



The impact of Canva-assisted project-based learning on IPAS learning results

Farah Amelia¹, Desak Made Darmawati²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia
farahamelia1809@gmail.com¹, d.m.dharmawati@uhamka.ac.id²

ABSTRACT

The Canva-assisted project-based learning model is an innovation for teachers to make learning interactive with the help of technology in the digital era of education. This model integrates Canva as a project of the learning process. This research was conducted because of the low learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) grade 5 SDN Jatibening 4 Bekasi on the material of the parts of the eye. This research was conducted through a quantitative experimental method with a quasi-experimental design involving an experimental class and a control class, both of which were given a pretest and a post-test. The findings of this study indicate that the project-based learning model assisted by Canva has a significant effect on the achievement of IPAS learning outcomes in grade 5 SDN Jatibening 4 Bekasi. The conclusion obtained is that the experimental class and control class have different average learning outcomes. The average value of the experimental class exceeds the average value of the control class, so it can be said that the Canva-assisted project-based learning Model is proven effective in the learning process in the classroom.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 20 Mar 2025

Revised: 11 Jun 2025

Accepted: 14 Jun 2025

Available online: 24 Jun 2025

Publish: 27 Jun 2025

Keywords:

Canva; learning outcomes;
Natural and Social Sciences;
project-based learning

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Model project based learning berbantuan Canva ialah sebuah inovasi bagi guru untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif dengan bantuan teknologi di pendidikan era digital. Model ini mengintegrasikan Canva sebagai proyek dari proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 5 SDN Jatibening 4 Bekasi pada materi bagian-bagian mata. Penelitian ini dilaksanakan melalui metode kuantitatif eksperimen dengan desain Quasi Experimental Design yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang keduanya akan diberikan pretest dan post-test. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan model project based learning berbantuan Canva memberikan pengaruh secara signifikan terhadap pencapaian hasil belajar IPAS kelas 5 SDN Jatibening 4 Bekasi. Kesimpulan yang didapatkan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai rata-rata hasil belajar yang berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen melebihi nilai rata-rata kelas kontrol sehingga dapat dikatakan model project based learning berbantuan Canva terbukti efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: Canva; hasil belajar; IPAS; project-based learning

How to cite (APA 7)

Amelia, F., & Darmawati, D. M. (2025). The impact of Canva-assisted project-based learning on IPAS learning results. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 649-662.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2025, Farah Amelia, Desak Made Darmawati. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.

*Corresponding author: farahamelia1809@gmail.com

INTRODUCTION

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakikatnya memiliki empat unsur utama di antaranya, 1) rasa ingin tahu yaitu sikap yang menunjukkan ketertarikan terhadap benda, makhluk hidup, peristiwa alam, dan hubungan sebab akibat yang mengarah pada isu-isu terbaru yang dapat diselesaikan dengan tepat; 2) proses yaitu tahapan-tahapan yang terlibat dalam menggunakan konsep-konsep ilmiah untuk menyelesaikan masalah seperti mengembangkan hipotesis, merancang eksperimen, mengevaluasi atau menilainya, dan menyimpulkan; 3) produk atau hasil berupa kenyataan-kenyataan, teori-teori, peraturan-peraturan, dan prinsip-prinsip; dan 4) penerapan yang berupa penerapan gagasan-gagasan ilmiah ke dalam kehidupan sehari-hari (Chusni, 2022). Dalam unsur proses guru dibebaskan untuk merancang pembelajaran supaya peserta didik dapat mengalami tahapan-tahapan yang sesuai dalam pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran Kemendikbudristek membebaskan kepada guru untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek dengan tujuan supaya pembelajaran menjadi lebih aktif dan adaptif (Suherman *et al.*, 2024). Model, materi, dan bahan ajar lainnya yang digunakan guru untuk memaksimalkan pengajaran dan memenuhi tujuan pembelajaran adalah beberapa variabel yang dapat mempengaruhi seberapa efektif peserta didik belajar (Afandi *et al.*, 2024).

Proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari permasalahan, seperti pada saat kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar terdapat pada minat peserta didik yang rendah terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh materi pembelajaran yang tidak mudah dipahami oleh peserta didik sehingga menimbulkan rendahnya kemampuan peserta didik yang tertuang dalam hasil belajar peserta didik. Ada beberapa penyebab rendahnya hasil pembelajaran IPAS, antara lain karena strategi pengajaran yang terpusat pada guru saja. Minimnya hasil belajar IPAS juga dapat disebabkan oleh kombinasi beberapa variabel eksternal dan internal, antara lain lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, infrastruktur pembelajaran, serta ketertarikan, keterampilan, dan kebiasaan belajar peserta didik. Hal ini sering menjadi masalah ketika mengajarkan IPAS di sekolah dasar. Maka dari itu, model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mendukung keterampilan abad 21 sangat perlu diterapkan pada sekolah (Ahyar, 2025). Model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan keterampilan peserta didik dan mengatasi kesulitan mereka dalam pembelajaran IPAS (Janul, 2024). Hal tersebut tentunya perlu didukung oleh kemampuan guru sehingga peserta didik merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Adnan & Istiqomah, 2022).

Model pembelajaran dengan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Arts, and Math* (STEAM) ialah model yang relevan dengan era pembelajaran era digital. STEAM dapat membantu anak-anak mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kemampuan penalaran, penyelesaian masalah, dan kooperatif antar tim. Selain itu, dikatakan bahwa STEAM ialah bentuk pembaharuan dalam pendidikan di Indonesia, yang berupaya mengembangkan kapasitas pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam penerapan STEAM untuk pengajaran (Amelia & Marini, 2022). Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Canva. Pemanfaatannya dapat berupa pembuatan berbagai macam rancangan dengan elemen animasi, pola, dan berbagai fitur menarik lainnya yang mendukung proses pembelajaran supaya lebih interaktif dan

menyenangkan. Hal ini memungkinkan guru dan peserta didik untuk lebih berkreasi serta efisien menggunakan waktu ketika membuat media yang menarik secara visual dan dapat berfungsi sebagai bahan presentasi, seperti *mind map*, *slide*, dan poster. Hal ini disebabkan oleh sejumlah fitur yang dapat diakses yang memudahkan pengguna untuk mengaplikasikannya, dan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi selama proses desain, sehingga mereka dapat bekerja dalam kelompok (Janah et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *project-based learning* terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik (Kusuma et al., 2023). Model *project-based learning* yang diintegrasikan dengan Canva akan membantu mempermudah proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran digital (Kurniawan et al., 2024). Aplikasi Canva saat ini termasuk aplikasi yang sering dimanfaatkan oleh banyak orang, salah satunya dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Beberapa penelitian tentang *project-based learning* berbantuan Canva telah banyak dilakukan, namun, hingga kini masih jarang yang melibatkan peserta didik Sekolah Dasar secara langsung dalam pembuatan proyek berbentuk poster digital menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini menjadi penting karena menyoroti permasalahan dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD, terutama pada peserta didik kelas 5, yang hasil belajarnya masih tergolong rendah. Pemilihan kelas 5 sebagai fokus penelitian didasari oleh pertimbangan bahwa pada tahap usia ini, peserta didik umumnya telah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka mulai berkembang, sehingga dinilai sesuai untuk dilibatkan dalam model pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif solusi atas rendahnya capaian belajar IPAS serta memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar.

Masalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik terkait materi bagian anatomi mata ditemukan oleh observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan data yang diberikan oleh guru kelas, mayoritas hasil belajar IPAS peserta didik pada evaluasi pertengahan semester tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Alasan rendahnya interaksi dalam pembelajaran IPAS di kelas adalah pembelajaran yang terpusat oleh guru dan interaksi yang tidak memadai antara guru dan peserta didik. Situasi ini membuat suasana tidak kondusif di kelas dan peserta didik merasa bosan saat belajar. Peneliti berusaha memperkenalkan *project-based learning* dengan bantuan Canva. Model ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai solusi untuk masalah minimnya pencapaian belajar peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman langsung dan merancang proyek yang menghasilkan produk dan oleh karena itu dapat berperan langsung dalam proses tersebut, pengalaman yang mereka dapatkan akan lebih bermakna. Mengacu dari paparan tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan riset terkait pengaruh *project-based learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar IPAS kelas 5 SD yang berada di Bekasi, riset ini ditujukan dalam rangka memahami pengaruh *project-based learning* berbantuan *Canva* pada hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SD.

