



Implementasi Model Project-Based Learning Berbantuan Simplebooklet Dan Canva Pada Pembelajaran IPS Kelas VI SDN 1 Bangoan

Ning Wahyuni^{1*}, Sulastrri Rini Rindrayani²

¹⁻² Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Bhinneka PGRI

Email: ningwahyuni1802@gmail.com¹, rrindrayani@yahoo.com²

Alamat: Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229

Korespondensi penulis ningwayhuni1802@gmail.com

Abstract. *This conceptual study examines the implementation of the Project-Based Learning (PBL) model, supported by digital media tools such as Simplebooklet and Canva, in Social Studies learning for sixth-grade students at SDN 1 Bangoan. The study arises from the need for contextual, engaging, and student-centred learning as a response to the typically theoretical and less interactive nature of Social Studies instruction. Through the integration of digital media, students can engage in meaningful projects that foster critical thinking, collaboration, creativity, and digital literacy. The learning process includes stages such as problem formulation, project planning, product development, and reflection. This study presents a conceptual overview showing that implementing the PjBL model with the support of Simplebooklet and Canva can enhance student engagement and strengthen understanding of the subject matter.*

Keywords: *Project-Based Learning, Simplebooklet, Canva, Social Studies, Digital Learning, Elementary School.*

Abstrak. Kajian ini membahas implementasi model Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media digital Simplebooklet dan Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VI SDN 1 Bangoan. Kajian ini bertolak dari kebutuhan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berpusat pada siswa, sebagai respons terhadap pembelajaran IPS yang cenderung teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Melalui integrasi media digital, siswa dapat terlibat dalam proyek bermakna yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta literasi digital. Proses pembelajaran meliputi tahapan perumusan masalah, perencanaan proyek, pengembangan produk, hingga refleksi. Kajian ini menyuguhkan gambaran konseptual bahwa implementasi model PjBL berbantuan Simplebooklet dan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran.

Kata kunci: Project-Based Learning, Simplebooklet, Canva, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pembelajaran Digital, Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Model Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar melalui keterlibatan aktif dalam penyelesaian proyek nyata berbasis masalah (Ansya, 2023). PjBL mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara kontekstual sehingga siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi mampu mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Fatmawati, 2025). Melalui PjBL, siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Utami dkk., 2025).

Berbagai kajian telah menunjukkan efektivitas PjBL dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian oleh Ruwaidah & Uyun (2025) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek mengalami peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim. Selain itu, menurut Alfigo dkk., (2025), penggunaan PjBL dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa memahami konsep sosial secara lebih mendalam dan kontekstual.

Pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan implementasi PjBL. Platform digital seperti Canva dan Simplebooklet memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan mempublikasikan hasil proyek mereka secara interaktif. Canva memungkinkan pembuatan media visual seperti poster dan infografis, sedangkan Simplebooklet memfasilitasi pengorganisasian konten menjadi booklet digital yang menarik (Sahara & Purwananti, 2025). Integrasi media digital dalam pembelajaran PjBL juga menumbuhkan literasi digital siswa yang sangat penting dalam kurikulum merdeka.

Beberapa studi yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Putri (2024) menemukan bahwa media interaktif digital meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan penelitian oleh Ramadhan & Khomsani (2024) menegaskan bahwa media digital seperti Canva efektif dalam memfasilitasi ekspresi kreatif siswa serta pengelolaan proyek pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut, kajian ini berfokus pada implementasi model Project-Based Learning berbantuan Simplebooklet dan Canva pada pembelajaran IPS kelas VI SDN 1 Bangoan. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan secara rinci bagaimana penerapan model ini dapat meningkatkan pemahaman konseptual, motivasi belajar, serta keterampilan siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Model Project-Based Learning (PjBL)

Model Project-Based Learning (PjBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui keterlibatan dalam penyelesaian proyek-proyek yang kompleks dan kontekstual. Menurut Araniri dkk., (2024), *Project Based Learning* (PBL), atau dalam bahasa Indonesia disebut pembelajaran berbasis proyek, merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan suatu proyek sebagai inti dari proses belajar. Dalam penerapannya, peserta didik dihadapkan pada persoalan, pertanyaan, atau tantangan yang bersifat nyata,

menantang, dan kompleks, yang menuntut kolaborasi serta eksplorasi secara mendalam untuk menemukan solusi. Sedangkan menurut Ramadhanty et al., (2024), *Project Based Learning*, melibatkan siswa dalam investigasi yang mendalam terhadap pertanyaan atau permasalahan penting, bersifat nyata dan menantang.

