

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di setiap jenjang pada hakikatnya merupakan manifestasi nyata dari upaya merealisasikan tujuan nasional di bidang pembangunan manusia. Aktivitas pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah tidak hanya dipahami sebagai kewajiban prosedural, tetapi sebagai fondasi strategis dalam membentuk insan Indonesia yang unggul secara kognitif, afektif, dan sosial. Perencanaan serta pelaksanaan proses belajar mengajar harus dilaksanakan secara sistematis dan berorientasi pada pencapaian kompetensi integral peserta didik, sejalan dengan amanat konstitusional yang menjadi landasan pengembangan sumber daya manusia bangsa. Landasan yuridis tersebut termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Lebih lanjut, pada Bab II Pasal 3 disebutkan bahwasanya pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengasah kapabilitas individu, membangun karakter, serta mempertinggi peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan masyarakat. Regulasi yang sama mengamanatkan bahwa proses pendidikan wajib diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka tumbuh sebagai individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki budi pekerti luhur, jasmani dan rohani yang kuat, menguasai ilmu pengetahuan, cakap, inovatif, berdikari, serta mampu menjadi warga negara yang menjunjung tinggi demokrasi dan memikul tanggung jawab sosial. Rumusan normatif tersebut menempatkan lembaga pendidikan sebagai ruang strategis dalam membangun karakter dan kompetensi

generasi muda. Selain mentransfer pengetahuan, sekolah juga membentuk integritas, kemandirian, serta daya adaptif peserta didik terhadap dinamika sosial yang terus berubah.

Dalam upaya mewujudkan cita-cita luhur bangsa, yakni tujuan pendidikan nasional, jalur pendidikan yang ditempuh dapat melalui pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Dari keseluruhan jalur pendidikan yang tersedia, ranah formal menempati posisi strategis karena penyelenggaraannya dirancang secara terencana, berjenjang, dan mengikuti kerangka kurikulum yang baku pada satuan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga tingkat menengah. Sistem ini memungkinkan proses pembinaan berlangsung secara berkesinambungan serta terukur sesuai tahapan perkembangan peserta didik. Ketentuan tersebut memperoleh landasan yuridis melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Pada Pasal 37 Ayat 1 dinyatakan bahwasanya kurikulum pendidikan dasar dan menengah sekurang-kurangnya memuat sepuluh kelompok mata pelajaran inti yang wajib diberikan kepada peserta didik. Pengaturan tersebut menunjukkan bahwa negara menetapkan struktur materi ajar secara normatif guna menjamin pemerataan kompetensi dasar di seluruh wilayah. Salah satu bidang kajian yang memiliki signifikansi substansial dalam struktur kurikulum tersebut ialah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Selain menyajikan konsep faktual, mata pelajaran ini juga menumbuhkan cara berpikir rasional, sikap ilmiah, serta kemampuan menganalisis fenomena di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran yang kontekstual dan reflektif, peserta didik diarahkan untuk memahami hubungan antara gejala alam dan dinamika sosial secara terpadu, sehingga terbentuk pola pikir logis, kritis, dan sistematis.

Sebagaimana ditegaskan oleh Sudjana (2005), pendidikan formal berfungsi sebagai wahana untuk mentransfer ilmu pengetahuan, teknologi, dan nilai-nilai budaya secara terencana guna mengoptimalkan perkembangan peserta didik sesuai potensi dan bakatnya. Dalam hal ini, IPAS menjadi salah satu instrumen strategis untuk menumbuhkan pola pikir kritis, kreatif, dan rasional pada diri siswa sejak dini. Menurut Trianto (2010), penguasaan IPAS tidak hanya terbatas pada pengetahuan faktual, tetapi juga menekankan keterampilan proses sains yang meliputi kemampuan mengamati, mengklasifikasi, mengukur, merumuskan hipotesis, hingga menyimpulkan berdasarkan data empiris.

