

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting yang harus dimiliki setiap orang dalam hidupnya, salah satunya yaitu ditempuh dari pendidikan dasar terlebih dahulu. Berdasarkan Undang-Undang Dasar tahun 1945 menurut Marni (2022, hlm. 2680) bahwa:

“Pengertian pendidikan sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya”.

Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Tujuan pendidikan sekolah dasar itu sendiri adalah meletakkan kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup secara mandiri dan mengikuti pendidikan secara lanjut. Selain itu, dengan adanya pendidikan dasar ini dapat menjadikan seorang anak membentuk individu yang mampu hidup secara berkelompok dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan dasar dapat ditempuh peserta didik di Sekolah Dasar, dimana pada pendidikan Sekolah Dasar ini peserta didik diajarkan berbagai macam ilmu pengetahuan dari berbagai mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Salah satunya yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), mata pelajaran ini dipelajari di Sekolah Dasar karena memiliki hubungan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari. IPAS mempelajari tentang pengetahuan alam dan sosial yang rasional dan objektif tentang alam semesta dan kehidupan sosialnya. Oleh sebab itu mata pelajaran IPAS diperlukan untuk dipelajari peserta didik di Sekolah Dasar.

Akan tetapi, dalam mempelajari IPAS diperlukan pemahaman khusus peserta didik supaya mampu menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Kemampuan pemahaman yang dimaksud yaitu kemampuan pemahaman

konsep IPAS, kemampuan ini diperlukan dalam pembelajaran IPAS, karena IPAS tidak hanya mempelajari pengetahuan berupa fakta, prinsip, hukum, dan keterampilan berpikir. Dimana dalam pembelajaran IPAS peserta didik diminta untuk benar-benar memahami suatu konsep materi yang dipelajarinya selama pembelajaran. Adapun pengertian pemahaman konsep menurut Uno.B, Hamzah dan Mohamad, Nurdin (dalam Anggalarang, 2018, hlm. 7) “Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

Pemahaman konsep penting dalam pembelajaran IPAS karena memudahkan peserta didik untuk memahami, menerapkan dan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Pemahaman konsep dapat dikembangkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Pembelajaran dikatakan baik apabila dilaksanakan bukan hanya menyampaikan materi, namun dapat merangsang kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Rendahnya pemahaman konsep IPAS peserta didik akan berdampak pada kurangnya pemahaman materi belajar dan hal itu jadi permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan temuan analisis dilapangan, diketahui bahwa pemahaman konsep peserta didik dalam memahami materi konsep IPAS pada pembelajaran masih rendah. Hal ini terjadi karena dari kesulitan peserta didik dalam mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Dilihat dari cara pendidik yang benar-benar menggunakan strategi wawancara, instruktur tidak mencoba beberapa media untuk memperluas gerakan peserta didik selama langkah pengajaran dan pembelajaran, instruktur hanya menyampaikan materi di papan tulis sehingga tampak seperti ada beberapa peserta didik yang jenuh mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran IPAS yang diharapkan adalah dapat mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan proses, aplikasi, konsep, sikap ilmiah peserta didik. Untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD tersebut, terlebih dahulu perlu dilakukan eksplorasi terhadap apa yang akan dipelajari, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari kegiatan