Dalam konteks pembelajaran IPS, PjBL memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi pelajaran dengan isu-isu sosial di lingkungan sekitarnya, sekaligus mengembangkan keterampilan kajian, kerja sama tim, komunikasi, serta penyampaian gagasan dalam bentuk produk nyata. PjBL juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, kolaboratif, serta penguatan karakter melalui dimensi Profil Pelajar Pancasila.

B. Karakteristik Model Project-Based Learning

Model PjBL memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari pendekatan konvensional, antara lain:

- a) Berbasis pertanyaan esensial – proses pembelajaran diawali dengan pertanyaan pemantik yang menantang dan bermakna.
- b) Berorientasi pada produk nyata – kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengembangan produk yang mencerminkan pemahaman siswa.
- c) Adanya investigasi mendalam – siswa terlibat dalam eksplorasi aktif melalui pengumpulan data, analisis informasi, dan pemecahan masalah.
- d) Kolaborasi dan tanggung jawab bersama – pembelajaran dilakukan secara kelompok sehingga mendorong kerja sama, komunikasi, dan saling menghargai.
- e) Adanya refleksi dan revisi – siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan proses dan memperbaiki hasil kerjanya sebelum disajikan.
- f) Penyajian hasil kepada audiens nyata – proyek yang dibuat siswa disampaikan secara langsung dalam forum yang relevan, sehingga memberi makna pada proses belajar mereka.

C. Landasan Teoretis Project-Based Learning

Penerapan PjBL dalam pembelajaran IPS berbasis digital memiliki akar kuat dalam berbagai teori belajar modern, yang memperkuat validitas pedagogis pendekatan ini.

a) Teori Konstruktivisme (Jean Piaget)

Teori konstruktivisme Piaget menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Pada usia siswa sekolah dasar, terutama kelas VI (usia 11–12 tahun), anak berada dalam tahap

operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis namun masih membutuhkan konteks nyata. PjBL sesuai dengan tahapan ini karena menyajikan situasi nyata yang menuntut pemecahan masalah berbasis proyek.

b) Teori Sosiokultural (Lev Vygotsky)

Menurut Vygotsky, proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menunjukkan bahwa siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan teman sebaya atau guru. PjBL yang berbasis kelompok memungkinkan terjadinya proses scaffolding, di mana siswa saling membantu dan belajar dalam konteks kolaboratif.

c) Teori Pembelajaran Berbasis Pengalaman (David A. Kolb)

Kolb mengembangkan siklus experiential learning yang terdiri dari empat tahap: pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Model PjBL secara alamiah mengikuti siklus ini: siswa mengalami langsung tantangan proyek (pengalaman konkret), merefleksikan prosesnya, menghubungkannya dengan teori (konseptualisasi), dan akhirnya menerapkan hasilnya melalui produk atau presentasi (eksperimen aktif).

d) Teori Psikososial (Erik Erikson)

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap industry vs inferiority, menurut Erikson, yaitu fase di mana anak membentuk kepercayaan diri melalui pencapaian dan pengakuan. PjBL memberi ruang kepada siswa untuk menunjukkan hasil kerja nyata, memperoleh penguatan sosial dari guru dan teman, sehingga memperkuat rasa percaya diri dan identitas belajar mereka.

e) Teori Konstruksi Sosial (Bruner & Berger)

Jerome Bruner menegaskan bahwa pembelajaran harus bersifat aktif dan berbasis makna, sementara Berger dan Luckmann memandang realitas sebagai sesuatu yang dikonstruksi melalui interaksi sosial. Dalam konteks PjBL, siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi secara aktif mengonstruksi makna melalui kerja sama, dialog, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan pembuatan proyek.

D. Integrasi Media Digital: Canva dan Simplebooklet

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pembelajaran digital menjadi kebutuhan yang tak terelakkan dalam dunia pendidikan. Media Canva dan Simplebooklet merupakan contoh alat bantu pembelajaran yang sangat relevan digunakan dalam PjBL.

