

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Proses pembelajaran yang berkualitas tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 dan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Konteks pendidikan abad ke-21 menuntut penerapan model pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital (Arifin & Mu, 2024).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru diharapkan mengoptimalkan metode yang mendorong partisipasi siswa dalam merancang, mengelola, dan merefleksikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermakna. Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan komunikasi (IPTEK) dalam segala bidang kehidupan terasa sangat cepat (Joulanda A.M Rawis, 2023).

Pesatnya kemajuan IPTEK diberbagai bidang membuat pola kehidupan dan kebiasaan menjadi berubah. Perubahan yang terjadi diharapkan mengarah kepada perubahan yang positif sehingga dapat memiliki nilai manfaat bagi setiap bidang kehidupan. Salah satu bidang yang sangat terdampak adanya percepatan perubahan teknologi adalah bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari adanya pemanfaatan berbagai macam teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di kelas maupun administrasi di lingkup pendidikan. Berbagai aplikasi bermunculan dengan seiring berkembangnya teknologi di bidang pendidikan. Adanya berbagai macam teknologi tersebut dapat dimanfaatkan bagi generasi sekarang yang tidak dapat jauh dari penggunaan teknologi (Sudjana, 2016).

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa proses pembelajaran harus dirancang agar siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna, salah satunya melalui pembelajaran berbasis proyek. PjBL diyakini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah, bekerja secara kolaboratif, dan menghasilkan produk nyata dari proses belajarnya.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik agar mampu memahami fenomena sosial, memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosial, serta mampu berperan aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab. IPS tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan sosial siswa (Sapriya, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran IPS seharusnya

dirancang secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah *Project Based Learning* (PBL). *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar melalui proyek, di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk menghasilkan suatu produk nyata (Sani, 2021). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Belland, *Project Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa terlibat dalam penyelidikan jangka panjang terhadap suatu pertanyaan atau permasalahan kompleks yang nyata, untuk menghasilkan produk atau solusi nyata (Belland, 2017). Herlina dan Wulandari (2023) Mengemukakan bahwa "Canva adalah media pembelajaran digital yang bersifat user-friendly dan memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* (Herlina dan Wulandari, 2023). Penerapan model *project based learning* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mendesain pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, para guru disarankan untuk menerapkan model PjBL dalam pembelajaran matematika dan mata pelajaran lainnya. Mengingat

hasil positif yang telah dicapai, model ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di berbagai konteks dan jenjang pendidikan (Annisya Nuraini Rahmawati, 2024).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa (Arsyad, 2019). Di era digital, pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi kebutuhan dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

Lebih lanjut, dalam konteks perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga menjadi tuntutan. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi harus diintegrasikan dalam pembelajaran. Salah satu media yang relevan dan mudah diakses oleh guru maupun siswa adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan berbagai produk kreatif lainnya. Media Canva dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan ide siswa dalam bentuk visual menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep IPS secara lebih kontekstual. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang memungkinkan pengguna membuat berbagai desain visual seperti poster, infografis, presentasi, dan media pembelajaran lainnya dengan mudah. Penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa

untuk mengekspresikan ide secara kreatif, menyajikan informasi secara visual, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar hendaknya dibutuhkan sebuah media pembelajaran (Rohmiasih, 2023).

Ada banyak mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan menengah pertama salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah bidang studi yang mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, termasuk hubungan sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang dinamika sosial dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan sosial. Pembelajaran IPS memiliki tujuan Membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai untuk memahami realitas sosial di masyarakat, berpikir kritis, peduli sosial, serta berperan aktif sebagai warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan beradab. Hal tersebut dapat terwujud apabila guruberhasil memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk peserta didik. Menurut Sari dan Pranata, dimensi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tindakan sosial yang terintegrasi untuk membentuk individu yang memahami realitas sosial serta mampu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dimensi ini menekankan keseimbangan antara pemahaman konseptual, kemampuan analitis, dan penerapan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari (Puspendari & Retnaningsih, 2025).

Penjelasan sebelumnya mendeskripsikan bahwa pembelajaran IPS sangat kompleks dalam pelaksanaan prosesnya karena ada banyak sekali tuntutan yang diinginkan menjadi milik peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Guru sebagai penanggung jawab dalam pelaksanaan mekanisme belajar di dalam kelas harus melakukan inovasi dan menampilkan ide yang fresh untuk memfasilitasi aktivitas peserta didik dikelas, sehingga bisa memunculkan partisipasi aktifnya. 5 Apabila peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran, maka tujuan pembelajaran IPS akan tercapai dan keaktifan dan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Fakta di lapangan yang diambil melalui observasi dan wawancara menunjukkan, sebagian besar pembelajaran di kelas berlangsung secara teacher center atau guru menjadi pusat utama semua aktivitas belajar. Hal tersebut menjadikan peserta didik pasif dan apatis menerima segala informasi dari guru. Selanjutnya, perangkat ajar yang disiapkan guru untuk mengajar belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga setiap kali pertemuan di kelas model yang digunakan sama dan suasana belajar yang terbentuk jadi membosankan bagi peserta didik. Suasana belajar yang monoton dan membosankan berakibat pada partisipasi peserta didik selama pembelajaran dan hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo yang berjumlah 20 siswa, diperoleh gambaran bahwa tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari data awal yang menunjukkan bahwa hanya 6 siswa (30%) yang aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya,

menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan kelompok. Sementara itu, sebanyak 14 siswa (70%) cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak terlibat secara aktif. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan capaian yang belum memuaskan. Dari hasil evaluasi pembelajaran terakhir, hanya 7 siswa (35%) yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75.

