

**PENGUNAAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOOK
BERBASIS CANVA DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DAN KEBUDAYAN**

Nadia Imti Khaningrum¹, Fitri Anisa Dewi², Sunarti³,
Dini Annisa Nurbaety Elsola⁴, Heri Maria Zulfiati⁵

^{1,2,3,4,5}Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
Yogyakarta

¹nkhaningrum@gmail.com, ²fahdannaufal@gmail.com, ³psunarti@gmail.com,
⁴diniannisa31@gmail.com, ⁵heri.maria@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research intends to improve learning outcomes in Biodiversity and Culture material by practicing a project-based learning model using Scrapbook learning media for class IV SD Negeri 3 Kalipetir. The research method uses classroom action research. Student research subjects 11. Research objects, activities that are measured by assessing student learning outcomes are measured by cognitive evaluation tests. The research design refers to Kemmis and Mc Taggart's. Data collection techniques used tests to measure science learning outcomes in the pre-cycle of 5 students (45%) who achieved the criteria for achieving learning objectives; In Cycle I there was an increase of 8 students (72%). In Cycle II there was an increase of 10 students (91%). The conclusion of this research proves that the Project Based Learning Model intervention with Scrapbook media can improve learning outcomes in Class IV of SD Negeri 3 Kalipetir.

Keywords: Project Based Learning, scrapbook, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan dan hasil belajar pada materi Keanekaragaman Hayati Dan Kebudayaan dengan mempraktekkan model pembelajaran berbasis proyek dengan media pembelajaran *Scrapbook* kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir. Penelitian metode menggunakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian siswa 11. Objek penelitian kegiatan yang diukur dengan penilaian hasil belajar siswa adalah diukur dengan tes evaluasi kognitif. Desain penelitian mengacu pada Kemmis dan Mc Taggart's. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar IPA pada prasiklus sebanyak 5 siswa (45%) yang mencapai kriteria tercapainya tujuan pembelajaran; pada Siklus I terdapat peningkatan sebanyak 8 siswa (72%). Pada Siklus II terjadi peningkatan sebanyak 10 siswa (91%). Kesimpulan penelitian ini membuktikan bahwa intervensi Model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar di Kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, *Scrapbook*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pada masa ini tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh sangat besar di semua aspek kehidupan manusia (Satya Yoga et al., 2015). Begitu juga bagi bangsa Indonesia yang mengalami kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi, dimana manusia membutuhkan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Hampir semua negara berlomba menjadi yang terdepan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, agar negara kita mampu bertahan dalam ketatnya persaingan era global, maka perlu dilakukan peningkatan sumber daya manusia. Pemerintah harus memperhatikan kualitas pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menjadikan Indonesia dipandang sebagai negara yang bermartabat dengan warga negaranya yang beriman mempunyai kecerdasan, berakhlak mulia, serta mampu bertanggung jawab (Shodiq, 2019).

Pendidikan berarti usaha sadar dan sirkular dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi pribadi dan kecerdasan siswa, baik rohani, agama, emosi, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan mempunyai tujuan yang sangat penting dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka harus dilaksanakan proses pembelajaran yang baik di lingkungan sekolah berupa proses komunikasi antara siswa, guru dan lingkungan sekolah Menurut (Sumiati, 2018), (Darmadi, 2016), (Purba et al., 2020) tugas guru meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup dan kehidupan. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu penunjang dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah penggunaan teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berkontribusi dalam proses pembelajaran (Faisal et al., 2020). Lebih lanjut, (Pelangi, 2020) yang

menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan, tuntutan global menuntut dunia pendidikan agar menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Selanjutnya (Monoarfa et al., 2021) usaha untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran salah satunya pembaharuan kurikulum pendidikan. Menurut teori Piaget (Monoarfa, 2021) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan intelektual pada anak usia 7-11 tahun berada pada tingkatan konkret operasional, artinya seseorang pada tahap ini lebih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret untuk memahami sesuatu yang bersifat abstrak.

Pendidik harus mengupayakan materi yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang membawa pengalaman langsung kepada siswa yang dapat di ingat dalam jangka waktu yang lama. Media pembelajaran yang dibuat dengan pertimbangan karakteristik siswa

dapat meningkatkan perhatian siswa. Selanjutnya, Maryahani (Sartono et al., 2020) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.

