

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
BERBANTUAN CANVA SISWA KELAS VI MATERI SISTEM ADMINISTRASI  
WILAYAH INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORATIF DI UPT SDN  
RESAPOMBO 01**

Pitri Dwi Fatimah<sup>1</sup>, Mohamad Fatih<sup>2</sup>, Cindya Alfi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

<sup>1</sup>pitridwifatimah21@gmail.com, <sup>2</sup>mohamad.fatih.unublitar@gmail.com,

<sup>3</sup>cindyalfi22@gmail.com

**ABSTRACT**

*Humans must be the main controllers of technology in the Society 5.0 era if they want to realize societal development. Therefore, to properly support and maximize students' 21st century potential, educators as learning agents must constantly hone their collaborative abilities. The project-based learning (PBL) paradigm is one paradigm that can be created. At UPT SDN Resapombo 01, class VI students were the subjects of this research. This research uses a 4D model and a Research and Development (R&D) approach. With an average total score of 87.5%, the research results show the high validity of material expert assessments. With an average overall score of 86%, the linguist's assessment was considered very valid. With an overall average score of 89%, the media professional's evaluation was considered highly valid. The results of data analysis show a significant increase in achieving the "Very High Criteria". This shows how this learning paradigm can motivate students to work together more actively by giving assignments based on skill level, helping each other on projects, and seeking information from several lessons.*

*Keywords:* PBL, development, and collaborative skills

**ABSTRAK**

Manusia harus menjadi pengendali teknologi utama di era Society 5.0 jika ingin mewujudkan pembangunan masyarakat. Oleh karena itu, untuk mendukung dan memaksimalkan potensi abad 21 siswa secara tepat, pendidik sebagai agen pembelajaran harus senantiasa mengasah kemampuan kolaboratifnya. Paradigma pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah salah satu paradigma yang bisa diciptakan. Di UPT SDN Resapombo 01, siswa kelas VI menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model 4D dan pendekatan Research and Development (R&D). Dengan rata-rata total skor sebesar 87,5%, hasil penelitian menunjukkan tingginya validitas penilaian ahli materi. Dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 86%, penilaian ahli bahasa dinilai sangat valid. Dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 89%, evaluasi profesional media dianggap sangat valid. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan

dalam hal pencapaian “Kriteria Sangat Tinggi”. Hal ini menunjukkan bagaimana paradigma pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk bekerja sama secara lebih aktif dengan memberikan tugas berdasarkan tingkat keterampilan, saling membantu dalam proyek, dan mencari informasi dari beberapa pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, PBL, ketrampilan kolaboratif

### **A. Pendahuluan**

Tugas seorang pendidik semakin rumit di zaman yang serba cepat ini. Menjadi sekedar pembawa informasi tidak lagi cukup; sebaliknya, seseorang harus berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang dapat berubah seiring waktu. (Hariyanto & Jannah, 2020). Mahasiswa yang hidup di era yang dinamis dan inovatif menganggap teknik pembelajaran tradisional kurang relevan dan tidak menarik, karena hanya bergantung pada profesor dan alat tulis tradisional. (Rusydiyah, 2019).

Direktorat Sekolah Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendukung gagasan 4 C, yang menyoroti perlunya pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi di abad kedua puluh satu. Guru memiliki tanggung jawab yang sulit, tidak hanya untuk menciptakan tetapi juga melaksanakan ketrampilan tersebut di dunia pendidikan (Nur Efendi & Muh Ibnu Sholeh, 2023). Penekanan era Society 5.0 adalah

untuk mencapai kemajuan masyarakat, manusia harus menjadi pengendali utama teknologi. (Sugiarto & Farid, 2023). Oleh karena itu, agar dapat secara efektif memfasilitasi dan memaksimalkan potensi abad 21 siswa, instruktur sebagai agen pembelajaran harus senantiasa meningkatkan keterampilannya. (Tursina, 2024). Mengadopsi praktik pengajaran yang mengintegrasikan teknologi dan persyaratan literasi di abad kedua puluh satu sangat penting untuk mengembangkan perspektif pendidikan yang inventif dan fleksibel. (Putra & Pratama, 2023). Rendahnya kemampuan kolaborasi siswa berdasarkan observasi dan wawancara dengan Bu Efi, guru kelas 4 UPT SDN Resapombo 01, pada tanggal 28 November 2023. Belum adanya pembagian tugas yang pasti saat bekerja dalam kelompok menjadi buktinya. Selain itu, masih kurangnya rasa saling menghormati antar siswa dalam kelompok. Masalah ini menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dengan kemampuan