LITERATURE REVIEW

Project-Based Learning

Model pembelajaran ialah kerangka kerja atau model yang dapat diterapkan untuk membuat strategi pembelajaran berkelanjutan, membuat bahan pembelajaran, dan mengarahkan proses pembelajaran di kelas (Albina *et al.*, 2022). Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan oleh guru sebagai pembelajaran secara efektif, meningkatkan hasil pembelajaran, dan petunjuk untuk menyusun kurikulum, mengatur materi untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Pemahaman yang baik terhadap berbagai model pembelajaran menjadi kunci bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan capaian belajar peserta didik (Mirdad, 2020). Di antara berbagai model yang tersedia, *project-based learning* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan. *project-based learning* ialah model inovatif yang di dalamnya secara aktif melibatkan peserta didik berperan penuh untuk mengonstruksikan pengetahuan yang dimilikinya dalam suatu kelompok dengan teman sebayanya guna menyelesaikan proyek yang telah dibuat guru (Nisah *et al.*, 2021). Model *project-based learning* memajukan pertumbuhan kemampuan kognitif mereka dengan memungkinkan mereka untuk secara aktif menyelidiki informasi, mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi masalah, membuat proyek, dan melaksanakannya (Azzahra *et al.*, 2023).

Karakteristik *project-based learning* antara lain: 1) Peserta didik mengalami sendiri kerangka arah proyek pembelajaran dengan bimbingan guru, 2) Peserta didik diberi tugas atau tantangan; 3) Peserta didik mencari prosedur atau metode untuk memecahkan masalah; 4) Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan masalahnya sendiri; 5) Dilakukan evaluasi pembelajaran secara berkesinambungan; 6) peserta didik memantau proses pembelajaran; 7) hasil dinilai dan diperbaiki; dan 8) lingkungan belajar memungkinkan terjadinya kesalahan dan modifikasi selama proses pembelajaran (Utomo *et al.*, 2020). Penerapan *project-based learning* memberikan kesempatan peserta didik untuk memajukan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara optimal. Pembelajaran berbasis proyek sangat mementingkan kreativitas peserta didik dan menekankan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara kolaboratif dengan menciptakan sebuah produk (Khaningrum *et al.*, 2023). Manfaat *project-based learning* yaitu memicu motivasi, kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan, meningkatkan kerja sama dan kekompakan peserta didik, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan berkreasi (Fauzan *et al.*, 2021).

Sintaks model *project-based learning* meliputi: 1) mengidentifikasi pertanyaan pokok; 2) merencanakan *project*; 3) membuat *schedule*; 4) mendata keberhasilan peserta didik dan *project*; 5) mengukur pencapaian peserta didik; dan 6) mengevaluasi pencapaian peserta didik. Tahapan-tahapan tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran ini tidak semata-mata berorientasi pada hasil akhir, melainkan juga mengutamakan proses pembelajaran yang berjalan secara sistematis dan terstruktur dengan baik. Adanya langkah-langkah yang terperinci dan terarah, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta mengambil tanggung jawab penuh terhadap proyek yang mereka kerjakan. Selain itu, model ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam memantau dan menilai perkembangan peserta didik secara menyeluruh dan berkelanjutan (Devina & Damayanti, 2024). Penulis beranggapan bahwa sintaks tersebut sangat efektif dalam menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna, karena mencakup berbagai aspek penting mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi secara komprehensif. Hal ini pada akhirnya mampu memotivasi peserta didik supaya lebih aktif, terlibat secara langsung, dan memiliki pemahaman mendalam selama proses pembelajaran berlangsung.