Media pembelajaran yang tepat juga akan memengaruhi pemahaman siswa. Untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep maka dapat ditempuh dengan pemberian contoh konkret dan berhubungan dengan pengetahuan awal siswa sebagaimana pernyataan (Monoarfa, 201) dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut juga dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan. Siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan

terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Menurut (Slameto, 2010) faktor internal yang mempengaruhi belajar dibagi menjadi tiga yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor psikologi yang mempengaruhi belajar meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Penggunaan media atau peralatan yang mendukung pembelajaran juga sangat penting peranannya. Pembelajaran yang menggunakan media atau peralatan yang lengkap, tentu akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, guru diharuskan menggunakan berbagai media dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan kreatif pada siswa guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Media, peralatan, buku bacaan, pesan dan lingkungan termasuk ke dalam sumber belajar. Menurut Percifval dalm (Siregar et al, 2014) sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar

memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual.

Keberhasilan kegiatan belajar di sekolah salah satu kuncinya adalah keberhasilan guru dalam menyajikan materi pelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru merupakan salah satu unsur yang paling menunjang keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga seorang guru harus dapat memahami kemampuan siswa dalam menangkap setiap materi pelajaran yang disampaikan (Rahmawati, 2020). Belajar akan lebih bermakna jika siswa menghayati proses belajar dan mau menggali potensi yang ada dalam diri mereka (Hurit et, al, 2021). Dengan demikian siswa akan terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga mampu menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil observasi yang dilakukan guru pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang terdapat pada buku kurikulum merdeka dan gambar cetak biasa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terutama untuk pembelajaran IPS. Penggunaan

media pembelajaran yang belum bervariasi membuat proses pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga terlihat siswa kurang semangat. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator seperti siswa kurang antusias dalam diskusi, tanya jawab serta saat mencari materi di buku.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu siswa menyebutkan materi pembelajaran IPS terlalu banyak materi dan konsep sehingga siswa kurang tertarik dalam memahami materi. Disamping itu hasil belajar siswa pada nilai asesmen tengah semester hanya 45% siswa (5 dari 11 siswa) yang mencapai nilai ketuntasan belajar, sementara siswa yang lain belum mencapai ketuntasan. Salah satu faktor rendahnya hasil belajar adalah kurang variasinya media pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah

menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Menurut (Kemdikbud, 2013), siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang pengembangan potensinya siswa sehingga kemampuan berfikir siswa tersalurkan secara optimal. Metode *Project Based Learning* ini menekankan kreativitas siswa dan menekankan keterampilan siswa untuk bersama-sama satu kelompok untuk menyelesaikan masalah dengan menghasilkan produk.

Selain perlunya variasi model pembelajaran diperlukan juga media pembelajaran pendukung. Seiring perkembangan teknologi maka bukanlah hal yang sulit untuk kita untuk mencari media sebagai alat pembelajaran. Dengan tersedianya berbagai kemudahan ini tidak menutup kemungkinan bahwa guru juga dituntut harus mampu membuat sendiri sebuah media pembelajaran

apabila media itu tidak tersedia. Dikarenakan dalam sebuah proses pembelajaran tidak bisa selalu menggunakan media yang sama, tidak semua media dapat cocok digunakan dalam semua materi, guru diwajibkan mampu menyesuaikan media yang digunakan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi (1) Media sebagai alat komunikasi yang mengefektifkan proses belajar mengajar. (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. (3) Seluk beluk proses belajar. (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan. (5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran. (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan. (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan. (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran. (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. (Gunawan., 2017).

(Mustaqim, 2016) Media pembelajaran digunakan sebagai perantara oleh guru untuk menyampaikan pelajaran informasi kepada siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi antara guru

dan siswa. Selain itu motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan secara efektif dengan adanya media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan ialah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*. *Scrapbook* merupakan media visual karena didalam mediana menyajikan gambar atau foto. Media visual mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan, selain itu Arsyad juga menambahkan bahwa media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Utami et al., 2018).

Adanya perkembangan teknologi media pembelajaran *scrapbook* juga mengalami pengembangan, salah satunya digital *scrapbook* berbasis canva. Kohud (Wusqo et al., 2021) digital *scrapbook* adalah platform yang terhubung ke jaringan komputer dapat dibuat secara digital, diperbarui, disimpan, dan dibagikan. Lebih lanjut (Sutanto et al., 2018) mengatakan bahwa digital *scrapbook* memungkinkan para siswa untuk belajar dan bermain dalam satu waktu, karena dikemas dalam bentuk

sedemikian rupa sehingga dapat menarik siswa untuk mempelajari ilmu suatu bidang tertentu.

Melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku dengan memadukan berbagai potongan gambar juga penjelasan diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sejalan dengan hal tersebut (Sari et al., 2020) dalam jurnal penelitiannya disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* termasuk dalam kategori "sangat Baik". Penelitian lain juga menunjukkan hasil yang relevan. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawanti et al., 2020) yang membahas tentang pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada materi tersebut. Pada hasil belajar menurut (Vera., 2019) penggunaan media *scrapbook* media memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil tes kognitif siswa, pada pretest siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 71%. Setelah diberikan

perlakuan yaitu penggunaan *scrapbook*, semua siswa mendapat nilai di atas KKM. Dari data pretest dan posttest menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan telah meningkat setelah siswa diberikan perlakuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis canva. Media pembelajaran ini merupakan suatu media yang dilaksanakan oleh guru dengan cara penyajian pengalaman belajar untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu dengan tujuan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, serta nilai hasil belajar meningkat. Dengan demikian, penulis melakukan penelitian dengan judul Penggunaan *Project Based Learning* dengan Media *Scrapbook* Berbasis Canva dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati dan Kebudayaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kalipetir Kapanewon Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Adapun subjek

penelitian adalah siswa kelas V Tahun Pelajaran 2023/2024, dengan jumlah siswa 11 orang dimana terdapat 8 orang siswa laki-laki dan 3 orang siswa perempuan. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar materi keanekaragaman hayati dan kebudayaan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Kalipetir Tahun Pelajaran 2023/ 2024.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian mengacu pada Kemmis dan Mc Taggart's. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) yang akan dilaksanakan dalam beberapa siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi dan refleksi. Terdapat dua siklus dalam penelitian, tiap siklusnya dilakukan peninjauan awal pada kemampuan.

Tiap siklus penelitian ini terdiri atas prosedur berikut yakni 1) tahapan perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi serta evaluasi; 4) refleksi (hendriana & afrilianto, 2017). Menurut Prihantoro & Hidayat (Prihantoro, et al 2019) mengenai tahapan setiap siklus model Kemmis

dan Taggart sebagai berikut: 1. Tahap Perencanaan (*Planning*). Pada tahap ini peneliti menemukan gagasan umum yang ingin dikembangkan. Gagasan umum ini dapat berasal dari gagasan yang baru atau dari praktik yang sudah ada sebelumnya tapi belum berhasil mengatasi permasalahan yang terjadi. 2. Tahap Tindakan dan Pengamatan (*Acting and Observing*). Pada tahap ini peneliti melaksanakan pengamatan dalam waktu bersamaan, instrumen yang diperlukan dalam tahap ini harus dipersiapkan mulai dari lembar observasi. 3. Tahap Refleksi (*Reflecting*). Refleksi merupakan aktivitas perenungan/ peninjauan kembali oleh peneliti terhadap hasil pengamatan dan tindakan yang dilakukan dalam menyelesaikan masalah PTK di kelasnya dengan cara mengevaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan. 4. Tahap Perencanaan Ulang (*Revised Plan*), mustahil dalam satu kali siklus penelitian akar permasalahan bisa terselesaikan dengan sempurna. Oleh karena itu, diperlukan tindakan lanjutan untuk memperbaiki praktik yang dilakukan tersebut guna mendapatkan hasil yang diinginkan.

Dalam penelitian tindakan kelas digunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus untuk menggambarkan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum analisa data kuantitatif mengenai hasil belajar siswa setiap siklusnya. Analisis kuantitatif dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar (Kognitif) } = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Priyayi, 2017)

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menentukan tingkatan tinggi rendahnya hasil belajar materi keanekaragaman hayati dan kebudayaan yang dikonversikan ke dalam (PAP) skala lima. Untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Konversi PAP Skala 5

Presentase	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Cukup
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

Untuk dapat menetapkan keberhasilan tindakan yang dilakukan, penetapan kriteria atau indikator keberhasilan mutlak diperlukan. Kriteria atau indikator keberhasilan ditetapkan sebagai berikut: Hasil belajar siswa dikatakan mengalami peningkatan jika rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I.

Kriteria keberhasilan tindakan ini akan dilihat dari indikator hasil belajar. Indikator hasil yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika ketuntasan belajar siswa terhadap materi mencapai 85% (berkriteria tinggi).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi pembelajaran didalam kelas dan melihat nilai hasil belajar IPS siswa menunjukkan perolehan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 45% masih dalam kategori sangat rendah. Berpijak dari kenyataan tersebut maka perlu upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa agar mencapai target keberhasilan yang ditentukan. Perbaikan pembelajaran disesuaikan dari permasalahan siswa dalam kelas tersebut. Peneliti melakukan

penerapan model PjBL yang dipadukan dengan media pembelajaran *scrapbook* berbasis canva, yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan hasil belajar sehingga melalui pengalaman nyata dan mempermudah siswa untuk mengingat, menguasai, dan merefleksikan materi yang dipelajari.

