

**PEMANFAATAN CANVA DALAM IMPLEMENTASI PjBL UNTUK  
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PEMBELAJARAN IPS  
DI SEKOLAH DASAR**

Susanti<sup>1</sup>, Eryuna Irmawati<sup>2</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjawiyata Tamansiswa Yogyakarta,

<sup>1</sup>Sekolah Dasar Negeri Tuguran Sleman Yogyakarta,

<sup>2</sup>Sekolah Dasar Negeri Jatisawit Sleman Yogyakarta,

<sup>1</sup>susantigentan@gmail.com, <sup>2</sup>aayunae87@gmail.com, <sup>3</sup>mariazulfiati@yahoo.com

**ABSTRACT**

*Innovative social studies learning in elementary schools is one way to develop students' 21st century skills. Using the Canva application in PjBL learning will make social studies learning in elementary schools more interesting and can develop students' creativity. The aim of this research is to find out how Canva is used in implementing the PjBL learning model in developing students' 21st century skills in social studies learning in elementary schools. The research method used is a case study strategy with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and questionnaires. The research results show that the PjBL (project based learning) model which utilizes the Canva application is very appropriate when used in the learning process. Based on the results of the SWOT analysis, it can be concluded that the strength of this implementation is that students work together to create a diversity map project using the Canva application so that the learning process can develop 21st century skills. The advantage in this research is that students are able to explain the results of the diversity map project using digital displays, thereby making the learning process appropriate. with 21st century learning. The weakness of this research is that educators must be able to adapt learning materials so that a project can be created using Canva so that students can easily understand the process of creating a project.*

*Keywords: canva, PjBL, 21st century, IPS, elementary school*

## **ABSTRAK**

Pembelajaran IPS yang inovatif di sekolah dasar merupakan salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yang dimiliki peserta didik. Pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembelajaran PjBL akan membuat pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih menarik dan dapat mengembangkan kreatifitas siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *canva* dalam implementasi model pembelajaran PjBL dalam mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah strategi studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PjBL (*project based learning*) yang memanfaatkan aplikasi *canva* sangat tepat jika digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis swot dapat disimpulkan kekuatan dalam implementasi ini peserta didik bekerjasama dalam pembuatan proyek peta keberagaman menggunakan aplikasi *canva* sehingga proses pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan abad 21. Kelebihan dalam penelitian ini peserta didik mampu memaparkan hasil proyek peta keberagaman menggunakan tayangan digital sehingga membuat proses pembelajaran sesuai dengan pembelajaran abad 21. Kelemahan dari penelitian ini pendidik harus dapat menyesuaikan materi pembelajaran agar dapat dibuat sebuah proyek dengan memanfaatkan *canva* sehingga peserta didik mudah memahami dalam proses pembuatan sebuah proyek.

Kata Kunci: *canva*, PjBL, abad 21, IPS, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut perkembangan pendidikan yang dapat melahirkan para lulusan yang mempunyai keterampilan abad 21 dan dapat mengikuti perkembangan zaman.

Idealnya pembelajaran dikembangkan berdasarkan keaktifan dari guru dan peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif dapat mengembangkan potensi sesuai minatnya (Sulistiyosari et al., 2022).

Pembelajaran IPS yang inovatif di sekolah dasar salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yang dimiliki peserta didik. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu bentuk dari beberapa ilmu-ilmu sosial yang isinya adalah ilmu ekonomi, antropologi, politik, sosiologi, bahkan sejarah, sehingga jam IPS ini tidak lagi menjadi satu mata pelajaran, melainkan gabungan dari beberapa pengajaran. Selain itu, mata pelajaran IPS juga mempunyai nilai pendidikan, karena tujuan pembelajaran IPS adalah menjadikan peserta didik mempunyai tanggung jawab pada lingkungan sekitar, bangsa dan negara (Huda et.al., 2022).

Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar adalah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Wijayanti & Ekantini, 2023). Perkembangan IPS saat ini sebagai mata pelajaran di sekolah berperan dalam membantu menyelesaikan permasalahan individu maupun kelompok (Sulistiyosari et al., 2022). Pembelajaran IPS dan IPA dalam Kurikulum Merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sari & Faizin, 2023).

