

PENGARUH MODEL PjBL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI SDN KELURAHAN TEBET TIMUR

Riyani Puspa Wardoyo¹, Prayuningtyas Angger Wardhani², Mahmud Yunus³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta

¹riyani@mhs.unj.ac.id , ²prayuningtyasangger@unj.ac.id,

³mahmudyunus@unj.ac.id

ABSTRACT

This study focuses on the issue of low student achievement in social studies in third grade, which is influenced by various factors, including a lack of variety in teaching methods and media, resulting in low student engagement. This study aims to measure the effect of implementing a Project-Based Learning model supported by the Canva application on social studies achievement among third-grade students at SDN Kelurahan Tebet Timur. The methodology used in this study is a quantitative experiment with a non-equivalent control group design. The study population includes all third-grade students at SDN Tebet Timur Elementary School, South Jakarta, for the 2026/2027 academic year. The sampling technique applied was cluster random sampling, which yielded 163 students from third grade at SDN Tebet Timur 15 Pagi, South Jakarta, as the research sample. Data were collected through observation and achievement tests. Subsequently, data analysis was conducted using validity and reliability tests, as well as through prerequisite tests and hypothesis testing. The research results showed a t-value of 4.843, while the t-table reached 0,000 at a significance level of $\alpha = 0.05$. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of the implementation of the Project-Based Learning model supported by the Canva application on the social studies learning achievement of third-grade students at SDN Tebet Timur, South Jakarta, for the 2026/2027 academic year.

Keywords: *Project-Based Learning, Canva, Learning Outcomes, Social Studies, Elementary School Students.*

ABSTRAK

Studi ini berfokus pada isu rendahnya prestasi siswa dalam pembelajaran IPS di kelas III, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk minimnya variasi dalam metode dan media pengajaran, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek yang didukung oleh aplikasi Canva terhadap prestasi belajar IPS di kalangan siswa kelas III di SDN Kelurahan Tebet Timur. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain kelompok kendali tidak setara. Populasi yang diteliti mencakup seluruh siswa kelas

III di SDN Kelurahan Tebet Timur, Jakarta Selatan, untuk Tahun Pelajaran 2026/2027. Teknik *sampling* yang diterapkan adalah *cluster random sampling*, yang menghasilkan 163 siswa dari kelas III SDN Tebet Timur 15 Pagi, Jakarta Selatan sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar. Selanjutnya, analisis data dilakukan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, serta melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai thitung sebesar 4.843 sedangkan t tabel mencapai 0.000 pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek yang didukung oleh aplikasi Canva terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas III di SD Kelurahan Tebet Timur, Jakarta Selatan untuk Tahun Pelajaran 2026/2027

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Aplikasi Canva, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Siswa Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Saat ini, Indonesia menggunakan Kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional, kurikulum Merdeka dimana yaitu konsep pendidikan yang memberikan lebih banyak kebebasan kepada sekolah dalam merancang dan melaksanakan kurikulum sesuai dengan kebutuhan lingkungan dan potensi peserta didik. Istilah “Merdeka” dalam Kurikulum Merdeka merujuk pada kemerdekaan atau kebebasan yang diberikan kepada sekolah untuk menentukan pendekatan, metode, model dan materi pembelajaran yang tepat dan sesuai. Kurikulum merdeka memberikan kesempatan bagi guru untuk menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan berwibawa. Guru dapat

menggunakan pendekatan yang lebih fleksibel beragam dan berinovasi dalam pembelajaran. Hasil belajar juga memiliki beberapa ciri-ciri.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) telah banyak diteliti dan menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Posum dkk. (2013) dalam Jurnal Ilmu Wahana Pendidikan (JIWP) menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres 1 Tumaratas mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan). Meskipun penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD, masih ada beberapa hal yang belum diteliti secara

mendalam. Pertama, dari segi metode penelitian, penelitian yang telah ada biasanya menggunakan pendekatan satu kelompok dengan *pra*-tes dan *pasca*-tes tanpa kelompok kontrol, sehingga pembuktian hubungan sebab-akibat tidak kuat dan tidak bisa dibandingkan secara jelas antara PjBL dengan pembelajaran biasa. Kedua, belum ada penelitian yang menggabungkan PjBL dengan media atau strategi lain terutama dalam materi IPS yang membahas kenampakan alam dan buatan, serta dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan kontekstual.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi celah-celah tersebut dengan menggunakan pendekatan kuantitatif berupa eksperimen quasi dengan desain *pre-test* dan *post-test* dengan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPS kelas III SD, khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan. Penelitian ini membandingkan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan PjBL yang dikombinasikan dengan media lainnya dan siswa yang menggunakan pembelajaran

konvensional. Keterbaruan penelitian ini dari penelitian yang lain terletak pada model PjBL dengan menggunakan aplikasi Canva pada hasil belajar di kelas rendah yaitu kelas III SDN, dimana siswa kelas III SDN masih membutuhkan visualisasi sederhana Canva dan Di Kelurahan Tebet Timur belum ada yang meneliti terkait ini.

Banyak pendekatan dan model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya yakni dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dapat menjadi pilihan sebagai pengganti model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas yang relevan dengan materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan menghasilkan produk konkret. Teori Lev Vygotsky dalam (Tohari&Rahman,2024) bahwa model pembelajaran berbasis proyek sesuai

dikarenakan memberi peserta didik kesempatan guna berpartisipasi dalam proyek yang mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah melalui kegiatan yang aktif dan kreatif yang berpengaruh terhadap aspek kognitif.

Teori Vygotsky j Partisipasi aktif siswa dalam proyek juga mencerminkan pembelajaran sosial yang sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, di mana interaksi antarindividu menjadi katalisator pembentukan pengetahuan. Studi oleh Wibowo dan Ristanti (2023) menegaskan bahwa model PjBL meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan kolaborasi dan tanggung jawab sosial, dua elemen penting dalam pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Sekolah Dasar yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki wawasan kebangsaan, kepedulian sosial, dan kemampuan berpikir kritis terhadap lingkungan sosialnya.

Melalui pembelajaran IPS, siswa diajak untuk memahami fenomena

sosial, ekonomi, dan budaya yang terjadi di sekitarnya, serta mengembangkan nilai-nilai seperti toleransi, keadilan, dan tanggung jawab. Namun, pada praktiknya, pembelajaran IPS masih sering bersifat konvensional, berorientasi pada hafalan, serta minim keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman (Suryani & Anwar, 2020). *Project Based Learning* (PjBL) juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, mampu membangun suasana pembelajaran yang efektif, kontekstual, menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk menemukan konsep-konsep dan mengembangkan penguasaan mata pelajaran IPS melalui strategi-strategi yang kreatif dan inovatif.

Tujuan penelitian ini “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Di Kelurahan Tebet Timur”. Serta urgensi penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model PjBL terhadap hasil belajar IPS sehingga diharapkan hasil belajar IPS siswa dapat meningkat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi eksperimental design* merupakan desain yang memiliki kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *Probability Sampling* jenis *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok dan observasi untuk melihat sejauh mana PjBL bisa diterapkan di kelas. Uji validitas menggunakan rumus korelasi poin biserial $r_{pbi} = \frac{Mp - Mt \sqrt{P}}{SDt \cdot q}$ untuk uji reliabilitas menggunakan rumus KR 20.

Teknik analisis data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua tahap, yakni uji persyaratan analisis data dan uji analisis data. Uji

normalitas dengan rumus uji liliefors, uji homogenitas dengan rumus uji barlett, uji hipotesis dengan uji t.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model PJBL berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN di SDN Tebet Timur 15 Pagi, SDN Tebet Timur 01 Pagi dan SDN Tebet Timur 17 Pagi, Kelurahan Tebet Timur, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan.

Peneliti mengambil tiga SDN sampel pada penelitian ini, yaitu SDN Tebet Timur 15 Pagi kelas III-A dan kelas III-B, SDN Tebet 01 Pagi kelas III-A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva serta SDN Tebet Timur 01 Pagi kelas III-B, SDN Tebet Timur 17 Pagi kelas III_A sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe STAD berbantuan aplikasi wordwall dengan muatan IPS materi Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal. Kedua kelas tersebut dipilih dengan teknik random sampling dengan jumlah responden minimal 10 siswa pada tiap kelas. Materi

kota/kabupaten tempat aku tinggal pada muatan IPS ini dapat diajarkan dalam pembelajaran menggunakan model PjBL selaras dengan pernyataan Erina dkk tahun 2024 terkait hasil penelitiannya yang menunjukkan pelaksanaan model PjBL pada siswa kelas III SDN mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian tahap awal peneliti memberikan pretest berupa instrumen tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 25 butir soal yang sudah diuji validitas dan reliabilitas. Setelah melakukan pretest, pada penelitian tahap selanjutnya peneliti memberikan perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva pada kelas eksperimen dan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe STAD berbantuan aplikasi wordwall pada kelas kontrol. Peneliti memberikan enam kali perlakuan pada tiap kelas, lalu peneliti memberikan posttest berupa tes hasil belajar pada siswa berbentuk soal pilihan ganda guna mengukur pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva pada hasil belajar

siswa. Setelah melakukan perhitungan data dan analisis data hasil menunjukkan bahwa data yang disajikan berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya data di analisis menggunakan uji-t. Hasil menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan antara posttest hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol, Dimana rata-rata posttest kelas eksperimen (80,20) lebih besar dari posttest kelas kontrol (70,98). Hasil uji t menggunakan independent samples t test menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan antara nilai posttest hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan Cohen's d. Dari hasil effect size dan uji hipotesis hasil belajar menyajikan bahwa H_0 ditolak sehingga H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa SD.