Guru menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) membuat *scrapbook* menggunakan kerja kelompok berbantuan media online berupa canva dengan sintak sebagai berikut:

a) Persiapan. Pada sintak ini siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing berjumlah 3-4 orang secara heterogen dan dilanjutkan dengan menyimak materi yang disampaikan guru. Selain itu, siswa juga didorong untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya dalam kegiatan diskusi materi, b) Pertanyaan mendasar. Pada sintak kedua ini kegiatan yang dilakukan guru yaitu mengajukan beberapa pertanyaan mendasar terkait materi pembelajaran, c) Mendesain Perencanaan Produk. Pada sintak ini, siswa bersama kelompok berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek *scrapbook* menggunakan

aplikasi canva, d) Menyusun Jadwal Pembuatan. Pada sintak ini siswa bersama kelompok menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama ke dalam format timeline pada LKPD. e). Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan proyek. Pada sintak ini, guru memantau keaktifan siswa selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan. Sementara itu, siswa bersama kelompok melakukan eksplorasi untuk mencari bahan atau sumber referensi pembuatan *scrapbook*, f) Menguji. Hasil sintak keenam ini, siswa dan guru membahas tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan siswa, mengukur ketercapaian standard menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Evaluasi pengalaman belajar pada sintak terakhir, guru membimbing proses pemaparan proyek. Sementara itu, setiap kelompok memaparkan laporan dan hasil produk yang telah dibuat, dan siswa yang lain memberikan tanggapan, kemudian bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

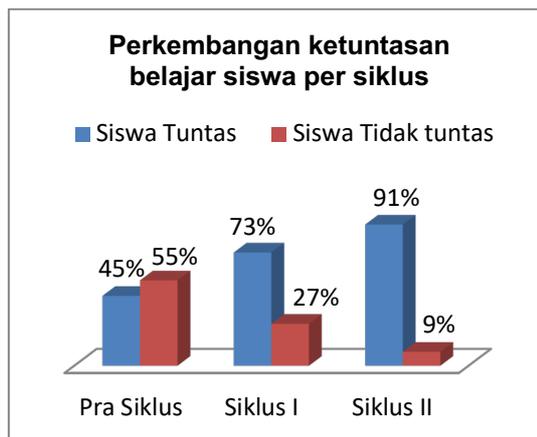
Bersumber dari hasil penelitian yang telah direkap peneliti, bisa di buktikan jika terjadi peningkatan kualitas hasil belajar IPS yang dimulai dari Siklus I dan berlanjut ke Siklus II. Saat pra siklus hasil belajar masih kurang maksimal. Dibawah ini sajian tabel analogi hasil belajar saat pra siklus maupun setelah adanya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *scrapbook* berbasis canva.

Tabel 2. Hasil Belajar siswa per siklus

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tuntas	5	8	10
Nilai Tidak Tuntas	6	3	1
Ketuntasan Belajar	45.45%	72.73%	90.91%

Data ketuntasan hasil belajar tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari masing-masing siklus. Ketuntasan hasil belajar diperoleh dari soal evaluasi kognitif persiklus.

Gambar 1. Presentase ketuntasan Hasil Belajar siswa per siklus



Pada pra siklus ketuntasan hasil belajar mencapai 45% dengan kategori cukup kemudian dilanjutkan ke Siklus I menjadi 73% kategori cukup dan pada Siklus II sebesar 91% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan pertimbangan hasil belajar yang belum optimal tersebut peneliti menerapkan PjBL dengan media *scrapbook* berbasis canva agar bisa menyelesaikan masalah mengenai belum maksimalnya hasil belajar.

Indikator pencapaian hasil belajar ini sebanyak 80% siswa tuntas. Penilaian hasil belajar IPS ketika Pra Siklus mencapai 45% dengan kategori ketuntasan hasil belajar sangat rendah sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya untuk mencapai target yang telah disepakati sebanyak 80% ketuntasan belajar siswa. Siklus I mencapai 73% dengan kategori cukup dan siklus II ketuntasan belajar sebanyak 91%

dengan kategori sangat tinggi. Penelitian ini berhenti pada siklus II karena sudah melampaui target. Keberhasilan dari tindakan yang telah tercapai tersebut tidak luput dari langkah perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan aktivitas siswa yang ditunjukkan siswa dalam merespon dengan baik model pembelajaran *Project Based Learning*.