eksplorasi tersebut dapat dijawab dengan percobaan yang dilakukan oleh peserta didik sendiri untuk menemukan konsep-konsep baru. Materi IPAS yang dipelajari di SD merupakan berbagai peristiwa alam dan sosial yang dapat muncul dan ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi tersebut sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan saat ini pada pembelajaran IPAS, seperti guru hanya mengandalkan model ceramah, proses pembelajaran terlihat didominasi oleh guru, tidak ada penggunaan media dalam pembelajaran serta peserta didik yang terlihat bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diikuti dengan gaya belajar menghafal oleh peserta didik. Langkah pembelajaran tersebut, kurang sesuai dengan pembelajaran IPAS yang menekankan pada proses penemuan dan pengamatan terhadap realitas. Kegiatan pembelajaran tersebut kurang sesuai dengan pembelajaran IPAS yang seharusnya menekankan pada proses penemuan dan pengamatan objek nyata. Sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman konsep IPAS peserta didik karena materi yang dipelajarinya dalam waktu singkat akan hilang dan terlupakan dalam ingatan. Hal ini yang menyebabkan kemampuan memahami konsep IPAS peserta didik masih rendah. Selain itu, metode tersebut menyebabkan kurangnya pemberian pengembangan pemahaman sesuai tujuan pembelajaran IPAS. Misalnya realitas tentang energi dan sifat-sifatnya, jika hal itu hanya dihafalkan maka peserta didik akan mudah lupa dan sulit mengenali energi dan sifat-sifatnya dari konsep yang hanya dihafalnya. Berbeda jika konsep tersebut dikenalkan melalui media atau model belajar yang mendekati peserta didik pada kejadian nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya cara memecahkan masalah guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Salah satu cara yaitu menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami proses pembelajaran IPAS dalam pemahaman konsep, alternatif model pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan model *Project based learning* agar dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS.

Model *Project based learning* dapat digunakan sebagai alternatif dalam merubah konsepsi peserta didik dengan proses proyek, dengan cara tersebut

aktivitas peserta didik meningkat. Melalui model *Project based learning* peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan konsep, dalam memecahkan masalah, membuat ide gagasan, menyelesaikan proyek, sedangkan guru sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk serta fasilitator cara memecahkan masalah itu. Daryanto dan Raharjo (2012, hlm. 162) model *Project Based Learning* atau PJBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dan beraktivitas secara nyata. PJBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan yang kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Penggunaan model *Project based learning* dalam pembelajaran ini sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dimana berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah Dasar yaitu kurangnya pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Dalam hal ini penggunaan model *Project based learning* sangat tepat untuk menunjang pembelajaran karena ketika guru menggunakan model *Direct Instructional* peserta didik tidak benar-benar mengerti dengan materi yang diajarkan, Peserta didik masih bingung atau keliru dengan pemahaman yang mereka pahami. Peserta didik masih ragu untuk menyatakan jawaban yang sebenarnya, hal ini dikarenakan pengalaman belajar mereka yang kurang. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru sehingga peserta didik sulit mengerti dan membawa kejadian tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu kurangnya praktek pembelajaran yang berkaitan dengan materi IPAS sehingga tidak ada kesan menarik yang diingat peserta didik.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang menarik yaitu dengan melaksanakan pembelajaran berbasis proyek, dimana peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran dan guru hanya berperan menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran tersebut peneliti menggunakan model *Project based learning* berbantuan media *Canva* supaya pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik perhatian peserta didik.

Media *Canva* dikemukakan oleh Rahma, dkk. (dalam Hafidh & Lena, 2023, hlm. 114) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat berguna di era digital saat ini. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Melalui *Canva*, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini, maka peneliti menganalisis peneliti terdahulu yang relevan yaitu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Deliany, Hidayat, Nurhayati (2019, hlm. 90-97) dengan judul “Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar” menunjukkan hasil interpretasi sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Penerapan pemahaman konsep IPAS peserta didik pada kelas eksperimen kelas IV SDN 163 Buahbatu Baru yang menerapkan multimedia interaktif lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan multimedia interaktif. Dengan demikian dapat diartikan bahwa dengan menerapkan model *Project based learning* berbantuan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik Sekolah Dasar.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang adak dilakukan oleh penulis di kelas IV SDN 146 Gumuruh dimana penggunaan media canva sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu pemahaman konsep IPAS peserta didik Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Project Based Learning (PJBL)* Berbantuan Media *Canva* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik kurang memahami konsep IPAS.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project based learning* berbantuan media *Canva* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?.
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik yang menggunakan model *Project based learning* berbantuan media *Canva* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional*?.
3. Seberapa besar pengaruh model *Project based learning* berbantuan media *Canva* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik Sekolah Dasar?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project based learning* berbantuan media *Canva* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik SD.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik yang menggunakan model *Project based learning* berbantuan media *Canva* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Project based learning* berbantuan media *Canva* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik SD.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Model *Project based learning* berbantuan media *Canva* merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar yang diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik SD.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik SD.
- b) Bagi pendidik, sebagai bahan masukan dan pembaruan yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik SD.
- c) Bagi peserta didik, sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep IPAS sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara cepat dan tepat.
- d) Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan terutama dalam melihat sejauhmana model *Project based learning* berbantuan media *Canva* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik SD.