Keunggulan Kurikulum Merdeka, yaitu berfokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi siswa sesuai fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, serta tidak terburu-buru (Septiana & Winangun, 2023). Di dalam menyelesaikan permasalahan lingkungan alam dan sosial, peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan tersebut adalah keterampilan belajar dan berinovasi yang meliputi keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan problem solving, kemampuan komunikasi dan kolaborasi, serta kemampuan untuk berkeaktifan dan berinovasi (Rindiana et al., 2022). Dengan berkembangnya keterampilan-keterampilan tersebut, diharapkan para peserta didik dapat mengatasi permasalahan lingkungan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Peran seorang pendidik yang kreatif sangat dibutuhkan sebagai

fasilitator untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya agar mendapat pengetahuan dalam proses pembelajaran (Daniati et al., 2023). Perkembangan zaman saat ini menuntut para pendidik untuk dapat merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Abad 21 yang sarat dengan perkembangan teknologi informasi berkaitan erat dengan aspek literasi, terutama literasi digital. Namun demikian penguasaan terhadap teknologi bukanlah satu-satunya bidang yang harus dikuasai di era abad 21 (Widodo et al., 2020). Oleh karena itu, seorang pendidik harus dapat merancang kegiatan pembelajaran yang mengasah keterampilan abad 21 dengan memanfaatkan teknologi.

Saat ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sedang mencanangkan program Merdeka Belajar yang merupakan salah satu gerakan perubahan kebijakan dalam pendidikan. Merdeka belajar sendiri adalah keadaan dimana pendidik dan peserta didik memiliki kebebasan untuk berinovasi, kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar (Sanra et al., 2022). Pendidik dapat menerapkan beberapa

model pembelajaran dalam melakukan inovasi pembelajaran. *Project based learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik sebagai inovasi pembelajaran.

Pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar harus diberikan kepada peserta didik secara konstruktivis. Terdapat lima model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS antara lain *cooperative based learning*, *design based learning*, *inquiry based learning*, *project based learning*, dan *problem based learning* (Hopeman et al., 2022). Persyaratan keterampilan abad ke-21, dimana keterampilan sosial diperlukan bagi setiap orang, dapat dipelajari melalui pembelajaran IPS. Untuk memasukkan keterampilan abad ke-21 ke dalam pembelajaran IPS secara utuh, diperlukan inovasi model pembelajaran (Widodo et al., 2020).

Model pembelajaran PjBL (*Project based learning*) merupakan pembelajaran berbasis proyek yang dapat mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik. Model *project based learning* sangat tepat jika digunakan dalam proses

pembelajaran karena guru dapat memfasilitator siswa dalam proses pembuatan project serta siswa mampu bekerjasama dan kolaboratif dalam pembuatan peta, siswa dapat memaparkan hasil project yang telah dibuat sehingga terjalin komunikasi yang baik antara siswa satu dengan yang lainnya (Pratiwi et al., 2023). Keterampilan abad 21 yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif dapat berkembang ketika peserta didik bekerja sama dalam membuat proyek dan mempresentasikannya serta saling memberikan kritik dan saran untuk kemajuan proyek.

Aplikasi *canva* merupakan program desain berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran bagi peserta didik. Aplikasi *canva* ini adalah sebuah tools yang berguna untuk membuat desain ilustratif agar dapat mempertemukan pemakai supaya kita dapat dengan mudah mempersiapkan beragam bentuk desain artistic seperti membuat kartu ucapan, surat tempelan, edaran, sampai ke peragaan juga (Putri & Mudinillah, 2021). Selain itu, *Canva* juga bisa digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo, poster,

banner iklan, dan lainnya (Khairani & Mudinillah, 2022). Peserta didik dapat memanfaatkan *canva* dalam pembuatan proyek dalam pembelajaran IPS berbasis *project based learning* (PjBL).

Pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembelajaran PjBL akan membuat pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih menarik dan dapat mengembangkan kreatifitas siswa. Salah satu materi dalam pembelajaran di IPS adalah keberagaman budaya Indonesia. Di dalam pembelajaran materi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran PjBL dengan proyek berupa peta keberagaman. Pembuatan peta keberagaman dapat memanfaatkan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* memiliki beberapa kelebihan yaitu menyediakan berbagai desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, mempunyai kualitas gambar yang baik dan slide media yang dapat dicetak dengan otomatis sesuai dengan pengaturan cetakan, serta bukan hanya mendesaian menggunakan laptop saja tetapi juga bisa menggunakan ponsel (Tanjung & Delsina, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian tentang bagaimana mengembangkan keterampilan abad 21 pada pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *canva* dalam implementasi model pembelajaran PjBL dalam mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pendidik untuk membuka pengetahuan tentang bagaimana melakukan inovasi dalam pembelajaran. Selain pendidik, penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik agar lebih mengembangkan keterampilan abad 21. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan evaluasi bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan tentang bagaimana menghadapi perkembangan zaman dan teknologi yang menuntut adanya perkembangan program pendidikan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah strategi studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Yona, S. (2006) metode

penelitian studi kasus (case study) merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjawab beberapa isu atau objek akan suatu fenomena terutama di dalam cabang ilmu social. Langkah penelitian ini menggunakan beberapa langkah yang dipaparkan Yin (2003) dalam mendesain suatu studi kasus yaitu: menentukan dan menjabarkan pertanyaan penelitian, memilih dan menentukan desain dan instrument penelitian, menentukan teknik pengumpulan data dan melakukan kegiatan pengumpulan data, membuat analisa data, dan mempersiapkan laporan akhir penelitian.