Sedangkan 13 siswa (65%) masih berada di bawah KKM, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,5. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mendorong peningkatan hasil belajar. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang berbasis media Canva, karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui proyek nyata, kolaboratif, dan kreatif. Dengan media Canva yang bersifat visual dan menarik, siswa juga diharapkan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bisa terlaksana jika guru dapat memilah model yang sesuai setiap pertemuan di kelas. Pemilihan model yang bisa membangun suasana menyenangkan dan pembelajaran interaktif akan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik yang rendah dan ikut meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai bentuk bahwa guru berhasil melaksanakan tugas sebagai pendidik dan pengajar dengan baik. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik secara optimal menjadi tuntutan utama. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based*

*Learning*) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan untuk belajar secara aktif melalui penyelesaian proyek yang bermakna. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran digital Canva menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung model pembelajaran ini. Namun, di SMP PGRI 05 Tirtoyudo, keaktifan dan hasil belajar siswa khususnya kelas VIII-A yang masih tergolong rendah, sebagaimana terlihat dari partisipasi siswa dalam diskusi kelas serta nilai evaluasi yang belum mencapai KKM. Hal ini mendorong perlunya penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini melalui observasi awal di kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo, wawancara dengan guru mata pelajaran, dan telaah dokumen hasil belajar siswa. Tujuan dari proses identifikasi ini untuk menemukan secara cermat masalah-masalah pembelajaran yang berhubungan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa serta mencari akar penyebab dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal dilakukan proses pembelajaran di kelas VIII-A, ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Banyak siswa terlihat pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung hanya mendengarkan guru, kurang bertanya, dan tidak terlibat aktif dalam diskusi atau kegiatan kelas lainnya. Siswa juga jarang mengemukakan pendapat atau bertanya jika tidak memahami materi.

2. Hasil Belajar yang Belum Optimal Berdasarkan nilai ulangan harian dan tugas, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan 8 bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan.
3. Model Pembelajaran yang Masih Konvensional Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Guru menjadi pusat pembelajaran, sedangkan siswa menjadi penerima informasi secara pasif. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman terhadap materi.
4. Minimnya Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Inovatif dan Menarik Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran digital yang interaktif seperti Canva belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih visual dan menarik. Implementasi *project based learning* berbasis media canva dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

### **C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya**

#### **1. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimanakah implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis media Canva dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo?
- b. Apakah penerapan *Project Based Learning* berbasis media Canva dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo?

- c. Apakah penerapan *Project Based Learning* berbasis media Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo?

## **2. Pemecahan Masalah**

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan perbaikan melalui implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) yang berbasis media Canva. Model PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui proyek nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sementara itu, penggunaan media Canva mendukung proses pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Diharapkan melalui kombinasi model PjBL dan media Canva, siswa akan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta mengalami peningkatan dalam hasil belajar.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Canva dalam meningkatkan keaktifan pada mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo.
2. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Canva dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo.
3. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Canva dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo.

## E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji dan membuktikan efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai kontribusi penggunaan Canva terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah menengah pertama.

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, dengan menambah khazanah teori mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis media digital. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian teori mengenai strategi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang ingin mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran aktif.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan gambaran alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yaitu melalui penerapan *Project Based Learning* yang dipadukan dengan media Canva. Guru dapat

menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar dalam proses pembelajaran IPS.

b. Bagi Siswa

Melalui implementasi pembelajaran berbasis proyek yang didukung media Canva, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital, yang merupakan keterampilan penting abad ke-21.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan media digital. Sekolah dapat mengadopsi pendekatan serupa untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau rujukan dalam pengembangan penelitian serupa, khususnya yang berkaitan dengan model *Project Based Learning*, media pembelajaran digital seperti Canva, serta strategi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## **F. Definisi Istilah**

### *1. Project Based Learning (PjBL)*

*Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara mengorganisasikan pembelajaran melalui proyek

atau tugas nyata yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu. Model ini mendorong siswa untuk aktif mencari solusi terhadap permasalahan, bekerja dalam kelompok, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

## 2. Media Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis digital yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti poster, infografis, presentasi, dan video singkat. Dalam konteks penelitian ini, Canva digunakan sebagai alat bantu untuk memfasilitasi siswa dalam mengerjakan proyek-proyek pembelajaran secara kreatif dan visual.

## 3. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa merujuk pada partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara fisik (seperti bertanya, menjawab, berdiskusi) maupun mental (seperti memberikan pendapat, menganalisis, menyimpulkan). Keaktifan ini menjadi salah satu indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## 4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku atau penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar diukur melalui penilaian kognitif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.