F. Definisi Operasional

Sugiyono (2014, hlm. 3) menjelaskan bahwa definisi operasional adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan. Dalam penelitian ini diberikan batasan pengertian-pengertian untuk menyamakan persepsi mengenai variabel-variabel yang digunakan, sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning* (PJBL)

Pengertian *Project based learning* menurut Mulyasa (2014, hlm. 145) mengatakan *Project based learning*, atau PJBL adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan

kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Model ini juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan sebagai subyek (materi) kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Sedangkan pengertian menurut Daryanto dan Raharjo (2012, hlm. 162) *Project based learning*, atau PJBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dan beraktifitas secara nyata. PJBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan yang kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Sugihartono, dkk. (2015, hlm. 84) mengungkapkan metode proyek adalah metode pembelajaran berupa penyajian kepada peserta didik materi pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna metode ini memberi kesempatan peserta didik untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya.

Fathurrohman (2016, hlm. 119) juga mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ini adalah ganti dari pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Penekanan pembelajaran ini terletak pada aktivitas peserta didik yang pada akhir pembelajaran dapat menghasilkan produk yang bisa bermakna dan bermanfaat.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project based learning* adalah model pembelajaran berpusat pada peserta didik yaitu dimana pada model ini menggunakan proyek atau kegiatan dalam pembelajarannya sehingga peserta didik secara langsung menggali permasalahan yang ada dan dengan begitu peserta didik akan memperoleh

pengalaman bermakna yang membuat dia memahami materi yang dipelajarinya.

2. Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman berasal dari kata “Paham” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata paham diartikan mengenai benar, seseorang dikatakan paham terhadap sesuatu dalam arti orang itu mampu menjelaskan konsep tersebut. Pengertian pemahaman konsep menurut Arikunto (2015, hlm. 131) mengatakan bahwa “Pemahaman (*comprehension*) yaitu dengan pemahaman, peserta didik diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep”.

Pemahaman konsep menurut Uno. B, Hamzah dan Mohamad, Nurdin (dalam Anggalarang, 2018, hlm. 7) yaitu “Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Pendefinisian dari suatu masalah yang dikaji dan disusun oleh perkataan sendiri”.

Selain itu menurut Sudjana (2005, hlm. 24) mengatakan bahwa “Pemahaman konsep adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk pada kasus lain”.

Pemahaman konsep menurut Susanto (2013, hlm.8) mengartikan bahwa “Pemahaman konsep diartikan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang peserta didik lakukan.

Indikator pemahaman konsep menurut Kilpatrick dan Findell (dalam Dasari, 2002, hlm. 21) mengemukakan yaitu:

- a) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- b) Kemampuan memberi contoh dari konsep yang telah dipelajari.

c) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, menerangkan suatu hal tentang suatu konsep yang diperoleh dari pengetahuan yang dipelajari dari pengalaman yang dilakukannya dengan cara sendiri.

3. Aplikasi *Canva*

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak dapat terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai modal utama pendukung keberhasilan pendidikan sehingga mampu bersaing di era globalisasi.

Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar adalah *Canva*, yaitu program desain online yang menyediakan bermacam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. *Canva* menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

Canva merupakan aplikasi penyedia berbagai desain yang menarik dengan berbagai *fitur* untuk memudahkan pengguna dalam membuat desain (Lathifah, 2023, hlm. 426). *Canva* dapat diakses melalui aplikasi atau website baik dari komputer maupun handphone. Hal ini memudahkan pengguna untuk berkreasi dimanapun dan kapanpun. Tidak hanya mudah digunakan, *Canva* juga menyediakan ribuan *template* yang bisa digunakan oleh pemula dengan

mudah. *Software* ini dapat diakses secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan *tools* dan *template* yang lebih lengkap. Melalui *Canva*, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. *Canva* menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Berbagai *template* menarik dapat disajikan dalam *Power Point*, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk *Power Point* yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. Selain itu, *Canva* juga bisa dimanfaatkan peserta didik untuk membuat presentasi hasil tugas, poster, puisi, iklan, dan lain sebagainya.

Selain membuat bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif. Dengan *Canva*, guru juga dapat memakai *template* dengan warna menarik dan tambahan *font* lainnya untuk memperindah *background* video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, *resume*, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan dapat mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk, kreatif, terampil, dan inovatif dalam mengembangkan materi yang dipelajari.

Aplikasi *Canva* dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga dapat memudahkan guru dan peserta didik Sekolah Dasar untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Canva* menurut Tri Wulandari et. al (2022, hlm. 112) adalah sebagai berikut: (1) mendownload aplikasi *Canva* melalui *play store* untuk pengguna gawai atau membuka *Canva* melalui *website* resmi *Canva* yaitu, https://www.canva.com/id_id untuk

pengguna laptop; (2) membuat akun *Canva* dapat dilakukan menggunakan akun *facebook*, *google*, atau *gmail*; (3) membuat desain melalui *Canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan *Canva* dengan mudah serta dapat mengubah *elemen*, *font*, ataupun gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna; (4) menyimpan hasil *desain* dari *Canva*, setelah *desain* selesai, langkah terakhir yakni menyimpan *desain* yang telah dibuat. Cara menyimpan *desain* tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan *desain* akan tersimpan digaleri ataupun *file* penyimpanan.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan salah satunya yaitu media *Canva*. Media *Canva* merupakan aplikasi penyedia desain online yang dapat diakses oleh semua orang secara gratis, sehingga dengan penggunaan media ini mampu menambah inovasi dalam pembelajaran yang lebih baik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan tahapan dalam menyusun sebuah karya tulis ilmiah untuk mahasiswa sebagai tugas akhir untuk melatih mahasiswa dalam merancang, melakukan proses, dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya secara sistematis. Sistematika skripsi dibagi menjadi lima bab berdasarkan Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi yang diterbitkan oleh FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 10). Adapun gambaran isi skripsi ini akan dijelaskan dalam sistematika penulisan skripsi sebagai berikut.

Pada BAB I Pendahuluan berisi tentang pokok permasalahan yaitu latar belakang masalah penelitian, identifikasi penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Pada BAB II mencakup tentang beberapa pokok permasalahan dari berbagai referensi, baik dari jurnal penelitian yang sudah dilakukan maupun jurnal lain yang berkaitan dengan bahasan pada penelitian yang dilakukan penulis. Selain itu dilengkapi juga dengan berbagai penjelasan mengenai teori dasar yang

berkaitan dengan variabel penelitian yang dapat membantu untuk proses analisa masalah yang meliputi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Pada BAB III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, lalu mengumpulkan data dan instrument penilaian, serta teknis analisis data dan prosedur dalam penelitian. Pada BAB IV menjelaskan tentang pembahasan masalah dan analisis data berdasarkan hasil peneliti dari keseluruhan instrument penelitian serta keseluruhan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada BAB V berisi tentang simpulan dan saran yang di dalamnya di paparkan tentang simpulan yang menjadi jawabab dari sumusan masalah penelitian yang telah dibuat, serta saran penelitian yang berisi usulan dari peneliti terhadap berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian.