



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 6 Tahun 2025 Halaman 2029 - 2036

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Project Based Learning* dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD

Sunardi^{1✉}, Euis Eti Rohaeti², Wahyu Hidayat³

Magister Pendidikan Dasar IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: fransx.ardi@gmail.com¹, e2rht@ikipsiliwangi.ac.id², wahyuhidayat02@ikipsiliwangi.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi kendala untuk meningkatkan kreativitas belajar dan keterlibatan siswa akibat keterbatasan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran IPAS berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap (*Define*, *Design*, dan *Develop*) dan melibatkan 25 siswa kelas V SD St. Agustinus Bandung. Data diperoleh melalui validasi ahli media, ahli materi, serta angket respons siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor 90,4% dari ahli media dan 96,9% dari ahli materi. Respons siswa juga sangat positif dengan persentase 94,6%, yang menunjukkan media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta kreativitas belajar. Secara praktis, media pembelajaran IPAS berbasis PjBL berbantuan Canva ini dapat dimanfaatkan guru sebagai inovasi pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran IPAS yang kreatif, bermakna, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: IPAS, *Project Based Learning*, Canva, kreativitas belajar, media pembelajaran interaktif.

Abstract

Science and Social Studies learning in elementary schools still faces challenges in enhancing students' learning creativity and engagement due to limited interactive learning media. This study aimed to develop and examine the feasibility of IPAS interactive learning media based on Project Based Learning (PjBL) supported by the Canva application to enhance fifth grade students' learning creativity. This study employed a Research and Development approach using a modified 4D model consisting of three stages: Define, Design, and Develop. The participants were 25 fifth-grade students of SD St. Agustinus Bandung. Data were collected through media expert validation, content expert validation, and student response questionnaires, and analyzed using descriptive quantitative techniques. The results showed that the developed interactive learning media achieved a very high feasibility level, with validation scores of 90.4% from media experts and 96.9% from content experts. Student responses were also very positive (94.6%), indicating that the media were easy to use, engaging, and effective in enhancing student engagement and learning creativity. Practically, the PjBL based IPAS interactive learning media supported by Canva can be implemented by teachers as an innovative instructional alternative to promote creative, meaningful, and student centered IPAS learning in elementary schools.

Keywords: IPAS, *Project Based Learning*, Canva, learning creativity, interactive learning media.

Copyright (c) 2025 Sunardi, Euis Eti Rohaeti, Wahyu Hidayat

✉ Corresponding author :

Email : fransx.ardi@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penguatan kemandirian, kreativitas, dan karakter yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam penerapan ini, kreativitas menjadi salah satu dimensi utama Profil Pelajar Pancasila yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar, karena berperan penting dalam membentuk peserta didik pada kemampuan berpikir inovatif, reflektif, dan adaptif terhadap tantangan abad ke-21 (Inayati, 2022). Pembelajaran IPAS, yang bersifat interdisipliner dan kontekstual, memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa apabila didukung oleh strategi dan media pembelajaran yang tepat. Namun, pada praktiknya, pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala.

Secara teoretis, pembelajaran berbasis proyek diyakini mampu mendorong kreativitas dan keterlibatan belajar siswa. Sejumlah penelitian internasional menunjukkan bahwa Project Based Learning (PjBL) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Bell, 2010) dan (Kokotsaki et al., 2016). Dalam pembelajaran berbasis teknologi, penelitian (Lin et al., 2024) menegaskan bahwa penerapan PjBL menggunakan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas produk yang dihasilkan siswa. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan potensi besar PjBL, khususnya ketika dipadukan dengan dukungan media digital yang interaktif. Di sisi lain, penelitian tentang penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital menunjukkan hasil yang positif. Studi nasional oleh (Anggraini et al., 2023) membuktikan bahwa PjBL berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan kecakapan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian (Kreatif & Kolaboratif, 2023) melaporkan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik dan fleksibel. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji PjBL dan Canva secara terpisah, serta belum secara khusus diarahkan pada pengembangan media pembelajaran IPAS yang terintegrasi dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Lebih lanjut, kajian pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis PjBL berbantuan Canva pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas V dan pada materi “Sistem Pernapasan pada Manusia”, masih sangat terbatas. Padahal, materi tersebut menuntut pemahaman konseptual sekaligus kemampuan siswa untuk mengaitkan konsep dengan fenomena kehidupan sehari-hari melalui aktivitas eksploratif dan produk pembelajaran kreatif.