Hal ini dikarenakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi canva dapat

menumbuhkan minat belajar peserta didik yang mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik terlihat lebih fokus pada penyelesaian *project* dan pembahasan materi yang memberikan hasil belajar IPS meningkat. Peserta didik juga lebih memahami materi kota/kabupaten tempat aku tinggal bersifat konkret dengan menyisipkan topik pembelajaran autentik. Hal ini sejalan dengan penelitian Wandri dkk yang menyebutkan bahwa canva merupakan salah satu platform yang dapat memanfaatkan berbagai fitur multimedia interaktif, termasuk teks, gambar, video, suara dan animasi. Dengan memanfaatkan berbagai elemen ini, peserta didik dapat terlihat secara aktif dalam pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Canva dapat digunakan dalam pembelajaran karena kemampuannya meningkatkan visualisasi materi muatan IPS untuk jenjang Sekolah Dasar dan mendorong partisipasi peserta didik yang berakibat pada peningkatan hasil belajar serta pemahaman peserta didik. Pada saat guru menjelaskan, peserta didik

diarahkan untuk menyusun pembuatan *project* yang relevan dengan materi kota/kabupaten tempat aku tinggal yang dipelajari sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan menghasilkan produk konkret berupa poster dengan memanfaatkan aplikasi canva.

D. Kesimpulan

Keberhasilan peserta didik dalam menerima materi Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal ditentukan oleh perencanaan kegiatan yang dibuat guru, penyampaian materi yang dilakukan guru dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Canva ini. Hal ini dikarenakan model PjBL berbantuan aplikasi Canva dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik yang mendorong aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik terlihat lebih fokus pada penyelesaian *project* dan pembahasan materi yang memberikan hasil belajar IPS meningkat. Pada saat guru menjelaskan, peserta didik diarahkan untuk menyusun pembuatan *project* yang relevan dengan materi

Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan menghasilkan produk konkret berupa poster dengan memanfaatkan aplikasi Canva. PjBL juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang perkembangan keterampilan aktif dan kreatif melalui strategi yang inovatif dibuktikan dengan temuan bahwa kelas yang menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Canva memiliki nilai rerata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu $80.20 > 70.98$.

Penerapan model pembelajaran PjBL dalam mata Pelajaran IPS dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dalam materi dan model PjBL dirasa tepat untuk digunakan pada mata Pelajaran IPS materi Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL berbantuan aplikasi Canva berpengaruh signifikan

terhadap peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas III SD di Kelurahan Tebet Timur, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan.

Saran

Penelitian ini memang belum sempurna dan perlu ditingkatkan untuk penelitian di masa depan, disarankan untuk peneliti kemudian dapat memperbarui dan meneliti celah penelitian ini yang belum diteliti, diharapkan sekolah dapat memberikan fasilitas yang mendukung untuk pembelajaran dan pemerintah dapat memprioritaskan pendidikan untuk kehidupan bangsa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. (2024). "Kurikulum Merdeka". Diakses pada 16 Oktober 2025, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Deden Herdiana Altafzani Siti Ruqoyyah, Hana Sakura putu Arga, Jajang Bayu Kelana. (2020). "P2M STKIP Siliwangi Kolase Menggunakan Model Project Based". P2M STKIP Siliwangi 7(2), 185-191.
- Halimah & Marwati. (2022). "Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21". PT. Refika.

- Lia Permata Sari and others. (2024). Penanaman Sila Pancasila Di Sekolah Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Model PjBL SDN Pedurungan Kidul 01, 4, 6636-6643.
- Leorin Anderson and David Krathwol. (2001). *"A Taxonomy for Learning. Teaching and Assesing"*. USA: Addison Wesley Longman.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd. ed.). Cambridge University Press
- Mirdad, Jamal. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). "Jurnal Sakinah", 2(1), 14-23. Accessed October 16, 2025. <https://www.jurnal-stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Mulyasa, E. (2014). Implementasi Kurikulum 2013: *Pendekatan Tematik dan Project Based Learning*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2014). "Strategi dan Model Pembelajaran". Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Niswara, Muhajir dan Untari. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill.
- Rika Niswara, Muhajir Muhajir, and Mei Fita Asri Untari. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill. "Mimbar PGSD Undiksha", 7(2), 85-90.
- Salamun. (2023). "Model-model Pembelajaran Inovatif". Malang: Yayasan Kita Menulis.
- Suharsimi Arikunto. (2005). "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan". Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: alfabeta, 2021.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: alfabeta, 2019.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND".
- Tasya Nabillah and Agus Prasetyo Abadi. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. "Sesiomedika", 2(1), 659-663.
- Tinenti, Y. R. (2018). "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas". 2.1, 327-34.