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar di Kabupaten Sleman yaitu SD Negeri Tuguran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Tuguran yang selanjutnya disebut partisipan. Jumlah partisipan dalam penelitian ini adalah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati peserta didik ketika sedang belajar di kelas. Kegiatan peserta didik saat belajar diamati langsung lalu dicatat ke blangko pengamatan. Di dalam

penelitian ini peneliti hanya berperan sebagai pengamat fenomena yang terjadi atau disebut observasi nonpartisipan.

Wawancara di dalam penelitian ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang sudah disusun dalam daftar pertanyaan. Pertanyaan diajukan kepada 15 partisipan. Jawaban partisipan lalu ditulis ke dalam format wawancara yang sudah disiapkan peneliti.

Angket di dalam penelitian ini dibuat dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis terhadap respon peserta didik tentang manfaat aplikasi *canva* dalam pembelajaran IPS berbasis PjBL untuk mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik. Angket dibagikan kepada 15 partisipan.

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara berurutan dari awal sampai akhir. Pertama adalah mereduksi data, yaitu dengan proses abstraksi data hasil catatan lapangan dan hasil observasi serta wawancara dan hasil angket. Semua data dari hasil observasi, wawancara dan angket dikumpulkan, diseleksi, dan dikategorikan lalu disimpulkan.

Penyajian data dilakukan dengan menggambarkan secara menyeluruh dari data-data yang diperoleh agar mudah dibaca dan dipahami. Pengambilan kesimpulan merupakan proses terakhir dalam mengolah informasi. Kegiatan mereduksi data, dan penyimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan memberikan kemudahan pembaca dalam memahami proses dan hasil penelitian pemanfaatan *canva* dalam implementasi PjBL untuk mengembangkan keterampilan abad 21 pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Desember 2023 di kelas IV SD Negeri Tuguran. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran IPS yang memanfaatkan *canva* dalam penerapan model *project based learning* (PjBL) terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan diawali dengan mengucapkan salam, berdoa, presensi, apersepsi, penyampaian

materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan bertanya jawab untuk menggali pengalaman peserta didik tentang budaya di daerah tempat tinggal mereka.

Kegiatan inti dalam pembelajaran pembelajaran IPS yang memanfaatkan *canva* dalam penerapan model *project based learning* (PjBL) terdiri dari beberapa tahap yaitu (1) penentuan proyek, (2) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, (3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, (4) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, (5) penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi proyek, dan (6) evaluasi proses dan hasil proyek. Proyek yang dibuat peserta didik dalam pembelajaran ini adalah membuat peta keragaman budaya Indonesia. Proyek dikerjakan secara berkelompok.

Pada tahap penentuan proyek, peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Di dalam pembelajaran ini peserta didik diberi kesempatan menentukan salah satu pulau di Indonesia untuk dibuat peta keberagaman budaya. Untuk proyek ini merupakan proyek jangka pendek

yaitu dikerjakan dalam satu kali pertemuan. Penentuan proyek dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan guna memancing siswa untuk memikirkan peta keberagaman budaya pulau mana yang akan dibuat proyek. Pada tahap perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas proyek, serta mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat proyek. Alat yang digunakan untuk membuat proyek adalah handphone. Bahan-bahan berupa peta pulau dan gambar ragam budaya di pulau tersebut dikumpulkan dengan cara browsing di internet

Pada tahap penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya beserta jangka waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek tahap demi tahap. Peserta didik membagi waktu 45 menit yang diberikan ke dalam beberapa tahap yang sudah direncanakan untuk menyelesaikan proyek dengan



memanfaatkan aplikasi *canva*. Pembagian waktu yang dibuat kemudian dikonsultasikan kepada pendidik. Pada tahap penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, peserta didik menerapkan rancangan proyek yang telah dibuat untuk menghasilkan sebuah produk berupa peta keberagaman budaya. Proyek tersebut dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Peserta didik melaporkan kemajuan proyek yang mereka lakukan kepada guru. Penyelesaian proyek dilakukan di kelas dengan bimbingan pendidik.

Pada tahap penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi proyek, peserta didik mempresentasikan hasil proyek berupa peta keberagaman budaya yang telah dibuat kepada teman-teman dan pendidik. Presentasi dilakukan dengan menayangkan peta keberagaman budaya yang telah dibuat di aplikasi *canva* dengan terlebih dahulu mengirimkan link proyek mereka ke whatsapp group kelas. Proyek ditampilkan dengan bantuan laptop yang terhubung ke LCD proyektor. Peserta didik mendapatkan penilaian dari pendidik. Pada tahap evaluasi proses dan hasil proyek, pendidik

dan peserta didik pada akhir pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan juga dilakukan dengan cara mendiskusikan apa kelebihan dan apa kekurangan serta berbagi ide untuk mengarah pada temuan baru.

Hasil observasi terhadap keterampilan abad 21 peserta didik saat kegiatan pembelajaran IPS yang memanfaatkan *canva* dalam penerapan model *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Observasi  
Keterampilan Abad 21 Peserta  
Didik  
Kelas IV SD Negeri Tuguran**

Keterampilan Abad 21	Jumlah peserta didik			
	Skala			
	1	2	3	4
Berfikir kritis	1	2	8	4
Kreatif	0	2	7	6
Komunikatif	0	3	6	6
Kolaboratif	0	1	6	8

Keterangan:

Skala 1: tidak berkembang

Skala 2: mulai berkembang

Skala 3: sedang berkembang

Skala 4: sangat berkembang

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir peneliti membagikan angket kepada para partisipan. Dalam penelitian ini partisipan adalah 15 peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Selain membagikan angket, peneliti juga melakukan wawancara dengan mengambil sample 5 partisipan. Berikut adalah beberapa pernyataan peserta didik saat wawancara.

*“Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran IPS hari ini. Saya dapat membuat proyek dengan lebih bagus ketika menggunakan canva. Saat presentasi, saya menjadi berani berbicara dan lebih mudah menampilkan peta yang kelompok saya buat.” (Siswa 1)*

*“Perasaan saya setelah mengikuti pembelajaran IPS hari ini adalah senang. Saya belajar berdiskusi dengan teman-teman untuk membuat proyek. Penggunaan canva untuk membuat peta keragaman budaya sangat mudah dan menarik.” (Siswa 2)*

*“Ketika tadi belajar IPS saya senang karena saya sudah tidak takut menyampaikan pendapat*

*ketika bekerja sama. Dengan canva menjadi lebih mudah ketika mengerjakan proyek bersama. Presentasi juga lebih mudah. (Siswa 3)*

*“Saya senang belajar IPS hari ini. Saya dapat saling memberikan pendapat untuk merencanakan dan membuat proyek. Saya juga dapat berkreasi ketika menggunakan aplikasi canva.” (Siswa 4)*

*“Perasaan saya senang ketika belajar IPS hari ini. Saya dapat bekerja sama dengan teman-teman ketika membuat peta keragaman budaya menggunakan canva.” (Siswa 5)*

Angket yang dibuat peneliti berisi tujuh pertanyaan yang merupakan indikator berkembangnya keterampilan abad 21 yang memuat keterampilan berfikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh 15 partisipan peneliti mendapatkan data tentang respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran IPS yang memanfaatkan canva dalam penerapan model *project based learning* (PjBL). Data tersebut sebagai berikut:

**Tabel 2 Data Hasil Respon Angket  
Peserta Didik  
Kelas IV SD Negeri Tuguran**

Pertanyaan	Jumlah jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah kamu senang dengan kegiatan pembelajaran IPS hari ini?	15	0
Apakah kamu memberikan ide/pendapat ketika merencanakan proyek peta keragaman budaya Indonesia?	14	1
Apakah kamu dapat lebih mudah berkreasi ketika membuat peta keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan aplikasi <i>canva</i> ?	15	0
Apakah kamu berkomunikasi dengan teman ketika berdiskusi	15	0

dengan teman kelompokmu?		
Apakah kamu ikut berbicara ketika kelompokmu dan kelompok lain mempresentasikan peta keragaman budaya Indonesia?	13	2
Apakah kamu saling bekerja sama dengan teman satu kelompok ketika merencanakan dan membuat peta keragaman budaya Indonesia?	15	0
Apakah kamu saling memberikan saran dengan teman kelompok lain terhadap peta yang telah dibuat masing-masing kelompok?	12	3
Jumlah	99	6
Persentase	94%	6%