- a) Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan siswa mengekspresikan ide dan materi dalam bentuk visual menarik seperti poster, infografis, dan booklet.
- b) Simplebooklet adalah platform publikasi digital yang memudahkan siswa dan guru menyajikan hasil karya dalam format booklet interaktif yang dapat diakses secara daring.
- c) Penggunaan kedua media ini memperkaya proses PjBL dengan memperluas akses informasi, mendukung pembelajaran mandiri, serta meningkatkan keterampilan literasi digital. Selain itu, keduanya sejalan dengan prinsip inklusivitas dan personalisasi yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

E. Relevansi dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang fleksibel, terdiferensiasi, serta berorientasi pada penguatan karakter siswa melalui enam dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, mandiri, bergotong-royong, bernalar kritis, dan kreatif. PjBL berbasis digital dengan Canva dan Simplebooklet secara nyata mendorong penguatan dimensi-dimensi tersebut melalui keterlibatan siswa dalam pengambilan keputusan, eksplorasi informasi, kerja tim, dan refleksi kritis. Dengan demikian, pendekatan ini mendukung secara langsung implementasi Kurikulum Merdeka di kelas.

3. METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*). Studi pustaka adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik kajian, baik berupa buku, artikel ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, laporan penelitian, maupun sumber-sumber terpercaya lainnya yang tersedia secara daring maupun luring (Siregar, 2021).

Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi model Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media digital Simplebooklet dan Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas VI. Data yang dikumpulkan difokuskan pada konsep dasar model PjBL, karakteristik media digital yang digunakan, serta temuan-temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang membahas efektivitas model dan media pembelajaran tersebut.

Langkah-langkah dalam kajian ini meliputi:

- 1) Identifikasi dan pemilihan literatur yang relevan dengan topik, dengan kata kunci seperti “Project-Based Learning”, “Simplebooklet”, “Canva”, “media digital dalam pembelajaran IPS”, dan “pembelajaran abad 21 di sekolah dasar”.
- 2) Klasifikasi sumber berdasarkan kategori seperti jurnal nasional terakreditasi, artikel ilmiah, buku referensi, dan publikasi dari situs resmi pendidikan.
- 3) Analisis isi dari setiap sumber untuk menggali informasi terkait kelebihan, tantangan, serta hasil dari implementasi model dan media pembelajaran yang dikaji.
- 4) Sintesis hasil temuan menjadi narasi ilmiah yang utuh dan sistematis untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Seluruh literatur dianalisis secara kritis dan digunakan untuk menyusun argumen serta mendukung simpulan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan menjelaskan dan menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber guna memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap objek kajian.

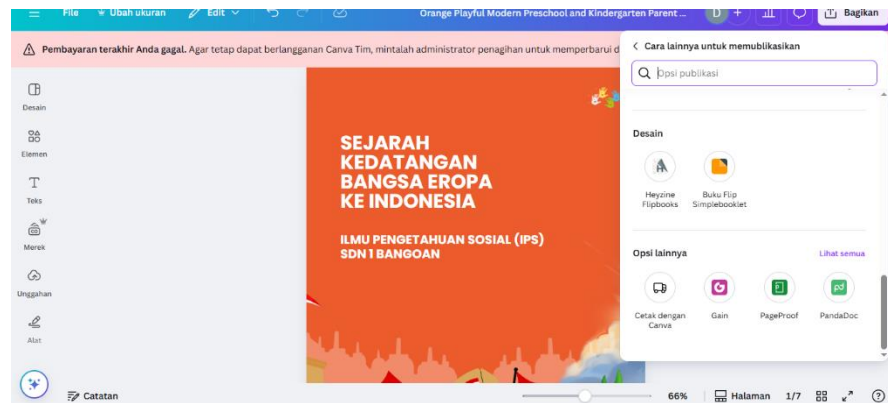
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Media Canva dan Simplebooklet dalam Pembelajaran IPS Berbasis Proyek

Dalam implementasi model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) pada kelas VI Sekolah Dasar, guru memanfaatkan **media pembelajaran digital** yang dikembangkan melalui **platform Canva** dan diunggah ke **Simplebooklet**. Media ini dirancang dalam bentuk **booklet interaktif** yang berisi materi pembelajaran IPS bertema “Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia”, lengkap dengan gambar, teks naratif, ajakan reflektif, dan instruksi kegiatan proyek. Penggunaan media ini bertujuan untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi sekaligus sebagai sumber rujukan utama saat menyusun produk proyek berupa poster kampanye digital.

Berikut ini adalah skema penggunaan media pembelajaran Canva dan Simplebooklet:

1. Guru membuat booklet digital menggunakan Canva
 - a) Desain berupa halaman-halaman materi IPS (sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia).
 - b) Dilengkapi gambar, teks penjelasan, pertanyaan reflektif, dan ajakan aksi.



Gambar 1. Tampilan Canva

2. Setelah selesai membuat desain dengan menggunakan Canva, ekspor desain ke Simplebooklet.



Gambar 2. Export Desain Canva ke Simplebooklet

3. Tunggu sampai proses konversi selesai.
4. Guru membagikan link booklet ke siswa melalui:
 - a) Grup WhatsApp/orang tua
 - b) Google Classroom
 - c) Atau diketik di papan tulis kelas
5. Siswa mengakses booklet sebagai media belajar utama:
 - a) Diakses dari HP orang tua atau laptop sekolah
 - b) Dibaca sebagai bagian dari kegiatan proyek

Booklet digital tersebut kemudian dibagikan kepada siswa melalui tautan (link) yang dapat diakses melalui perangkat pribadi seperti gawai atau laptop sekolah. Dalam kegiatan inti, siswa diminta membaca dan mendiskusikan isi booklet, yang menjadi landasan dalam merancang pesan dan visualisasi untuk proyek kelompok mereka. Melalui penggunaan Simplebooklet, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual, mandiri, dan menyenangkan. Selain itu, guru tetap memfasilitasi proses pembelajaran dengan bimbingan

teknis serta arahan terkait isi proyek. Media ini terbukti memperkuat integrasi literasi digital, kolaborasi kelompok, serta penguasaan materi IPS yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project-Based Learning* (PjBL)

Model *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Metode ini memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kolaboratif dalam menghasilkan proyek nyata yang bermakna. Konsep dan pengalaman belajar dibangun melalui proses penyelesaian tugas berbasis proyek yang kontekstual.

Menurut Puka (2023), kelebihan PjBL antara lain:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan langsung,
2. Mendorong kolaborasi lintas disiplin ilmu,
3. Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata,
4. Memperkuat hubungan guru dan siswa dalam peran fasilitator,
5. Membuka peluang kerja sama dengan komunitas luar,
6. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara aktif.

Astuti dkk., (2021) juga menambahkan bahwa PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk melatih keterampilan komunikasi, pengelolaan proyek, serta pengambilan keputusan secara mandiri.

Namun demikian, PjBL juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Mutawally (2021), tantangan dalam penerapan PjBL meliputi:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan proyek,
2. Memerlukan biaya tambahan dan peralatan pendukung,
3. Menjadi sulit bagi siswa yang kurang terampil dalam riset atau eksplorasi informasi,
4. Potensi adanya ketimpangan partisipasi antar siswa dalam kelompok,
5. Keterbatasan akses teknologi bagi sebagian siswa atau guru.

Dengan demikian, meskipun PjBL memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna, implementasinya perlu dipersiapkan secara matang, baik dari sisi waktu, sumber daya, maupun dukungan teknis.

C. Penerapan Dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Menurut Mutawally (2021), model Pembelajaran Berbasis Proyek terbagi menjadi empat tahap utama, yaitu:

1. Menentukan Pertanyaan Pemantik (Pertanyaan Esensial)

Pada tahap awal, guru merancang pertanyaan pemantik yang bersifat terbuka, kontekstual, dan mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap suatu peristiwa IPS. Contoh dalam pembelajaran IPS:

“Mengapa Bangsa Eropa datang ke Indonesia?”

Pertanyaan ini memicu eksplorasi, diskusi, dan investigasi yang relevan dengan kehidupan modern.

2. Perencanaan Proyek

Siswa, dengan bimbingan guru, membuat perencanaan proyek. Mereka mendiskusikan bentuk proyek (poster digital, video dokumenter, pameran kelas, majalah dinding IPS, podcast IPS, dsb), sumber informasi, tugas masing-masing, serta tenggat waktu.

Dalam Kurikulum Merdeka, tahap ini mendorong pembelajaran diferensiatif dan melibatkan siswa secara aktif dalam pengambilan keputusan.

3. Penyusunan Jadwal

Siswa menetapkan waktu pelaksanaan proyek berdasarkan tahapan-tahapan kerja: pengumpulan data, diskusi kelompok, pembuatan produk, dan refleksi. Guru membantu sebagai fasilitator, bukan pengendali. Tahap ini mengajarkan manajemen waktu dan tanggung jawab, yang sejalan dengan penguatan dimensi mandiri dan gotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila.

Dalam penerapan model Project-Based Learning (PjBL) pada pembelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar, terdapat enam langkah utama yang dilakukan secara sistematis. Setiap langkah dirancang untuk menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi permasalahan nyata serta menghasilkan produk pembelajaran yang konkret. Media digital berupa Simplebooklet dan Canva digunakan untuk menunjang kegiatan inti, yaitu pelaksanaan proyek kampanye kebersihan sekolah.