Pembelajaran IPAS pada jenjang dasar hingga menengah memiliki relevansi langsung dengan arah pembangunan pendidikan nasional. Melalui kajian yang mengintegrasikan fenomena alam dan dinamika sosial, peserta didik dibimbing untuk membangun kesadaran spiritual, kepekaan moral, serta kecakapan intelektual secara seimbang. Orientasi tersebut sejalan dengan mandat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwasanya pendidikan diarahkan untuk menumbuhkan insan yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjalankan peran kewargaan secara demokratis dan bertanggung jawab. Dalam konteks tersebut, IPAS tidak sekadar menyampaikan konsep teoretis, melainkan membentuk kerangka berpikir yang rasional dan reflektif. Peserta didik diajak menelaah keterkaitan antara sebab dan akibat, memahami realitas sosial secara objektif, serta mengembangkan sikap ilmiah dalam menyikapi berbagai persoalan. Proses ini berkontribusi pada pembentukan karakter sekaligus penguatan kapasitas intelektual yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam praktiknya, keberadaan

IPAS di sekolah juga sejalan dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2012), peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Karenanya, pembelajaran IPAS yang bermakna tidak cukup hanya dengan ceramah, tetapi perlu diwarnai dengan eksperimen, observasi, dan diskusi yang memungkinkan siswa mengalami sendiri proses menemukan konsep. Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jalur pendidikan formal melalui sekolah dengan kurikulum yang memuat mata pelajaran IPAS memiliki posisi strategis dalam mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Dengan pengelolaan yang tepat, IPAS bukan hanya sekadar mata pelajaran, melainkan juga wahana pembentukan karakter ilmiah, berpikir kritis, dan penguatan literasi sains di kalangan generasi penerus bangsa.

Landasan konseptual mengenai pembelajaran IPAS ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 bahwasanya kajian IPA berhubungan dengan cara memahami alam secara sistematis. Bidang ini tidak berhenti pada penguasaan fakta, konsep, maupun prinsip, melainkan menekankan proses penemuan melalui langkah yang terstruktur. Dengan demikian, substansi IPAS terletak pada aktivitas ilmiah yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam menggali, menelaah, dan menyimpulkan fenomena. Pandangan tersebut didukung oleh Trianto (2013:136) yang mengatakan bahwasanya IPAS merupakan himpunan teori yang tersusun secara sistematis dan mempelajari gejala alam melalui prosedur ilmiah, seperti pengamatan dan percobaan. Perspektif ini menempatkan IPAS sebagai disiplin yang menuntut pembuktian empiris serta penalaran logis dalam memahami realitas. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran

IPAS diharapkan menjadi ruang eksplorasi yang memungkinkan peserta didik mengenali dirinya serta lingkungan sekitarnya secara lebih mendalam. Melalui aktivitas yang menstimulasi rasa ingin tahu, analisis, dan refleksi, peserta didik dilatih mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata. Proses tersebut penting agar pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat abstrak, melainkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara relevan dan bermakna.

Salah satu orientasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar sebagaimana dirumuskan oleh Badan Nasional Standar Pendidikan (2006) ialah menumbuhkan rasa ingin tahu, membangun sikap positif terhadap sains, serta menanamkan kesadaran mengenai keterkaitan timbal balik antara kajian ilmiah, lingkungan, dan kehidupan sosial. Arah tersebut menegaskan bahwa IPAS tidak sekadar mengajarkan isi materi, tetapi membentuk pola pikir dan sikap ilmiah sejak dini. Upaya mewujudkan sasaran tersebut harus mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Pada usia sekolah dasar, anak berada pada fase operasional konkret sebagaimana pernyataan Jean Piaget dalam kajian yang dikutip Susanto (2013). Pada tahap ini, anak belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak secara utuh. Mereka lebih mudah menyerap informasi melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, kerja kelompok, meniru perilaku, serta keterlibatan fisik dalam proses belajar. Karakteristik tersebut menuntut pendekatan yang kontekstual, eksploratif, dan partisipatif.

Temuan lapangan yang diperoleh melalui wawancara di SD Gugus Melinggih Kelod memperlihatkan bahwasanya pelaksanaan pembelajaran di kelas belum menghadirkan variasi strategi yang memadai. Guru cenderung mengandalkan penjelasan lisan, sesi tanya jawab, serta penugasan individu

termasuk pekerjaan rumah. Pemanfaatan sarana pendukung pembelajaran juga masih terbatas sehingga pengalaman belajar belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif. Dampaknya, partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung menjadi kurang aktif. Sebagian peserta didik sulit mempertahankan fokus, partisipasi dalam diskusi tidak merata, dan kejenuhan muncul lebih cepat. Selain itu, kemampuan menganalisis dan menyelesaikan persoalan, khususnya yang menuntut penalaran numerik, belum berkembang secara optimal. Situasi ini berimplikasi langsung pada capaian akademik serta mutu proses pembelajaran secara keseluruhan. Indikasi tersebut tercermin pada perolehan nilai Ulangan Akhir Semester kelas V yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Rata-rata skor yang diperoleh menunjukkan bahwa kompetensi yang diharapkan belum sepenuhnya dikuasai. Data selengkapnya disajikan pada Tabel 1.1 untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai kondisi tersebut.