kolaboratif di kelas. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), dengan bantuan Canva, terbukti menjadi solusi yang menarik dan relevan dalam skenario khusus ini (Wahyuni et al., 2023). Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS, khususnya yang berpusat pada Sistem Administrasi Daerah Indonesia di tingkat sekolah dasar, sekaligus menjamin pembelajaran yang kontekstual dan relevan. (Apriani et al., 2023). Tujuan dari upaya ini adalah untuk memastikan bahwa pendidikan meningkatkan sumber daya manusia, membekali generasi muda untuk menghadapi perubahan global yang cepat, dan memenuhi tuntutan masa depan. (Aji et al., 2023). suatu bangsa untuk bersaing dalam perekonomian dunia yang semakin kompleks. Dengan demikian, dalam konteks era Society 5.0, dimana pendidikan digadang-gadang menjadi pilar utama dalam membentuk masyarakat yang cerdas, berdaya saing tinggi, dan mampu menghadapi dinamika perubahan yang tidak dapat dihindari, maka pengembangan model pembelajaran ini menjadi relevan dalam

menghadapi dinamika perubahan. mendukung visi pendidikan adaptif dan inovatif. (Amelia, 2023). Pembelajaran modern memerlukan strategi pengajaran yang inovatif untuk meningkatkan standar pendidikan. (Hasriadi, 2022). Fokus utama dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan terlibat aktif (Hasriadi, 2022). Informasi latar belakang yang diberikan di atas, bersama dengan sejumlah temuan dari tinjauan literatur sebelumnya, membawa kita pada kesimpulan bahwa PjBL dan teknologi—khususnya Canva—sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berupaya untuk menjamin penerapan pembelajaran PjBL berbantuan Canva dalam proses pembelajaran akan berdampak positif pada keterampilan kolaborasi dan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Mempelajari penelitian yang kreatif, berguna, dan menarik tentang pengembangan PjBL dengan bantuan Canva sangatlah penting. Maka peneliti merumuskan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbantuan Canva Siswa kelas VI Materi Sistem Administrasi**

**Wilayah Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Di UPT SDN Resapombo 01”.**

### **B. Metode Penelitian**

Pendekatan Research and Development (R&D) diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan, atau R&D, adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menciptakan dan mengevaluasi barang-barang yang akan digunakan dalam sektor pendidikan di masa depan. Salah satu metode pengembangan yang dapat menguji item yang dibuat oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau R&D. (Rosyana et al., 2021). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu metodologi yang didalamnya diselidiki keabsahan usulan pengembangan yang diajukan peneliti. Model 4D merupakan pengembangan dasar yang dapat membantu peneliti dalam perancangan produk dan menjadi acuan dalam langkah-langkah pengembangan penelitian ini. Model pengembangan terdiri dari empat tahap: mendefinisikan, merancang

(planning), mengembangkan (development), dan menyebarkan (dissemination)(Berlin Fanta Rosiani & Nugraha, 2022). Langkah-langkah model penelitian ini lugas, mudah dipahami, dan penerapannya lebih metodis, itulah sebabnya peneliti menerapkannya.

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

Didefinisikan, dirancang, dikembangkan, dan disebarluaskan adalah model yang digunakan para peneliti. Empat fase perkembangan menyediakan data, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Define (pendefinisian)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data melalui berbagai kegiatan, seperti mempelajari karakteristik siswa, menganalisis hasil belajar, menganalisis isi pembelajaran, menganalisis model pembelajaran yang diberikan guru, menganalisis media yang digunakan, menganalisis lingkungan belajar, dan melakukan analisis kebutuhan evaluasi.

Berdasarkan analisa di atas, ditemukan beberapa permasalahan antara lain rendahnya kemampuan kolaboratif yang ditunjukkan dengan

tidak adanya pembagian tugas yang jelas dalam kelompok dan kurangnya rasa hormat di kalangan siswa pada tanggal 28 November 2023 saat Bu Efi berada di kelas. 6 guru, diamati dan diwawancarai. masih cukup sedikit

Masalah ini menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan untuk menguasai kerja sama tim di kelas. Selain itu, siswa kesulitan dengan konten yang memerlukan banyak hafalan dan mencakup berbagai topik; Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan inovasi agar materi lebih mudah dipahami siswa dan mendorong penggunaan teknologi.