1. Langkah pertama adalah menentukan pertanyaan mendasar (*driving question*). Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan pertanyaan pemantik yang bersifat kontekstual dan menggugah rasa ingin tahu siswa, seperti “Mengapa penting menjaga kebersihan lingkungan sekolah?” atau “Bagaimana kita bisa mengajak teman-teman untuk menjaga kebersihan bersama?”. Pertanyaan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan proyek kelompok.

2. Langkah kedua yaitu perencanaan proyek, di mana siswa dibimbing untuk menyusun rancangan proyek bersama kelompoknya. Pada tahap ini, siswa menentukan tema kampanye, membagi tugas antar anggota, serta merancang rencana kerja proyek. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan siswa dalam menyusun struktur kegiatan dan tujuan proyek secara jelas.
3. Langkah ketiga adalah penyusunan jadwal dan pengenalan media pembelajaran. Guru memperkenalkan media pembelajaran digital berupa Simplebooklet, yaitu booklet interaktif yang telah dirancang sebelumnya menggunakan Canva dan berisi materi-materi IPS tentang sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Link Simplebooklet dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari secara mandiri atau bersama kelompok.
4. Langkah keempat merupakan inti dari proses pembelajaran, yaitu pelaksanaan proyek. Dalam tahap ini, siswa membaca isi Simplebooklet untuk memperdalam pemahaman tentang topik proyek. Berdasarkan informasi dari media tersebut, siswa mulai mengerjakan poster kampanye digital menggunakan Canva. Poster berisi slogan, pesan ajakan, dan visual yang menarik untuk mengedukasi bagaimana bangsa Eropa datang ke Indonesia. Guru memberikan bimbingan teknis dalam penggunaan Canva dan memberikan umpan balik terhadap isi maupun desain poster siswa.
5. Langkah kelima adalah penyajian hasil proyek, di mana setiap kelompok mempresentasikan hasil posternya di depan kelas. Poster dapat ditampilkan melalui proyektor, dicetak untuk dipajang, atau dipublikasikan di dinding kelas atau media digital sekolah. Presentasi ini menjadi ajang bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi, berpikir logis, dan menyampaikan gagasan secara terbuka.
6. Langkah terakhir adalah refleksi dan evaluasi. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilalui, termasuk pengalaman bekerja dalam kelompok, pemahaman terhadap isi materi, serta keterampilan menggunakan media digital. Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik yang mencakup aspek kerja sama, kreativitas, isi konten poster, dan kemampuan presentasi.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, model Project-Based Learning tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS, tetapi juga mengembangkan karakter

kolaboratif, kreativitas, dan literasi digital. Media Simplebooklet dan Canva menjadi alat yang mendukung pembelajaran aktif, menarik, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

D. Rencana Pembelajaran PJBL Menggunakan Canva Simple Booklet

Mata Pelajaran : IPS (Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia)

Tema Proyek: : Membuat media pembelajaran melalui Booklet Digital

Target Peserta Didik : Siswa kelas VI

Durasi : 8–10 Pertemuan (1 JP per pertemuan)

Produk Akhir : Booklet digital kreatif (menggunakan Canva)

Tahap	Pertemuan ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Media & Alat	Output
Perencanaan	1	Menentukan Pertanyaan Esensial	Guru menyampaikan tujuan proyek- Memantik pertanyaan: “ <i>Bagaimana cara memperkenalkan budaya lokal ke masyarakat luas?</i> ”- Diskusi kelas dan eksplorasi ide	Whiteboard, LCD, Canva (contoh booklet)	Ide dasar proyek, hasil diskusi
	2	Mendesain Perencanaan Proyek	Siswa dibagi dalam kelompok- Menentukan tema booklet (budaya, lingkungan, tokoh lokal)- Merancang isi, sumber data, pembagian peran	Kertas kerja perencanaan proyek	Draft perencanaan proyek
	3	Penyusunan Jadwal & Eksplorasi Canva	Kelompok menyusun timeline proyek- Guru memberi tutorial penggunaan Canva dan template Simplebooklet- Kelompok memilih desain booklet	Laptop, internet, Canva	Jadwal kerja & template booklet
Pelaksanaan	4	Pengumpulan Informasi & Draft Isi	Siswa mengumpulkan data (buku, wawancara, internet)- Menyusun konten tulisan, gambar, dan referensi- Mulai memasukkan isi ke Canva	Buku referensi, Canva	Draft isi booklet