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket diketahui bahwa pemanfaatan *canva* dalam implementasi PjBL pada pembelajaran IPS di sekolah dasar

dapat mengembangkan keterampilan abad 21. Hal tersebut terlihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa sudah memuat keterampilan berfikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi dan berkolaborasi. Hasil observasi juga menunjukkan ada 2 peserta didik mulai berkembang, 8 peserta didik sedang berkembang, dan 4 peserta didik sangat berkembang dalam keterampilan berfikir kritis. Dalam keterampilan berfikir kreatif, terdapat 2 peserta didik mulai berkembang, 7 peserta didik sedang berkembang, dan 6 peserta didik sangat berkembang. Pada keterampilan berkomunikasi, terdapat 3 peserta didik yang mulai berkembang, 6 peserta didik sedang berkembang dan 6 peserta didik sangat berkembang. Sedangkan untuk keterampilan berkolaborasi, terdapat 1 peserta didik mulai berkembang, 6 peserta didik sedang berkembang dan 8 peserta didik sangat berkembang.

Hasil wawancara terhadap 5 sample partisipan juga menunjukkan berkembangnya keterampilan abad 21 peserta didik ketika pembelajaran IPS yang mengimplementasikan PjBL dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Hal tersebut terlihat dari data

hasil wawancara yang menunjukkan: (1) peserta didik merasa senang dengan kegiatan pembelajaran IPS yang memanfaatkan *canva* dalam penerapan model PjBL, (2) peserta didik menjadi berfikir kritis ketika merencanakan dan membuat proyek bersama teman-temannya, (3) kreatifitas peserta didik berkembang ketika menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat peta keragaman budaya Indonesia. (4) peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik ketika berdiskusi dengan teman-teman ketika merencanakan dan membuat proyek serta mempresentasikannya, (5) peserta didik menerapkan sikap saling kerjasama dan saling melengkapi ketika berdiskusi dan bekerja membuat proyek dalam kelompok.

Berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 15 responden juga menunjukkan bahwa pemanfaatan *canva* dalam implementasi PjBL pada pembelajaran IPS di sekolah dasar telah mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik kelas IV SD Negeri Tuguran. Hal tersebut terlihat dari presentase jumlah siswa yang menjawab "Ya" ada 96%. Data tersebut dapat diartikan bahwa 96%

dari peserta didik setuju bahwa keterampilan 21 yang meliputi berfikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi dan berkolaborasi telah berkembang.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa disimpulkan kekuatan dalam implementasi ini peserta didik bekerjasama dalam pembuatan proyek peta keberagaman menggunakan aplikasi *canva* sehingga proses pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan abad 21. Kelebihan dalam penelitian ini peserta didik mampu memaparkan hasil proyek peta keberagaman menggunakan tayangan digital sehingga membuat proses pembelajaran sesuai dengan pembelajaran abad 21. Kelemahan dari penelitian ini pendidik harus dapat menyesuaikan materi pembelajaran agar dapat dibuat sebuah proyek dengan memanfaatkan *canva* sehingga peserta didik mudah memahami dalam proses pembuatan sebuah proyek.

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para pendidik yang ingin mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan

memperbaiki kelemahan dari penelitian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611-5617.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149.
- Huda, A., Filla W.A., & Mudinillah A. (2022). Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan *canva* pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPS KELAS 4 SD 23 RAMBATAN. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29-42.

- Pratiwi, A., Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023). Implementasi Model *Project based learning* Pada Pembelajaran IPS Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2151-2165.
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi *Canva* Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65-85.
- Rindiana, T., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Model Pembelajaran Radec Untuk Meningkatkan Higher Order Thingking Skill Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 89-100.
- Sanra, R., Adisel, A., Merdiansyah, M., Gusliana, R. M., Azzarah, A. K., & Ilahi, D. R. N. (2022). Strategi Pembelajaran IPS dalam Konteks Kurikulum 2013 Edisi Revisi dengan Konsep Merdeka Belajar. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 165-171.
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954-960.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(2), 66-75.
- Tanjung, R. E., & Delsina, F. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronik. *VOTEKNIKA : Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7 (1), 79-85.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185-198.

- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023).  
Implementasi Kurikulum Merdeka  
pada Pembelajaran IPAS MI/SD.  
*Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan  
Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Yin, R. (2003). *Case study research:  
Design and methods. (3rd edition)*.  
California: Thousands Oaks.
- Yon, S. (2006). Penyusunan Studi  
Kasus. *Jurnal Keperawatan  
Indonesia*, 10 (2), 76-77.