagasannya secara kritis dan kreatif. Siswa didorong bekerjasama dengan sesama siswa dengan suasana kolaboratif dan gotong-royong sehingga memungkinkan banyak kesempatan bagi siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Kemampuan bernalar kritis dan berpikir kreatif diasah dan diperkuat melalui pembuatan presentasi dari proyek yang dibuat dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS. Selaras dengan penelitian Ramadhan & Hindun, (2023) yang menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa bertanggungjawab, memiliki sikap saling menghargai dalam bertukar pikiran dan ide yang berkontribusi bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, keterampilan sosial dan sikap kolaborasi siswa.

Kondisi tersebut didukung dari temuan di lapangan selama proses penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva, siswa terlihat berpartisipasi aktif. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan mempelajari materi IPS baik bersumber dari teks buku utama maupun dari berbagai sumber *online*. Dalam penerapan model pembelajaran ini, kecenderungan guru dalam menjelaskan materi melalui metode cerama dapat dikurangi, sehingga siswa lebih merdeka dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Guru dalam model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva berperan sebagai fasilitator. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan Wahyuni et al., (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA tentang pelestarian tumbuhan dan hewan, selain itu motivasi belajar dan kreativitas siswa meningkat. Hal ini berarti model pembelajaran berbasis proyek

berbantuan canva layak digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat dicapai secara optimal.

Berbeda dengan pembelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran konvensional, siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajarannya. Siswa hanya mendengarkan dengan cermat dan mencatat materi yang dijelaskan oleh gurunya. Hal tersebut menjadikan siswa pasif, karena guru mendominasi pembelajaran sehingga kemampuan siswa menjadi minim dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa hanya menjadi pendengar yang membuat dirinya menjadi jenuh, kurang bersemangat dan kurang berinisiatif karena bergantung pada guru. Kemampuan kognitif yang diperoleh hanya sebatas pada pengetahuan dan pemahaman saja.

Perbedaan hasil belajar IPS siswa muncul karena siswa mendapatkan perlakuan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva. Siswa termotivasi dalam bekerjasama dengan rekan di kelasnya tanpa rasa malu dan canggung dalam berbagi pengalaman, informasi, dan mampu melakukan presentasi proyek yang dibuatnya kepada rekan dan gurunya di kelas. Siswa didorong memiliki kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi selama pembuatan proyek dalam bentuk presentasi dengan pemanfaatan aplikasi canva. Pembelajaran siswa menjadi bermakna dan pemahaman materi semakin melekat dan utuh, sehingga hasil belajar IPS siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang berdampak positif dalam kemampuan kognitif level C3-C5 dalam taksonomi Bloom. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar IPS kelas eksperimen mengalami peningkatan, yang semula nilai rata-rata IPS 71,48 menjadi 79,88. Berbanding terbalik dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, siswa mendapat kesulitan dalam menjawab instrumen hasil belajar IPS dengan level ranah kognitif C3-C5, karena siswa terbiasa menghafal materi IPS yang hanya sebatas pada level ranah kognitif C1-C2 taksonomi bloom. Rata-rata nilai IPS yang semula 71,86 mengalami penurunan menjadi 70,10.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2024/2025.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dengan mengacu pada hipotesis yang dirumuskan dan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Secara simultan, terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2024/2025; (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2024/2025; dan (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2024/2025. Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional di kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai, Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2024/2025.

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, dapat disampaikan saran sebagai berikut: (1) Guru perlu menerapkan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan

canva agar dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif; (2) Guru perlu merancang pembelajaran yang berbasis proyek dengan proyek yang menantang daya nalar kritis dan kreatif siswa yang relevan dengan kehidupan siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa secara berkelanjutan; (3) Guru perlu mendorong siswa bekerja dalam kelompok belajar agar siswa dapat berkolaborasi dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dengan proyek yang dibuatnya sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal; (4) Sekolah perlu memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai dalam menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti computer, laptop, dan jaringan internet yang mendukung pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan pembelajaran dan teknologi, seperti pengimplementasian pembelajaran berbasis proyek berbantuan canva. Sekolah juga perlu mendorong gurunya dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis proyek sebagai upaya penerapan pembelajaran inovatif yang menekankan pada pengembangan keterampilan abad 21 pada diri siswa, selain meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adina, M., Fine, R., & Wijayanti, A. (2021). Keefektifan Model PJBL Berbantu Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Muntung Tahun 2021. *Majalah Lontar*, 33(2), 96–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ltr.v33i2.9466>
- Artini, K. (2021). Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Berbantuan Media Canva Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Kintamani. *Jurnal Biologi Kontekstual*, 3(1), 2656–9043. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/JBK/article/view/8056>
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. PT Rajagrafindo Persada.
- Dewi, N. L. P. S., Suardana, I. N., & Putra, I. G. M. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 125–134.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Mulyani, S. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Alfabeta.
- Nasikin, Setyowati, N., & Musyahadah. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA-2 SMA Negeri 1 Mojosari Melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16024–16032. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8909>
- Pamungkas, F. S., & Wibawa, S. (2024). Peningkatan Mutu Pembelajaran PKn SD Menggunakan Model Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) Terintegrasi Window Shopping dan Aplikasi Canva. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.12110>
- Putri, R. D., Santoso, H., & Anwar, C. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 234–245.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya*,

- Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Setiawan, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Bantuan Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(2), 189–198.
- Setiawan, A., & Hidayati, N. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 45–58.
- Suraiya, N., Mustofa, A., Razak, A., Zara, W., & Sofiya, A. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Pada Model Project-based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.23917/blbs.v6i1.4526>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v3i2.1267>