Tabel 1.1 Nilai ulangan Harian kelas V SD Gugus Melinggih Kelod

No	SDN Gugus Melinggih Kelod	KKTP (Interval)	T.P. 2024/2025		T.P. 2025/2026	
			Jumlah siswa	Rata-rata nilai	Jumlah siswa	Rata-rata nilai
3	SD N 1 Melinggih Kelod	75-85	35	68,05	35	68,03
4	SD N 2 Melinggih Kelod	70-85	25	67,03	37	64,05
5	SD N 3 Melinggih Kelod	70-80	12	66,03	12	65,03
6	SD N 4 Melinggih Kelod	75-85	37	64,05	36	64,05

(Sumber: dokumen guru kelas V di SD Gugus Melinggih Kelod)

Situasi tersebut menuntut inisiatif pedagogis yang mampu menumbuhkan dorongan internal peserta didik untuk terlibat secara sungguh-sungguh dalam proses belajar. Guru perlu merancang pengalaman belajar yang memberi ruang eksplorasi, membimbing peserta didik menemukan konsep secara mandiri, serta mengarahkan mereka memahami dan menerapkan gagasan ilmiah dalam konteks

nyata. Peran pendidik tidak lagi dominan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mengorkestrasi interaksi dan refleksi. Rancangan kegiatan yang efektif harus menghadirkan keterlibatan langsung melalui aktivitas yang menuntut partisipasi aktif, kolaborasi, serta pemecahan masalah. Pengalaman semacam ini berpotensi meningkatkan atensi, rasa ingin tahu, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Ketika peserta didik terlibat secara fisik dan intelektual, pemahaman konseptual cenderung lebih mendalam serta bertahan lebih lama dalam ingatan. Pemilihan pendekatan pembelajaran menjadi faktor krusial. Strategi yang diterapkan perlu memenuhi sejumlah kriteria, antara lain mendorong keaktifan, membangkitkan rasa penasaran, menghadirkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta memperkuat penguasaan materi secara berkelanjutan. Dengan karakteristik tersebut, proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan dorongan belajar sekaligus memperbaiki capaian akademik pada mata pelajaran IPA.

Tanpa adanya dorongan internal dari diri pembelajar, proses transfer ilmu di ruang kelas seringkali berjalan kurang efektif. Dorongan inilah yang lazim disebut sebagai motivasi, suatu kekuatan psikologis yang menentukan intensitas keterlibatan seseorang dalam aktivitas akademik. Lebih dari sekadar kehadiran fisik, elemen ini berperan krusial dalam menentukan kedalaman pemrosesan materi ajar hingga kemampuannya untuk direkonstruksi dalam memori jangka panjang. Individu dengan gairah belajar yang tinggi terbukti mampu mengoptimalkan fungsi kognitifnya ketika mengolah substansi pelajaran, sehingga substansi tersebut tidak hanya terinternalisasi dengan baik, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupannya. Pendapat ini diperkuat oleh

Sardiman (2018) yang menjelaskan bahwasanya fungsi dari motivasi belajar yaitu sebagai daya penggerak yang membangkitkan antusiasme, memelihara semangat, sekaligus memberi arah pada kegiatan pembelajaran demi tercapainya kompetensi yang telah ditetapkan. Tanpa motivasi, siswa sering kali hanya belajar secara mekanis dan kurang mendalam, yang kemudian turut menyebabkan rendahnya penguasaan materi.

Dalam konteks pembelajaran modern, guru memegang peranan sentral untuk menciptakan lingkungan belajar yang mampu memelihara dan meningkatkan motivasi siswa. Nur (2001) juga menekankan bahwa salah satu tugas mendasar guru adalah merancang strategi pembelajaran yang dapat merangsang motivasi dan semangat belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, penguatan positif, pemberian tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta membangun hubungan emosional yang baik antara guru dan siswa. Slavin (2006) menambahkan bahwa motivasi yang kuat dapat membantu siswa memanfaatkan keterampilan kognitifnya secara maksimal. Siswa termotivasi akan lebih aktif mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi materi lebih jauh, serta menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Pada akhirnya, motivasi yang terbangun dengan baik akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan pengembangan potensi siswa secara maksimal.