	5	Pengembangan Desain Visual	Penambahan elemen desain: gambar, ikon, warna, infografik- Guru masukan desain- Menyesuaikan isi dengan tampilan visual	Canva, template desain	Booklet setengah jadi
	6	Umpan Balik Tengah Proyek	Presentasi sementara- <i>Peer-review</i> dari kelompok lain- Guru memberi masukan isi, struktur, dan bahasa	LCD, Canva	Draft booklet direvisi
	7	Finalisasi Booklet	Revisi final konten dan tampilan- Tambah bagian penutup, daftar pustaka- Ekspor menjadi PDF	Canva	Booklet versi final (PDF)
Evaluasi	8	Presentasi Proyek	Kelompok mempresentasikan booklet- Penilaian oleh guru dan teman	LCD, speaker	Presentasi booklet
	9	Evaluasi & Refleksi	Refleksi bersama dengan guru- Pengisian lembar refleksi individu	Lembar refleksi	Refleksi proyek
	10	Penilaian Akhir	Guru menilai proyek berdasarkan rubrik (isi, desain, kreativitas, kolaborasi, presentasi)	Rubrik penilaian	Nilai akhir proyek

Penilaian

Aspek	Bobot
Isi dan Struktur Booklet	30%
Kreativitas Desain Visual	20%
Relevansi dan Ketepatan Informasi	20%
Kerja Sama Tim	15%

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. PjBL mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui proyek nyata yang kontekstual, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

Integrasi media digital seperti Canva dan Simplebooklet terbukti memperkuat pelaksanaan model PjBL. Canva memberikan kemudahan dalam menyusun informasi secara visual dan menarik, sementara Simplebooklet memungkinkan siswa mengompilasi hasil proyek dalam bentuk booklet interaktif yang dapat dipublikasikan secara digital. Kedua media ini mendukung pengembangan literasi digital siswa sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

Meski memiliki berbagai keunggulan, penerapan PjBL juga menghadapi tantangan seperti kebutuhan waktu yang lebih panjang, keterbatasan akses teknologi, dan kebutuhan akan keterampilan guru dalam membimbing proses proyek. Oleh karena itu, perencanaan dan pendampingan yang tepat menjadi kunci keberhasilan implementasi model ini di kelas. Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva dan Simplebooklet dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, khususnya dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang aktif, kreatif, dan reflektif.

DAFTAR REFERENSI

- Alfigo, R., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Analisis strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(05), 264–272.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPA menggunakan strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Araniri, N., Nahriyah, S., & Nurfazri, D. C. (2024). Project based learning sebagai metode pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1(10), 163–170.
- Astuti, A., Zulfah, Susanti, R., Syafitri, C. N., Rahmadhani, M., & Hermansyah, R. (2021). Strategi pembelajaran matematika abad 21. [Tanpa penerbit].
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi pembelajaran sejarah dengan deep learning berbasis digital untuk Gen Z. *Jurnal Revorma*, 5(1), 25–39.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan model project based learning dalam pembelajaran sejarah (pp. 1–6). Universitas Pendidikan Indonesia. <https://osf.io/xyhve/>
- Puka, F. B. (2023). Analisis pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode berbasis proyek di kelas X SMA Negeri 8 Pontianak (pp. 1–23). Universitas PGRI Pontianak. <https://osf.io/xyhve/>

- Putri, A. E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Putri, R. A., Fatmawati, A., Aini, R. S., & Kartika, A. D. (2024). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manajemen*, 2(6), 837–844.
- Ramadhan, G. A., & Khomsani, I. (2024). Strategi pemanfaatan media presentasi Canva untuk menguatkan keterampilan kolaborasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-1 SMA Negeri 3 Semarang. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 14–23. <https://doi.org/10.57094/jpkn.v5i1.1512>
- Ruwaidah, R., & Uyun, N. (2025). Pengaruh penggunaan metode belajar berbasis proyek terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Janah: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(05), 43–51.
- Sahara, D. A. M., & Purwananti, Y. S. (2025). The effectiveness of technological media in teaching English for higher education students. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 12(07), 264–272. <https://doi.org/10.32782/2617-3921.2023.23.264-271>
- Siregar, T. (2021). Metode penelitian pendidikan: Panduan menulis artikel ilmiah dan tugas akhir. Penerbit K-Media. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=eQlIEAAAQBAJ>
- Utami, P. R., Rahmawati, L., & Noktaria, M. (2025). Pengembangan kompetensi dan soft skill dalam implementasi Kurikulum Merdeka: Tinjauan literatur. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 1–3.