## 2. *Design* (perencanaan)

Penulis terinspirasi dari temuan penelitian tahap define untuk menggunakan website Canva untuk membuat pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Langkah pertama dalam tahap perencanaan adalah pemilihan media. Menyusul ditemukannya berbagai permasalahan, peneliti menyimpulkan bahwa website Canva sesuai untuk zaman modern, canggih, dan sangat relevan dengan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek. (2) Pemilihan

Format (pemilihan format), Dalam rangka meningkatkan prestasi, peneliti disini memilih dan menciptakan bahan ajar. Khususnya dengan memanfaatkan internet, website Canva, model pertumbuhan pembelajaran berbasis proyek, dan teknik percakapan,

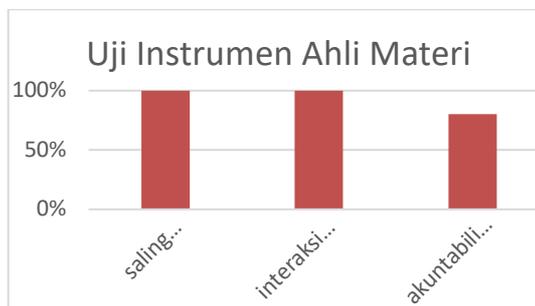
## 3. *Initial Design* (rancangan desain)

Setiap kelompok akan diberikan tiga proyek untuk diselesaikan oleh para peneliti. Siswa mampu menyusun peta pada proyek pertama, mengisi nama daerah dengan menggunakan warna yang diberikan pada proyek kedua, dan memberikan perkiraan jumlah provinsi yang tumbuh setiap tahun pada proyek akhir.

## 4. *Develop* (pengembangan)

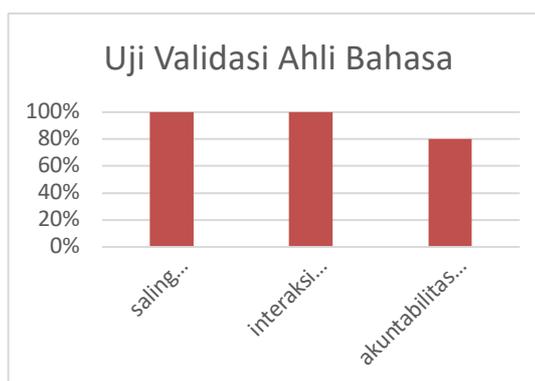
Dosen ahli melakukan penilaian terhadap media yang dirancang pada tahap pengembangan ini, dan penilaian dari ahli materi memperoleh proporsi sebesar 87,5% yang menunjukkan kriteria "sangat valid". Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan materi dari Canva dapat digunakan dengan modifikasi.

Masing-masing ditampilkan secara grafis sebagai berikut.



**Grafik 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

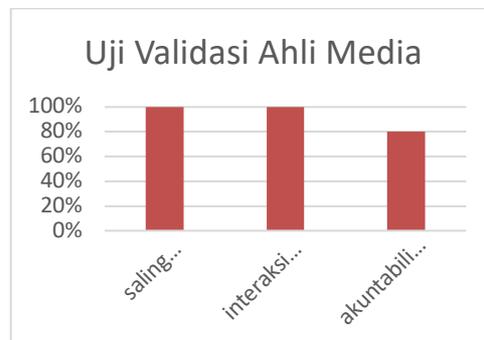
Evaluasi oleh ahli bahasa menghasilkan persentase 86%. Ujian ini masuk dalam kategori interval pencapaian 85,01–100%. Jelas bahwa pembelajaran berbasis proyek, dengan bantuan linguistik Canva, dapat digunakan dengan revisi. Masing-masing ditampilkan secara grafis sebagai berikut.



**Grafik 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Tinjauan berikutnya dilakukan oleh pakar media, dan hasil persentasenya adalah 89%, berada dalam kisaran yang dapat

dijangkau yaitu 85,01 hingga 100%.Masing-masing ditampilkan secara grafis sebagai berikut..



**Grafik 3 Hasil Validasi Ahli Media**

Media diperbarui dan dimodifikasi sesuai dengan petunjuk setelah dievaluasi oleh dosen yang berilmu. Selanjutnya dilakukan uji validasi terhadap respon siswa. Persentase siswa yang memvalidasi jawabannya adalah 95%. Hasil ini turun antara interval 85,01 dan 100%.

Setelah validasi masing-masing angket, dilakukan latihan prakuesioner untuk menilai kemampuan kolaborasi siswa dan tingkat literasi digital terkait dengan model pembelajaran PJBL menggunakan Canva.

Pada tanggal 30 Mei 2024, peneliti membuat model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan Canva untuk kegiatan pasca kuesioner dan implementasi. Peneliti

menggunakan instrumen angket kemampuan kolaboratif untuk mengukur tingkat kolaborasi siswa. Jawaban atas kuesioner sebelum dan sesudah yang diberikan oleh peserta tercantum di bawah ini.

Peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data penelitian setelah menentukan validitas alat.

Diketahui peneliti memperoleh skor N-Gain sebesar 0,8557 berdasarkan hasil komputasi. Selanjutnya, hasil tersebut dibandingkan dengan tabel kriteria N-Gain berikut ini.

**Tabel 4.6 Tabel kriteria N-Gain**

Rata-Rata	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$0 < G < 0,3$	Rendah
$G \leq 0$	Gagal

Tabel ini membawa kita pada kesimpulan bahwa perbandingan skor kuesioner sebelum dan sesudah kuesioner oleh peneliti termasuk dalam hasil kriteria tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan memberikan tugas berdasarkan tingkat keterampilan siswa, saling membantu dalam

proyek, dan melakukan penelitian mandiri dari berbagai sumber belajar, model pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proyek kelompok. Pemanfaatan platform Canva yang menarik dan dinamis, yang mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan bekerja sama untuk menyelesaikan proyek, berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VI UPT SDN Resapombo 01 dapat secara efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi menggunakan model PjBL dengan bantuan Canva saat mengerjakan konten Sistem Administrasi Daerah Indonesia.

## **E. Kesimpulan**

### **1. Ahli Materi**

Dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 87,5% dari Pak Trio, ahli materi memberikan penilaian sangat valid. Dimasukkannya muatan Sistem Administrasi Daerah Indonesia ke dalam model pembelajaran ini menunjukkan

bahwa model pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan tingkat keterampilan siswa kelas VI sekolah dasar.

2. Ahli Bahasa

Para ahli linguistik memberikan penilaian yang sangat andal, dengan rata-rata skor keseluruhan 86% dari Ibu Isna. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam paradigma pembelajaran ini komunikatif, mudah dipahami siswa, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

3. Para ahli media menilai karya Ibu Latifatul dengan sangat valid, dengan rata-rata skor keseluruhan 89%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dibuat menarik secara visual, ramah pengguna, dan efisien dalam menyebarkan konten pendidikan melalui platform Canva. Evaluasi positif para ahli menunjukkan kualitas dan kelayakan yang tinggi dari model pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

4. Peningkatan Keterampilan Kolaboratif

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam hal pencapaian “Kriteria Sangat Tinggi”. Hal ini menunjukkan bagaimana pendekatan pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk berkolaborasi lebih aktif dengan memberikan tugas berdasarkan tingkat keterampilan, saling mendukung melalui proyek, dan mencari pengetahuan dari berbagai sumber. sumber daya untuk belajar mandiri.

Penggunaan platform Canva yang menarik dan interaktif, yang mendorong kreativitas dan kolaborasi antar siswa dalam menyelesaikan tugas, berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan kolaboratif ini. Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VI di UPT SDN Resapombo 01 dapat secara efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi menggunakan model PjBL dengan bantuan Canva ketika mengerjakan materi sistem administrasi wilayah Indonesia.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aji, B., Kartika, I., Putri, C., Mahestra, R. R., Khasanah, S. U., Putri, L. A., & Industri, F. T. (2023). Mendekonstruksi Pendidikan Digital: Kurikulum the Output of Renewable Innovation is Progressing (OERIP) Sebagai Katalisator Transformasi Pendidikan Berbasis Riset dan Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 23–30.  
<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1449>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68.  
<https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Apriani, N. K., Nur'aini, & Nur, I. (2023). *Tatas: Jurnal Wawasan Pendidikan*. 1(2), 43–54.
- Berlin Fanta Rosiani, & Nugraha, A. (2022). Pengembangan Modul Simulation Games tentang Kemampuan Berpikir Kreatif. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 599–607.  
<https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.381>
- Hariyanto, A. B., & Jannah, U. R. (2020). Revolusi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21. *Sigma*, 5(2), 77.  
<https://doi.org/10.36513/sigma.v5i2.771>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.  
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Nur Efendi, & Muh Ibnu Sholeh. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85.  
<https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.  
<https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005/1586>
- Rosyana, A., Ilhamdi, M. L., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 302–309.  
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2473>
- Rusydiah, E. F. (2019). Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1).  
[http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1\\_0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7\\_0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103\\_0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/](http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1_0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7_0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103_0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/)
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597.  
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Tursina, N. (2024). Integrasi Supervisi Akademik dalam Kepemimpinan Pendidikan untuk Meningkatkan

Kinerja Gurudi Era Pembelajaran  
Abad-21. *Journal on Education*,  
06(04), 18161–18175.