Aplikasi Canva

Aplikasi Canva merupakan aplikasi berbantuan teknologi, khususnya pada produk sehari-hari yang berkaitan dengan desain grafis, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Canva memberikan banyak fitur yang dapat berfungsi sebagai sumber dan alat bantu pendidikan di kelas contohnya dalam pembuatan materi pembelajaran seperti poster, presentasi, dan infografis yang menarik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik. Salah satu manfaat dari aplikasi ini adalah kemampuannya untuk membuat berbagai perangkat ajar dengan memanfaatkan desain yang telah disediakan sebelumnya. Guru dan peserta didik berkolaborasi untuk membuat karya menarik yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran di kelas (Harahap *et al.*, 2022). Canva ialah program desain *online* yang menyediakan berbagai fitur untuk kegiatan belajar mengajar, perkantoran, wirausaha, dan lain sebagainya (Admelia *et al.*, 2022). Adapun kelebihan Canva yaitu memiliki keberagaman *design* grafis, *template*, animasi untuk memajukan inovasi guru dalam menciptakan alat peraga dengan fitur beragam, kualitas gambar dan video tersedia, serta penggunaan yang fleksibel tanpa menggunakan laptop namun tetap dapat digunakan di *smartphone*. Sementara kelemahan dalam penggunaan Canva adalah tidak semua *template* dapat diakses secara gratis (Hidayatullah *et al.*, 2023).

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di antaranya adalah penyediaan ruang kepada guru untuk mempergunakan fitur yang beraneka ragam dalam membuat bahan ajar atau menjadikannya sebagai alat pengajaran. Tidak hanya ditujukan kepada guru, Canva juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mendesain suatu materi pembelajaran atau tugas lainnya, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat diterapkan dengan cara yang menarik. Selain mendapatkan ilmu pengetahuan, peserta didik juga belajar bagaimana menyampaikan pengetahuannya dengan cara yang kreatif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Guru sangat berperan penting dalam mengajarkan pembelajaran, Canva hadir sebagai media yang mengajarkan keterampilan sehingga terciptalah pembelajaran yang dinamis, imajinatif, kolaboratif, dan menyenangkan (Masitoh *et al.*, 2023). Petunjuk penggunaan laptop atau *smartphone* untuk menggunakan aplikasi Canva yaitu: 1) Bagi pengguna *smartphone*, *install* aplikasi Canva dari Playstore, untuk pengguna laptop gunakan Canva *online* dari web; 2) Membuat desain Canva sesuai dengan kebutuhan pengguna, guru dapat menggunakan *template* yang telah disediakan oleh Canva, mengunduh elemen, dan memiliki banyak fungsi sederhana sehingga tidak membebani konsumen; 3) simpan karya yang dibuat (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Hasil Belajar IPAS

IPAS ialah ilmu yang menelaah hubungan manusia dan alam serta memiliki pendekatan metodis dan logis dalam mengamati, mengumpulkan, dan mencari informasi baru (Devianti *et al.*, 2023). Pada kurikulum sebelumnya, IPA ialah pelajaran tersendiri, di kurikulum

merdeka IPA digabung dengan IPS membentuk IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial). IPAS ditujukan dalam rangka mengembangkan keterampilan inkuiri peserta didik dengan mengembangkan pengetahuan dan konsep melalui pembelajaran, terutama membantu mereka memahami diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar (Rahman *et al.*, 2023). Terdapat dua kata dari hasil belajar yakni pembelajaran dan hasil. Hasil belajar ialah salah satu indikator dari proses belajar (Syafe'i & Maryani, 2020). Sedangkan, hasil belajar yang berupa perubahan sikap individu, termasuk kemampuan pengetahuan, emosional, dan keterampilan akan didapatkan setelah mengalami kegiatan belajar mengajar (Yandi *et al.*, 2023). Hasil belajar sebagai hasil dari proses pembelajaran yang digunakan sebagai standar untuk menilai kemampuan peserta didik memahami pelajaran diberikan (Prananda *et al.*, 2020). Hasil belajar sebagai perubahan perilaku dan sikap individu, termasuk penyesuaian pengetahuan, kemampuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, dan penguasaan yang keseluruhannya itu sengaja dilakukan dengan tujuan jangka panjang dan bersifat konstruktif. Hasil belajar bukan sekadar menunjukkan prestasi akademik, tetapi juga mencakup perkembangan karakter, keterampilan berpikir kritis, serta kesiapan individu dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Rahmawati, 2023). Hasil belajar merefleksikan gambaran utuh mengenai pertumbuhan intelektual dan pribadi peserta didik yang dibentuk melalui proses pembelajaran yang bermakna.