Tahapan model *Project Based Learning* yang memunculkan permasalahan di awal, mendesain rencana, menjadwalkan kegiatan *scrapbook* hingga tahap mengevaluasi pengalaman kegiatan membuat proyek berupa *scrapbook*, sehingga pembuatan *scrapbook* sebagai sebuah proyek dapat mendukung siswa dalam memperoleh kemampuan berpikir kritisnya terhadap materi yang dipelajari, yang akan mempengaruhi kreativitasnya. Menurut (Elisabet, 2019) model *Project Based Learning* berupaya mengajarkan siswa bagaimana bernalar, kreatif, dan rasional, serta bagaimana terlibat aktif bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain pada kehidupan di dunia nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis proyek ialah suatu terobosan pembelajaran

Hasil penelitian pada siswa di SMP N 25 Surabaya membuktikan terdapat perbedaan pengaruh model *Project Based Learning* menggunakan *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa. Kesuksesan siswa dalam suatu materi pelajaran dibuktikan dari hasil belajar yang didapat oleh siswa. Pembelajaran terpadu yang memadukan semua unsur dalam pelaksanaan pembelajaran berakibat pada keikutsertaan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar yang menjadi salah satu penyebab mengapa hasil belajar siswa menjadi penyebab keberhasilan hasil belajar siswa. (Widodo, 2013) mengungkapkan bahwa peran seorang guru dalam kegiatan belajar tidak terpisah dari keberhasilan pembelajaran. Guru yang senantiasa terlibat aktif dalam membimbing dan mendorong siswa agar mampu memahami dan memahami isi materi pembelajaran yang disampaikan agar pembelajaran berjalan dengan sukses.

Berdasarkan teori dan pembuktian dari hasil peneliti terdahulu membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan media *scrapbook* berbasis canva pada

materi keanekaragaman hayati dan kebudayaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan media *scrapbook* berbasis canva pada materi keanekaragaman hayati dan kebudayaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar dari pra siklus mencapai rata-rata ketuntasan hanya 45% dalam kriteria sangat rendah meningkat pada Siklus I dengan tingkat ketuntasan siswa 72% masuk kategori cukup dan persentase ketuntasan pada Siklus II menunjukkan peningkatan kembali yaitu 91% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini sudah mencapai nilai sesuai dengan ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%.

Pemanfaatan teknologi dengan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran *scrapbook* yang diterapkan dalam model pembelajaran berbasis proyek sangat dibutuhkan untuk menimbulkan daya tarik

tersendiri dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu melakukan media dan model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan pada akhirnya hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Harapannya penggunaan media *scrapbook* berbasis canva dengan pembelajaran berbasis proyek tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran IPS saja namun juga bisa diterapkan di mapel lain tujuannya agar siswa terus termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurit, R. U., Ahmala, M., & Tasdi, T. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* CV. Media Sains Indonesia.
- Kemendikbud. Lampiran Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 *Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI; 2013.
- Siregar, Eveline, Dra., M.Pd. dan Nara, Hartini M.Si. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, H. (2016). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab

- menjadi guru profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161–174
- Elisabet, Elisabet, Stefanus C. Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini. 2019. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)." *Journal of Education Action Research* 3(3): 285
- Faisal, A. H., Zuriyati, n., & Leiliyanti, E. (2020). Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa SMA. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8 (1), 1-17
- Gunawan, I. (2017). Indonesian Curriculum 2013: *Instructional Management, Obstacles Faced by Teachers in Implementation and the Way Forward*. 128(Icet), 56–63. <https://doi.org/10.2991/icet-17.2017.9>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085-1092
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Umpam*, 8 (2), 79-96
- Priyayi. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 1 Pabelan Melalui Penerapan Model *Project Based Learning*
- Purba, H., Sitepu, A., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 242–247.
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
- Sari, D. L. K. (2018). Pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar ipa materi sumber energi siswa kelas iv sdn lidah kulon iv surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Sartono, E. K., & Wulandari, A. (2020). Pengembangan Media Kereta Budaya Untuk Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 62-82
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02).
- Sumiati, S. (2018). Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(02), 145–164
- Sutanto, T., Ningsih, N., & Rahmawati, E. (2018). Perancangan Desain

- User Interface Papan Tulis Digital berbasis Tablet PC Android. *Jurnal Sistem Informasi Indonesia*, 3 (2), 1- 5
- Widodo, W. L. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTS Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 32-35.
- Wusqo, U., & dkk. (2021). The development and validation of science digital *Scrapbook* in a universal design for learning environment. *Journal of Physics: Conference Series*, 1- 5
- Vera Septi Sistiasih. (2019). Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes. *Physical Education, Health and Recreation Journal* Vol1 16 No 1