Kondisi empiris di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara teori tersebut dan praktik pembelajaran di kelas. Hasil observasi awal di SD St. Agustinus Bandung menunjukkan pembelajaran IPAS masih didominasi dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks. Dari 25 siswa kelas V, sebagian besar siswa hanya mampu menghasilkan produk pembelajaran sederhana berupa rangkuman tertulis, sementara tugas berbasis proyek jarang diberikan. Siswa cenderung pasif dalam diskusi, kurang percaya diri dalam mengemukakan ide, dan belum terbiasa menyajikan hasil belajar dalam bentuk produk kreatif seperti poster, infografik, atau presentasi visual. Keterbatasan media pembelajaran dan alat peraga menyebabkan aktivitas praktik dan eksplorasi konsep IPAS belum berjalan secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPAS yang tidak hanya menerapkan PjBL, tetapi juga didukung oleh media digital interaktif yang mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Project Based Learning berbantuan aplikasi Canva yang dirancang secara sistematis, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi praktis untuk menjembatani kesenjangan antara potensi PjBL-Canva secara teoretis dan realitas pembelajaran IPAS di kelas, terutama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

- 2031 *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Project Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD – Sunardi, Euis Eti Rohaeti, Wahyu Hidayat*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>

Dengan demikian, tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis PjBL berbantuan Canva yang layak dan efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD St. Agustinus Bandung.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD St. Agustinus Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 selama kurang lebih tiga bulan, yang mencakup tahap pendefinisian kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, uji coba, dan analisis data. Penelitian bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran IPAS berbasis Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva.

Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas V menggunakan teknik total sampling, karena seluruh siswa berada pada tingkat kelas dan materi yang sama. Kriteria inklusi meliputi siswa kelas V yang aktif mengikuti pembelajaran IPAS dan terlibat dalam seluruh rangkaian kegiatan penelitian, sedangkan kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran secara lengkap. Selain siswa, subjek validasi melibatkan dua orang validator, yaitu seorang ahli media pembelajaran dan seorang ahli materi IPAS.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dimodifikasi dan dibatasi menjadi tiga tahap yaitu: define, design, dan develop. Tahap define mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPAS, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta ruang lingkup materi “Sistem Pernapasan pada Manusia”. Tahap design mencakup perancangan prototipe media, penyusunan storyboard, penentuan format media berbasis Canva, serta pengembangan instrumen penelitian. Tahap develop meliputi pembuatan produk media, validasi ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Pada tahap disseminate tidak dilaksanakan karena penelitian difokuskan pada pengujian kelayakan dan efektivitas terbatas di lingkungan sekolah.

Pada teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui validasi ahli, angket respons siswa, dan juga observasi pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk menilai aspek tampilan, navigasi, kelengkapan materi, dan kesesuaian media dengan pembelajaran berbasis proyek. Angket siswa digunakan untuk mengukur tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan belajar, sedangkan observasi dilakukan untuk melihat aktivitas dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert 4 tingkat, yaitu: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang). Kategori tingkat kelayakan media ditentukan berdasarkan persentase skor: 81-100% (kriteria: sangat layak), 61-80% (kriteria: layak), 41-60% (kriteria: cukup layak), dan $\leq 40\%$ (kriteria: tidak layak).

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan menggunakan persamaan berikut:

$$P = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Nilai P menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan komentar validator serta siswa dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat interpretasi data kuantitatif. Aspek efektivitas media dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa tidak diuji menggunakan statistik inferensial, melainkan dideskripsikan berdasarkan indikator keterlibatan siswa dalam proses proyek, keaktifan dalam diskusi, kemampuan menuangkan ide, serta kualitas produk pembelajaran yang dihasilkan. Dengan demikian, efektivitas media dipahami dalam konteks efektivitas terbatas pada tingkat kelas dan lingkungan penelitian.

Keabsahan data dijamin melalui validasi ahli, uji coba bertahap yaitu: kelompok kecil dan kelompok besar, serta konsistensi penggunaan instrumen. Penelitian ini telah memperoleh izin resmi dari pihak sekolah, dan seluruh partisipan mengikuti penelitian secara sukarela dengan persetujuan guru kelas, serta tetap menjunjung etika penelitian dan kerahasiaan data peserta didik.

- 2032 *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Project Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD – Sunardi, Euis Eti Rohaeti, Wahyu Hidayat*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif IPAS berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan aplikasi *Canva*. Media tersebut dirancang untuk mendukung proses pembelajaran tema Sistem Pernapasan pada Manusia di kelas V SD St. Agustinus Bandung. Proses pengembangan dilakukan melalui tiga tahap yaitu: pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa pembelajaran IPAS sebelumnya masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan belum memanfaatkan media interaktif. Dari 25 siswa, hanya 56% yang menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran IPAS. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa di kelas mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak, terutama pada bagian mekanisme pernapasan manusia. Masalah tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep teori atau materi yang diajarkan di kelas dengan pengalaman nyata siswa melalui aktivitas proyek sederhana. Oleh karena itu, materi Sistem Pernapasan pada Manusia dipilih karena memiliki potensi kuat untuk diintegrasikan dengan model *Project Based Learning*.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*) menghasilkan storyboard dan desain awal media pembelajaran berbasis *Canva* yang disusun secara sistematis. Media diawali dengan halaman pembuka yang dilengkapi animasi ringan untuk menarik perhatian siswa, diikuti penyajian materi pokok berupa teks, ilustrasi organ pernapasan manusia, serta animasi sederhana yang menggambarkan proses masuk dan keluarnya udara. Selanjutnya, media memuat tugas proyek interaktif yang menuntut siswa membuat model sistem pernapasan manusia menggunakan bahan sederhana seperti botol plastik, balon, dan sedotan, kemudian mendokumentasikan hasil proyek dalam bentuk foto atau video. Pada bagian akhir, disediakan kuis interaktif dengan tombol navigasi yang memungkinkan siswa memilih jawaban secara langsung. Media yang dirancang kemudian diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPAS kelas V selama tiga kali pertemuan, masing-masing dengan durasi 70 menit.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini terdiri dari validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba kelompok kecil dan besar untuk mengetahui kelayakan media serta respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media menilai dari aspek tampilan, interaktivitas, estetika, dan kemudahan penggunaan. Hasil penilaian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Skor (%) | Kriteria |
|----|--------------------------------|----------|--------------|
| 1 | Tampilan visual dan tata letak | 92,5 | Sangat Layak |
| 2 | Interaktivitas media | 89,2 | Sangat Layak |
| 3 | Konsistensi desain dan warna | 88,5 | Layak |
| 4 | Kemudahan navigasi | 91,2 | Sangat Layak |
| | Rata-rata | 90,4 | Sangat Layak |

Pada hasil validasi menunjukkan bahwa media *Canva* berbasis PjBL dinilai sangat layak digunakan. Ahli media memberikan catatan untuk memperbesar ukuran font pada beberapa bagian dan menyesuaikan kontras warna agar lebih mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar.

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi menilai kesesuaian konten dengan kurikulum, kebenaran konsep ilmiah, serta relevansi kegiatan proyek terhadap tujuan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Skor (%) | Kriteria |
|----|--|----------|--------------|
| 1 | Kesesuaian dengan capaian pembelajaran | 97 | Sangat Layak |
| 2 | Ketepatan konsep ilmiah | 97,2 | Sangat Layak |
| 3 | Keakuratan istilah dan bahasa | 96,5 | Sangat Layak |
| 4 | Relevansi proyek dengan materi | 97 | Sangat Layak |
| | Rata-rata | 96,9 | Sangat Layak |

Pada hasil validasi menunjukkan bahwa konten materi sudah akurat dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Ahli materi menilai media ini sangat membantu dalam menjembatani konsep pemahaman abstrak menjadi lebih konkret atau nyata melalui aktivitas proyek.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 siswa kelas V untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan tingkat ketertarikan siswa terhadap media.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Aspek Penilaian | Skor (%) | Kriteria |
|----|-----------------------------|----------|--------------|
| 1 | Ketertarikan terhadap media | 90,5 | Sangat Layak |
| 2 | Kejelasan penyajian materi | 91 | Sangat Layak |
| 3 | Kemudahan penggunaan | 92 | Sangat Layak |
| 4 | Keterlibatan dalam proyek | 92 | Sangat Layak |
| | Rata-rata | 91,4 | Sangat Layak |

Siswa memberikan tanggapan positif, terutama karena media berisi gambar, warna, dan animasi yang menarik. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami dan mengerti fungsi organ pernapasan setelah melihat simulasi yang ditampilkan pada media.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba lapangan dilakukan pada 15 siswa lainnya di kelas V yang belum terlibat pada tahap sebelumnya