Penilaian hasil belajar menandai akhir dari tindakan instruksional dari sudut pandang guru. Dari perspektif pelajar, hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran. Hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga ranah utama yaitu kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir, afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, serta psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (Ekawati *et al.*, 2021). Terdapat faktor internal dan eksternal yang memberi dampak pada hasil belajar. Motivasi, bakat, minat, kebiasaan, sikap, dan kecerdasan peserta didik itu sendiri merupakan contoh dari pengaruh internal. Adapun keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar merupakan bentuk pengaruh eksternal (Astuti *et al.*, 2021). Faktor internal seperti motivasi dan minat belajar mempengaruhi seberapa besar usaha peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik yang tertarik pada suatu pelajaran cenderung lebih aktif mencari sumber belajar tambahan, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Di sisi lain faktor eksternal seperti dukungan sekolah dan keluarga juga berperan penting. Fasilitas belajar yang memadai dan pendampingan dari orang tua dapat meningkatkan semangat serta keaktifan peserta didik, yang pada akhirnya menunjang prestasi akademik. Misalnya, motivasi tinggi membuat peserta didik lebih aktif belajar, fasilitas sekolah yang memadai mendukung kenyamanan dalam proses belajar. Kedua faktor ini saling melengkapi dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

METHODS

Penelitian ini dilaksanakan melalui metode kuantitatif eksperimen untuk menentukan dalam kondisi yang terkendali bagaimana suatu perlakuan mempengaruhi yang lainnya. Desain penelitian ini mencakup dua kelompok sampel, kelas eksperimen yang diterapkan *project-based learning* berbantuan Canva dan kelas tanpa penerapan perlakuan disebut kelas kontrol. Tempat penelitian ini adalah SDN Jatibening 4 Bekasi dengan populasi peserta didik kelas 5 sebanyak 60 peserta didik dan sampel mengikutsertakan seluruh populasi. Kelas 5C sejumlah 30 peserta didik menjadi kelas eksperimen dan kelas 5B sejumlah 30 peserta didik

menjadi kelas kontrol. Model *project-based learning* berbantuan Canva yang akan diterapkan terdiri dari enam sintak yaitu: 1) menetapkan pertanyaan mendasar terkait materi bagian anatomi mata; 2) guru dan peserta didik merancang proyek seperti menentukan proyek yaitu membuat poster digital bagian anatomi mata dengan menggunakan Canva dan membentuk kelompok; 3) guru dan peserta didik menjadwalkan proyek pembelajaran; 4) guru mengawasi perkembangan proyek peserta didik; 5) guru menguji hasil proyek peserta didik dengan hasil proyek berupa poster digital yang dipresentasikan peserta didik di depan kelas; 6) guru menilai hasil proyek peserta didik. Informasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* pada materi IPAS bagian anatomi mata kelas 5. Sebelum pembelajaran peserta didik mengerjakan *pre-test* dan setelah pembelajaran peserta didik mengerjakan *post-test*. Pengujian analisis data yang dilakukan antara lain adalah pengujian normalitas dan homogenitas, hipotesis *Independent sample t-test*, serta *Effect Size*.

RESULTS AND DISCUSSION

Dari penelitian ini diperoleh beberapa data yang mengindikasikan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 di SDN Jatibening 4 Bekasi dipengaruhi oleh pembelajaran *project-based learning* berbantuan Canva. **Tabel 1** menampilkan secara spesifik nilai *pretest post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest_Kontrol</i>	30	20	80	48	15.844
<i>Posttest_Kontrol</i>	30	30	90	62.67	17.207
<i>Pretest_Eksperimen</i>	30	20	80	49	17.09
<i>Posttest_Eksperimen</i>	30	50	100	75.33	11.366
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan paparan **Tabel 1**, kelas kontrol dengan rata-rata *pretest* IPAS 48 dengan nilai terkecil 20 dan terbesar 80, dengan simpangan baku 15,844 dan *post-test* sebesar 62,67 dengan nilai terkecil 30 dan terbesar 90 dengan simpangan baku 17,207. Sedangkan kelas eksperimen dengan rata-rata *pretest* 49 dengan nilai terkecil 20 dan terbesar 80 dengan simpangan baku 17,09 dan *post-test* sebesar 75,33 dengan nilai terkecil 50 dan terbesar 100 dengan simpangan baku sebanyak 11,366.

Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji Shapiro Wilk pada tingkat signifikansi 0,05 ialah uji normalitas yang diterapkan dalam riset ini, data terdistribusi secara normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan tidak berdistribusi secara normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. perolehan uji normalitas diperlihatkan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest Kontrol	0.183	30	0.012	0.931	30	0.051
	Posttest Kontrol	0.169	30	0.028	0.932	30	0.057
	Pretest Eksperimen	0.167	30	0.031	0.946	30	0.129
	Posttest Eksperimen	0.181	30	0.014	0.939	30	0.085

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Penelitian 2025

Dari paparan **Tabel 2** pada perhitungan uji normalitas dalam Shapiro Wilk memperlihatkan nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol $0.051 > 0.050$, *post test* kelas kontrol $0.057 > 0.05$, *pretest* eksperimen $0.0129 > 0.05$ dan *post test* eksperimen $0,085 > 0,05$ yang menyatakan seluruh data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil	Based on Mean	2.337	3	116	0.077
	Based on Median	1.942	3	116	0.127
	Based on Median and with adjusted df	1.942	3	105.09	0.127
	Based on trimmed mean	2.381	3	116	0.073

Sumber: Penelitian 2025

Hasil uji homogenitas terlihat dari **Tabel 3** di nilai signifikansi *Based on Mean* yang menunjukkan $0,077 > 0,05$ sehingga ditarik kesimpulan data bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah *Uji Independent Sample T-Test* yang merupakan sebuah uji statistik parametrik. Uji ini ditujukan untuk menentukan adanya perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel. Mengacu argumen yang dipaparkan, bisa diajukan hipotesis penelitiannya berupa:

- Ho : *Project Based Learning* berbantuan Canva tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Jatibening 4 Bekasi.
- Ha : *Project Based Learning* berbantuan Canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Jatibening 4 Bekasi

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	6.203	0.016	-3.364	58	0.001	-12.67	3.765	-20.2	-5.13
	Equal variances not assumed			-3.364	50.26	0.001	-12.67	3.765	-20.23	-5.105

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan **Tabel 4**, uji statistik dengan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan perolehan data, dapat diakui bahwa hasil belajar IPAS kelas 5 SDN Jatibening 4 Bekasi terpengaruhi dengan adanya model *project-based learning* berbantuan Canva.

Uji Effect Size

Uji *Effect Size* yang diterapkan adalah Rumus D'Cohen's. Uji *Effect Size* dilakukan untuk melihat ukuran efek atau perbedaan dua kelompok sampel.

Tabel 5. Hasil Uji Effect Size

Post test	Mean	Std. Deviation	D'Cohen
Kelas Kontrol	62.67	17.207	0.868633
Kelas Eksperimen	75.33	11.366	

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan paparan perhitungan *Effect Size* yang telah dilakukan pada **Tabel 5**, diperoleh hasil *Cohen's* 0.868633 yang tergolong memiliki efek sedang. Dari penelitian ini dapat diperoleh data bahwa *project-based learning* berbantuan Canva berpengaruh sedang terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Jatibening 4 Bekasi.

Discussion

Dari riset ini didapati data hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Jatibening 4 Bekasi dipengaruhi secara signifikan dengan adanya penerapan model *project-based learning* dengan bantuan Canva. Hal ini terbukti dengan uji-t yang memiliki nilai $0,001 < 0,05$, memperlihatkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *Effect Size* Cohen digunakan untuk menghitung perbedaan antara dua kelas sampel menghasilkan nilai 0.868633, menunjukkan bahwa perbedaan yang dihasilkan memiliki efek yang sedang. Hasil belajar IPAS meningkat secara signifikan di kelas eksperimen. Nilai

pretest kelas eksperimen adalah 49, sesudah penerapan model, nilai *post-test* mengalami peningkatan sebanyak 26,33 menjadi 75,33. Meskipun tidak sebesar seperti kelas eksperimen, terdapat peningkatan pada kelas kontrol tanpa pemberian perlakuan. Setelah mengikuti proses pembelajaran tanpa perlakuan nilai rata-rata *pretest* yang sebesar 48 meningkat menjadi 62,67 dengan kenaikan sebesar 14,67. Pada perolehan *post-test* terlihat nilai kelas eksperimen lebih meningkat daripada kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata 12,67. Penelitian serupa mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 (Kusuma *et al.*, 2023).

Proyek yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS pada model ini adalah peserta didik membuat poster digital tentang materi bagian anatomi mata dengan bantuan Canva. Dalam pembuatan poster digital dengan aplikasi Canva pembelajaran akan menjadi interaktif karena peserta didik yang berperan secara aktif untuk mengaplikasikan kreativitas dan keterampilan mereka ke dalam pembelajaran. Peserta didik akan dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan proyek. Temuan studi ini relevan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan hasil bahwa kreativitas dan kemampuan visual peserta didik dapat ditingkatkan dengan mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dan menarik sebagai alternatif (Kurniawan *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil perhitungan serta observasi selama pelaksanaan kegiatan eksperimen, penulis menemukan bahwa model pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap seluruh ranah hasil belajar, yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pada ranah kognitif, model ini memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka melalui proyek pembuatan poster digital menggunakan platform Canva. Pada aspek psikomotorik, pembelajaran ini turut mengembangkan keterampilan teknis peserta didik dalam mengoperasikan media digital secara mandiri. Sementara itu, pada ranah afektif, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam hal sikap positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kedisiplinan selama kegiatan kelompok berlangsung.

Capaian belajar peserta didik juga tidak lepas dari pengaruh faktor internal, seperti semangat belajar dan ketertarikan terhadap materi, serta faktor eksternal, seperti peran aktif guru sebagai pembimbing dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Temuan ini memperkuat keterkaitan antara hasil penelitian dengan landasan teori yang telah dikemukakan sebelumnya mengenai efektivitas pendekatan *project-based learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik. Dari paparan teori dan temuan studi terdahulu membuktikan secara nyata penerapan *Project Based Learning* dengan Canva mempengaruhi hasil belajar IPAS kelas 5 SDN Jatibening 4 melalui proses belajar yang terstruktur yang melibatkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan ke dalam proyek, kolaborasi antar tim dan rasa tanggung jawab. Kendala selama pelaksanaan studi ini ialah beberapa peserta didik terkendala dalam pembuatan poster digital karena elemen-elemen gambar yang terbatas, waktu yang diperlukan peserta didik untuk membuat poster digital lebih lama dari yang dijadwalkan sehingga membutuhkan penambahan waktu. Beberapa peserta didik juga kesulitan untuk menggunakan Canva tetapi dapat teratasi dengan bimbingan dari guru yang mengawasi perkembangan proyek dari setiap kelompok.

CONCLUSION

Berlandaskan data penelitian yang diperoleh, terlihat adanya perbedaan hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan model *project-based learning* yang didukung oleh penggunaan Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran IPAS peserta didik kelas 5C di SDN Jatibening 4 Kota Bekasi. Integrasi Canva dalam model pembelajaran ini turut menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan teknologi digital. Meski demikian, penerapan model ini membutuhkan persiapan yang matang baik dari pihak guru maupun peserta didik. Beberapa aspek penting yang perlu dirancang dengan baik antara lain pemilihan topik proyek yang relevan dengan tujuan pembelajaran, penyusunan tahapan kegiatan secara terstruktur, manajemen waktu yang tepat, pemahaman peserta didik terhadap penggunaan Canva, serta sistem penilaian yang mencakup proses dan produk akhir. Perencanaan yang optimal akan mendukung efektivitas pembelajaran berbasis proyek dan mendorong keterlibatan aktif serta pemahaman yang lebih mendalam dari peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model *project-based learning* Canva pada jenjang atau mata pelajaran lain guna menilai perluasan efektivitasnya. Selain itu, dapat dipertimbangkan perbandingan dengan media digital lainnya serta pengkajian mendalam terhadap aspek kolaborasi, kreativitas, dan motivasi belajar melalui pendekatan *mixed methods*. Evaluasi dampak jangka panjang terhadap daya ingat dan pemahaman konsep peserta didik juga perlu diperhatikan.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel ini bebas dari plagiarisme. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, para guru, serta peserta didik SDN Jatibening 4 Bekasi atas dukungan dan keterlibatannya selama proses pelaksanaan penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka atas arahan dan fasilitas yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENCES

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177-186.
- Adnan, D. F. H., & Istiqomah, N. (2022). The role of YouTube platform as a learning resource in online learning effectiveness. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 1-14.

- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113-120.
- Ahyar, D. B. (2025). Development of Arabic learning in 21st-century skills at MAN 4 Jakarta. *Inovasi Kurikulum*, 22(1), 69-88.
- Albina, M., Safiâ, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model pembelajaran di abad ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939-955.
- Amelia, W., & Marini, A. (2022). Urgensi model pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 291-298.
- Astiti, D. N., Putu, L., Mahadewi, P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193-203.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Biologi: Literature review. *Biochephy: Journal of Science Education*, 3(1), 49-60.
- Chusni, M. M. (2022). Penerapan Model Guided Inquiry Learning dalam pembelajaran IPA: Respon guru dan siswa. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi*, 4(3), 92-99.
- Devianti, A. I., Jumyati, J., Nur'Ariyani, S., & Yuhana, Y. (2023). Strategi guru dalam pembelajaran IPA materi wujud benda di sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 10(1), 70-77.
- Devina, D. P. H., & Darmawati, D. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar IPAS di sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 10(2), 310-318.
- Ekawati, H., Wahyuni, W., & Sari, N. R. (2021). Penerapan taksonomi Bloom dan Krathwohl's pada aplikasi rubrik penilaian hasil belajar siswa di Samarinda untuk aspek afektif. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2), 189-200.
- Fauzan, M., Haryadi, H., & Haryati, N. (2021). Penerapan elaborasi model Flipped Classroom dan Media Google classroom sebagai solusi pembelajaran bahasa Indonesia abad 21. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 361-371.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(1), 75-80.

- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarsi, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Janul, E. (2024). The effect of mind mapping-based learning model on listening skills. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 3(2), 375-390.
- Khaningrum, N. I., Dewi, F. A., Sunarti, S., Elsola, D. A. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Penggunaan project based learning dengan media scrapbook berbasis Canva dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati dan kebudayaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4415-4429.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Kurniawan, A. D., Oktafiani, A., Putri, A. I. W., Yulisa, H. R., & Putri, S. N. W. (2024). Upaya peningkatan keterampilan membuat poster dengan topik lingkungan alam dan sosial melalui media Canva siswa kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), 362-372.
- Kusuma, A.A., Prasetya, S. A, & Agustini, F. (2023). Keefektian model PjBL (Project Based Learning) berbasis STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) terhadap hasil belajar siswa tema 6 Kelas V SD Negeri Gayamsari 02 Kota Semarang. *Literasi Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1), 56-65.
- Masitoh, S., Cahyani, I., & Abidin, Y. (2023). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva terhadap student well being dan hasil belajar IPA siswa SD pada materi udara bersih bagi kesehatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 509-523.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14-23.
- Nisah, N., Widiyono, A., Milkhaturohman, M., & Lailiyah, N. N. (2021). Keefektifan Model Project based learning terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 114-126.

- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan hasil belajar menggunakan media lagu anak dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 8(2), 304-314.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Discourse: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75-80.
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30-34.
- Suherman, M., Soro, S. H., Lestiawati, L., & Kuntari, A. K. (2024). Penerapann teori progresivisme dalam meningkatkan mutu pembelajaran siswa SD Negeri Tegallega 1 Cipanas. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2369-2376.
- Syafei, I., & Maryani, L. S. (2020). Hubungan kompetensi kepribadian guru bahasa Arab dengan motivasi belajar siswa. *Lisanul Al-Arab: Journal of Arabic Teaching and Learning*, 9(2), 147-155.
- Utomo, A. C., Abidin, Z., & Rigiyaniti, H. A. (2020). Keefektifan pembelajaran project based learning terhadap sikap ilmiah pada mahasiswa PGSD. *Educational Journal of Bhayangkara*, 1(1), 1-12.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.