Upaya optimalisasi proses pembelajaran menuntut adanya strategi yang mampu membangkitkan partisipasi aktif sekaligus mengokohkan dorongan berprestasi peserta didik. Salah satu pendekatan yang diyakini memiliki daya

ungkit tinggi adalah model yang berorientasi pada produksi atau proyek. Model ini memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui investigasi terhadap persoalan otentik yang kontekstual dengan keseharian mereka. Karakteristik yang berpusat pada peserta didik tersebut menjadikan proses belajar lebih bermakna karena mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga pembelajar yang aktif membangun pemahamannya sendiri. Guna mendukung efektivitas implementasinya, integrasi teknologi seperti perangkat lunak desain grafis dimanfaatkan sebagai instrumen untuk mengasah kreativitas dalam menyajikan hasil karya. Kombinasi antara pedagogi modern dan dukungan teknologi ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem belajar yang kondusif bagi pengembangan kompetensi siswa di tingkat sekolah dasar. Menurut Arends (2012:383), *Project-Based Instruction* adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik terlibat dalam penyelidikan mendalam terhadap topik atau masalah nyata yang biasanya diakhiri dengan suatu produk atau presentasi. Dalam konteks ini, media *Canva* berfungsi sebagai alat bantu kreatif untuk memudahkan siswa menuangkan ide, merancang solusi, serta mempresentasikan hasil temuannya secara visual dan menarik.

Hamdani (2011) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah efektif meningkatkan keaktifan belajar karena selain mendengar informasi secara pasif, siswa juga terlibat secara aktif dalam menggali, menganalisis, dan menyimpulkan materi pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Hmelo-Silver (2004) yang menyebutkan bahwasanya PjBL membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan

kolaborasi siswa. Dengan dukungan aplikasi *Canva*, proses pembelajaran menjadi semakin interaktif karena siswa dapat berkreasi dalam membuat poster, infografis, maupun presentasi digital yang mendukung pemahaman materi IPA. Penggunaan media visual seperti *Canva* ini sesuai dengan teori Paivio (dalam Mayer, 2009) tentang *Dual Coding Theory*, yang menjelaskan bahwasanya informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila disajikan melalui kombinasi verbal dan visual.

Implementasi Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan pemanfaatan *Canva* menempatkan guru sebagai pendamping yang mengarahkan alur kerja peserta didik sejak perumusan persoalan hingga presentasi produk akhir. Pada tahap awal, peserta didik diajak mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Selanjutnya, mereka mengumpulkan informasi melalui berbagai sumber, mengolah temuan, merancang alternatif pemecahan, dan menyajikan hasil dalam bentuk karya visual yang komunikatif. Pola ini mendorong keterlibatan intelektual sekaligus kreativitas. Pendekatan tersebut berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Aktivitas berbasis proyek membantu peserta didik dalam mengaitkan konsep dengan situasi nyata, sedangkan dukungan media digital kreatif memfasilitasi ekspresi gagasan secara lebih variatif. Selain memperkuat pemahaman konseptual, proses ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diselesaikan secara kolaboratif. Berangkat dari argumentasi tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengkaji efektivitas penerapan PjBL berbantuan *Canva* terhadap dorongan belajar serta capaian akademik IPAS pada siswa kelas V SD Gugus Melinggih Kelod Tahun Pelajaran

2025/2026. Kajian ini diharapkan memberikan bukti empiris bahwa integrasi strategi berbasis proyek dengan media digital kreatif mampu meningkatkan partisipasi, memperkuat motivasi intrinsik, serta memperdalam penguasaan konsep secara aplikatif dan berkelanjutan.

Penelitian ini diinisiasi dari keyakinan bahwa inovasi pedagogis dapat menjawab stagnasi kualitas pendidikan. Ekspektasi utamanya adalah terciptanya sebuah skema pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga merekayasa lingkungan belajar agar lebih dinamis dan partisipatif. Dalam lanskap pendidikan yang semakin terdigitalisasi, kompleksitas tantangan menuntut adanya transformasi peran pendidik. Guru tidak lagi cukup hanya berfungsi sebagai penyampai materi, melainkan harus bertransformasi menjadi arsitek pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai metode untuk merangsang keingintahuan intelektual, mengasah kapasitas analitis, dan memupuk daya cipta siswa. Karenanya, eksplorasi terhadap pendekatan yang berpusat pada siswa dan diperkaya dengan piranti digital menjadi sebuah keniscayaan untuk mencapai luaran pembelajaran yang holistik dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Karakteristik utama dari suatu model pembelajaran yang berorientasi proyek adalah pergeseran peran peserta didik dari sekadar penerima informasi menjadi subjek pencari solusi. Mereka dilibatkan secara langsung dalam proses identifikasi, eksplorasi, hingga penyelesaian terhadap permasalahan kontekstual yang relevan dengan substansi kajian. Arends (2012) menegaskan bahwa pendekatan semacam ini mendorong tumbuhnya kemandirian dalam belajar, memperkuat kolaborasi antar siswa, sekaligus merangsang

keterampilan berpikir tingkat lanjut. Lebih lanjut, kehadiran sarana digital seperti perangkat lunak desain visual berpotensi meningkatkan daya tarik pembelajaran. Piranti tersebut memberi ruang bagi siswa untuk menuangkan gagasannya secara lebih leluasa dalam bentuk representasi grafis yang komunikatif dan estetik, sehingga proses kreasi menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Prinsip kognitif yang dikemukakan oleh Paivio dalam Mayer (2009) menggarisbawahi bahwa pemrosesan informasi berlangsung lebih optimal ketika materi disampaikan melalui kanal verbal sekaligus visual. Konsep yang dikenal sebagai teori pengkodean ganda ini menjelaskan bahwa teks dan gambar saling melengkapi dalam membangun representasi mental yang utuh. Penerapan piranti digital yang memungkinkan integrasi elemen-elemen tersebut menjadi sangat relevan, terutama dalam menyajikan konten-konten ilmiah yang sarat dengan konsep abstrak. Dengan hadirnya ilustrasi konkret melalui visualisasi, peserta didik terbantu untuk menjembatani pemahaman mereka antara teori yang tertulis dengan fenomena nyata di lapangan, sehingga proses internalisasi pengetahuan berlangsung lebih mudah dan mendalam. Harapan lainnya adalah penelitian ini dapat berkontribusi secara nyata bagi guru-guru di tingkat sekolah dasar untuk lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar. Sejalan dengan pendapat Warsita (2011), pemanfaatan media pembelajaran yang tepat akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih variatif, menarik, dan bermakna, sehingga dapat memicu motivasi belajar peserta didik secara optimal.

Dengan terimplementasinya PjBL berbantuan Aplikasi *Canva*, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu mencapai hasil belajar IPAS yang lebih baik, tetapi juga memiliki bekal kemampuan pemecahan masalah, kerja sama, komunikasi, dan kreativitas yang sangat dibutuhkan di abad 21. Harapan besar penulis, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan praktis bagi pendidik, pengambil kebijakan sekolah, serta peneliti pendidikan lainnya untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah melalui pemanfaatan teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini. Akhirnya, penulis berharap penelitian ini dapat menginspirasi lahirnya berbagai inovasi pembelajaran lainnya, agar dunia pendidikan dasar semakin siap menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dan menghasilkan generasi pembelajar yang cerdas, mandiri, kreatif, serta mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar IPAS siswa kelas V masih di bawah KKTP yang telah ditetapkan sekolah.
3. Pembelajaran IPAS di kelas V masih didominasi oleh metode ceramah tanpa variasi model pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis.
4. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti *Canva* untuk mendukung proses pembelajaran IPA.

5. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih jarang mengaitkan materi dengan pemecahan masalah nyata, sehingga siswa belum terlatih memecahkan masalah secara mandiri.
6. Peserta didik belum terbiasa menuangkan ide dan solusi belajarnya dalam bentuk presentasi kreatif yang menarik dan mendukung pemahaman konsep IPA.

1.3 Batasan Masalah

1. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V yang masih rendah, sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V yang belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah.
3. Penerapan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan monoton, di mana guru masih menggunakan metode ceramah tanpa variasi model pembelajaran yang dapat memacu keterlibatan siswa secara optimal.
4. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, khususnya aplikasi *Canva*, dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas V.
5. Peserta didik belum terbiasa menggunakan media visual untuk menuangkan ide dan hasil belajar, sehingga konsep IPAS belum sepenuhnya dipahami secara mendalam dan kontekstual.
6. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya

aplikasi *Canva*, sebagai alternatif dari metode pembelajaran konvensional. Fokus penelitian ini mencakup efektivitas penggunaan *Canva* dalam memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, membantu mereka menuangkan ide secara visual, serta mendukung pemahaman konsep IPAS secara mendalam dan kontekstual.

1.4 Rumusan Masalah

- 1 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus Melinggih Kelod?
- 2 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus Melinggih Kelod?
- 3 Apakah terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus Melinggih Kelod?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1 Untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus Melinggih Kelod.
- 2 Untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus Melinggih Kelod.

- 3 Untuk Membuktikan pengaruh secara simultan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus Melinggih Kelod.

3.1 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Temuan kajian ini diharapkan memperkaya khazanah konseptual sekaligus praktik pedagogis terkait penerapan *Project Based Learning*, terutama ketika diintegrasikan dengan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kontribusi tersebut tidak hanya memperluas landasan teoretis mengenai pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga menawarkan rujukan aplikatif bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kreatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik pada jenjang pendidikan dasar.
- b. Hasil kajian ini diharapkan memperkaya referensi akademik mengenai efektivitas penerapan *Project Based Learning* yang dipadukan dengan pemanfaatan *Canva*, khususnya dalam mendorong peningkatan dorongan belajar serta capaian akademik peserta didik. Informasi empiris yang dihasilkan dapat menjadi pijakan konseptual bagi pengembangan pendekatan pembelajaran inovatif yang selaras dengan tuntutan transformasi pendidikan di era digital, sekaligus memberikan dasar argumentatif bagi penguatan integrasi teknologi dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar.
- c. Kajian ini diharapkan memberikan sumbangan akademik terhadap penguatan keilmuan di bidang pendidikan, terutama dalam merumuskan strategi pembelajaran IPAS yang selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

Kontribusi tersebut mencakup pengembangan pendekatan yang mendorong kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta literasi digital, sehingga selain pada penguasaan materi, pembelajaran juga berorientasi pada pembentukan kecakapan yang relevan dengan dinamika global.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, kajian ini diharapkan menghadirkan pengalaman belajar yang autentik, atraktif, dan menggugah minat. Melalui penerapan Project Based Learning yang terintegrasi dengan pemanfaatan Canva, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam mengidentifikasi persoalan nyata, merancang solusi, serta mengekspresikan gagasan dalam bentuk visual yang kreatif. Keterlibatan langsung tersebut diharapkan mampu menumbuhkan dorongan belajar yang lebih kuat sekaligus meningkatkan capaian IPAS secara lebih maksimal dan berkelanjutan.
- b. Bagi pendidik, temuan kajian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan refleksi sekaligus rujukan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih beragam, inovatif, dan partisipatif. Integrasi Project Based Learning dengan dukungan Canva dapat menginspirasi guru untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal sebagai sarana penguatan proses belajar. Dengan pendekatan tersebut, suasana kelas diharapkan menjadi lebih dinamis, menantang, serta mampu merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik secara simultan.
- c. Bagi satuan pendidikan, kajian ini diharapkan memberi kontribusi konstruktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di kelas V melalui penerapan strategi yang lebih adaptif dan kontekstual. Hasil penelitian dapat dijadikan

dasar pertimbangan dalam merancang kebijakan penguatan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran lain, sehingga tercipta ekosistem belajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, sekolah berpeluang membangun budaya akademik yang progresif, kolaboratif, dan selaras dengan dinamika transformasi digital.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil kajian ini diharapkan menjadi rujukan akademik sekaligus bahan pertimbangan dalam mengembangkan studi sejenis yang mengkaji efektivitas Project Based Learning dengan dukungan media digital dalam konteks pendidikan. Temuan yang diperoleh dapat dijadikan pijakan konseptual maupun metodologis untuk memperluas pengkajian pada jenjang pendidikan, bidang studi, maupun karakteristik peserta didik yang berbeda, sehingga pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi terus mengalami pendalaman dan perluasan secara berkelanjutan.
- e. Bagi Dinas Pendidikan, temuan kajian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan peningkatan profesionalisme pendidik, khususnya terkait integrasi teknologi digital dalam praktik pembelajaran. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai dasar penyusunan program penguatan kapasitas guru melalui pelatihan, lokakarya, maupun pendampingan yang terarah. Dengan dukungan kebijakan yang sistematis, penerapan Project Based Learning yang dipadukan dengan penggunaan Canva berpeluang diimplementasikan secara lebih luas, terstruktur, dan berkelanjutan di berbagai satuan pendidikan.