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Skor (%) | Kriteria |
|----|---------------------------------|----------|--------------|
| 1 | Keterlibatan dalam pembelajaran | 95 | Sangat Layak |
| 2 | Kemampuan berpikir kreatif | 93,5 | Sangat Layak |
| 3 | Kolaborasi dan komunikasi | 94,5 | Sangat Layak |
| 4 | Minat dan motivasi belajar | 95,5 | Sangat Layak |
| | Rata-rata | 94,6 | Sangat Layak |

Hasil menunjukkan bahwa penerapan media *Canva* berbasis PjBL memberikan dampak yang sangat positif terhadap partisipasi dan kreativitas siswa. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan proyek pembuatan model alat pernapasan dengan sangat kreatif yang bervariasi sesuai dengan ide-ide dan gagasan mereka.

PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran IPAS berbasis Project Based Learning (PjBL) dengan bantuan aplikasi *Canva* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta berdampak positif terhadap kreativitas belajar siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa

pembelajaran yang memadukan pendekatan pedagogis aktif dengan media digital interaktif dapat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan lebih kontekstual. Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan paradigma konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan pengalaman langsung ((Piaget, 1970) ; (Jonassen & Rohrer-Murphy, 1999).

Tingginya skor oleh validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip desain pembelajaran yang efektif. Menurut (Mayer, 2024), pembelajaran berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks, visual, dan animasi secara harmonis dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena memanfaatkan dua saluran kognitif, yaitu visual dan verbal. Selain itu, teori Cognitive Load menyatakan bahwa penyajian informasi yang terstruktur dan visual dapat membantu mengurangi beban kognitif siswa, sehingga memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi (Sweller, 2020). Dalam penelitian ini, penggunaan Canva memungkinkan penyajian materi sistem pernapasan manusia secara visual dan interaktif, sehingga konsep yang bersifat abstrak akan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Dari sudut pandang model pembelajaran, kontribusi PjBL terhadap kreativitas belajar siswa terlihat lebih konkret dibandingkan penelitian PjBL yang hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif. Jika dibandingkan dengan temuan (Bell, 2010) dan (Kokotsaki et al., 2016) penelitian ini menunjukkan persamaan pada peningkatan keterlibatan, kolaborasi, dan pemecahan masalah, tetapi memiliki perbedaan pada konteks implementasi, yaitu integrasi PjBL ke dalam media pembelajaran IPAS berbasis Canva. Proyek pembuatan model sistem pernapasan manusia memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep IPAS, tetapi juga mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sehari-hari, yang memperkuat dimensi kontekstual pembelajaran..

Peningkatan kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini tercermin pada aspek orisinalitas ide, kelancaran menuangkan gagasan, serta kemandirian dalam menyelesaikan proyek. Temuan ini konsisten dengan indikator kreativitas menurut (Guilford, 1967) dan (Torrance, 1966), tetapi berbeda dari beberapa studi sebelumnya yang mengukur kreativitas secara umum melalui tes tertulis. Dalam penelitian ini, kreativitas lebih tampak melalui hasil produk proyek dan keterlibatan siswa selama dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mendukung pandangan (Munandar, 2021) bahwa kreativitas dapat berkembang secara optimal melalui pengalaman belajar yang memberi ruang eksplorasi dan ekspresi, bukan semata-mata melalui pengukuran tes kognitif.

Perbandingan penelitian oleh (Chang et al., 2021) persamaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media digital untuk mendukung PjBL dan meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, perbedaannya adalah fokus materi dan jenjang pendidikan. Chang et al. menekankan kualitas produk digital siswa secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengembangkan media IPAS yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada konteks nasional, temuan penelitian ini memperkuat hasil (Syahmi et al., 2024) dan (Hapsari et al., 2018) terkait efektivitas PjBL dalam meningkatkan kreativitas, sekaligus memperluasnya dengan menunjukkan bahwa Canva dapat diintegrasikan sebagai media pendukung proyek, bukan sekadar alat presentasi, sebagaimana dilaporkan oleh (Royanti & Sulindra, 2025) serta (Utomo, 2023).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian secara sistematis PjBL pada media pembelajaran IPAS berbasis Canva yang dirancang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung menerapkan PjBL atau Canva secara parsial, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi keduanya dapat secara langsung mendukung penguatan dimensi “Kreatif” dan “Bernalar Kritis” dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penelitian ini sangat memberikan kontribusi

- 2035 *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Project Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD – Sunardi, Euis Eti Rohaeti, Wahyu Hidayat*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>

empiris baru terhadap pengembangan pembelajaran IPAS yang interdisipliner dan berbasis teknologi di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang masih perlu dicermati secara kritis. Pertama, pengukuran kreativitas belajar siswa masih didasarkan pada indikator keterlibatan, proses proyek, dan kualitas produk pembelajaran, sehingga belum menggunakan instrumen kuantitatif standar yang memungkinkan pengukuran kreativitas secara komparatif dan longitudinal. Kedua, subjek penelitian terbatas pada satu sekolah dasar Katolik di Kota Bandung, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati pada konteks sekolah dengan karakteristik budaya, sosial, dan fasilitas yang berbeda. Oleh sebab itu penelitian lanjutan disarankan dan diharapkan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen serta mengombinasikan penilaian proses dan tes kreativitas yang tervalidasi untuk memperoleh gambaran dampak pembelajaran secara lebih menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pada media pembelajaran IPAS berbasis Project Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan berdampak positif terhadap kreativitas belajar serta keterlibatan siswa kelas V SD St. Agustinus Bandung. Media yang dikembangkan ini dinilai layak digunakan oleh ahli dan siswa, serta mampu memfasilitasi pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kreatif, bernalar kritis, dan terlibat aktif melalui kegiatan proyek yang kontekstual. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran IPAS sekolah dasar yang mengintegrasikan secara sistematis pendekatan PjBL dengan platform Canva sebagai media digital interaktif yang mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang dirancang secara pedagogis dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka terutama dalam penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran IPAS. Sebagai saran penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang serupa pada materi ini atau mata pelajaran yang lain serta dapat melibatkan konteks sekolah yang lebih beragam untuk menguji konsistensi dan dampaknya secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. G., Asmin, A., & Mulyono, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 741–751.
- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning For The 21st Century: Skills For The Future*. *The Clearing House: A Journal Of Educational Strategies, Issues And Ideas*, 83(2), 39–43.
<https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Chang, C.-C., Lee, Y.-H., Chuang, M.-J., Hsueh, C.-H., Lu, Y.-W., Tsai, Y.-L., Chou, R.-H., Wu, C.-H., Lu, T.-M., & Huang, P.-H. (2021). Agreement Between Invasive Wire-Based And Angiography-Based Vessel Fractional Flow Reserve Assessment On Intermediate Coronary Stenoses. *Frontiers In Cardiovascular Medicine*, 8, 707454.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature Of Human Intelligence*.
- Hapsari, D. I., Airlanda, G. S., Profesi, P., Universitas, G., & Satya, K. (2018). *Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Implementation Of Project Based Learning To Improve Mathematics Learning Motivation The*. 5(2), 154–161.
- Inayati, U. (2022). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di Sd/Mi. *Icie: International Conference On Islamic Education*, 2, 293–304.
- Jonassen, D. H., & Rohrer-Murphy, L. (1999). Activity Theory As A Framework For Designing

- 2036 *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Project Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD – Sunardi, Euis Eti Rohaeti, Wahyu Hidayat*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>

Constructivist Learning Environments. *Educational Technology Research And Development*, 47(1), 61–79.

Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-Based Learning: A Review Of The Literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.

Kreatif Dan Kolaboratif. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 247–257.

Lin, I.-C., Chang, S.-H., Liu, P.-C., Kuo, P.-J., & Chung, K. C. (2024). Exploring The Effectiveness And Moderators Of Game Learning On Creativity Enhancement. *Educational Technology & Society*, 27(3), 83–101.

Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/S10648-023-09842-1>

Munandar, U. (2021). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Pt Rineka Cipta.

Piaget, J. (1970). *Science Of Education And The Psychology Of The Child*. Trans. D. Coltman.

Royanti, S., & Sulindra, I. G. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas V Sdn Sering. *Indonesian Journal Of Educational Technology*, 1(1), 11–19.

Sweller, J. (2020). Cognitive Load Theory And Educational Technology. *Educational Technology Research And Development*, 68(1), 1–16.

Syahmi, F. A., Mustaji, M., & Maureen, I. Y. (2024). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2d Dan 3d Di Smk Unitomo. *Edukasia Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 155–162.

Thomas, W. (2000). *John. A Review Of Research On Project–Based Learning*. California: The Autodesk Foundation.

Torrance, E. P. (1966). Torrance Tests Of Creative Thinking. *Educational And Psychological Measurement*.

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.