

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Pemahaman Konsep

a) Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep

Istilah konsep berasal dari bahasa latin dari kata “*conceptus*” yang berarti “tangkapan” dan dalam konteks logika berkaitan dengan aktivitas intelektual untuk menangkap realitas. Menurut Sudiyat (2023, hlm. 23) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep berarti gambaran mental dari objek. Proses atau apapun yang ada di luar bahasa digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Sedangkan arti dari pemahaman, paham dalam menurut Sudaryono (2019, hlm. 50) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti mengenai benar atau tahu benar. Mengerti dengan benar tentang suatu permasalahan serta mampu memberikan contoh-contoh tertentu permasalahan tersebut disebut dengan pemahaman.

Konteks pemahaman berada pada tingkatan kedua, dalam taksonomi Bloom, pemahaman digolongkan dalam ranah kognitif tingkatan yang kedua. Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan. Hal ini berarti pemahaman tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga menginginkan peserta didik belajar dapat memanfaatkan atau mengaplikasikan apa yang telah ia pelajari dan ia pahami. Menurut taksonomi Bloom (Dewi, 2019, hlm. 132) terdapat 7 indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan proses kognitif pemahaman (*understands*) diantaranya adalah:

- 1) *Interpreting* (menafsirkan) artinya mengubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain.
- 2) *Exemplifying* (mencontohkan) berarti menemukan contoh khusus atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip.
- 3) *Classifying* (mengklasifikasikan), hal ini terjadi ketika peserta didik dapat menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori.

- 4) *Summarizing* (merangkum), terjadi ketika peserta didik dapat mengungkapkan satu kalimat yang mewakili informasi yang diperolehnya.
- 5) *Inferring* (menginterferensi), terjadi ketika peserta didik mampu menemukan suatu pola dalam kejadian-kejadian yang tidak ada dalam pembelajaran.
- 6) *Comparing* (membandingkan), peserta didik mampu mengidentifikasi suatu persamaan dan perbedaan antara beberapa peristiwa, ide, objek, masalah maupun situasi.
- 7) *Explaining* (menjelaskan), peserta didik harus mampu membangun suatu model dari sebab akibat suatu sistem.

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan menerima, menyerap, serta mengerti suatu materi maupun informasi yang diperoleh melalui serangkaian kejadian atau peristiwa yang dapat dilihat langsung maupun didengar yang disimpan di dalam pikiran yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2013, hlm. 8) 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 sejauhmana 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.

Pemahaman konsep dikemukakan oleh Rosser (dalam Dahar, 2006, hlm. 26) menyatakan bahwa konsep merupakan suatu abstraksi yang mewakili satu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut yang sama. Karena konsep-konsep adalah abstraksi berdasarkan pengalaman dan tidak ada dua orang yang memiliki pengalaman yang sama persis, maka konsep-konsep yang dibentuk setiap orang akan berbeda pula. Walau berbeda, tetapi cukup untuk berkomunikasi menggunakan nama-nama yang diberikan pada konsep-konsep itu yang telah diterima. Pemahaman konsep adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami konsep,

situasi dan fakta yang diketahui, serta dapat menjelaskan dengan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya dengan tidak mengubah artinya (dalam Purwanto 2008, hlm. 11).

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. Pendefinisian dari suatu masalah yang dikaji dan disusun oleh perkataan sendiri”.

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013, hlm.6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah 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 peserta didik baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang peserta didik rasakan.

Berdasarkan definisi 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.

b) Indikator Pemahaman Konsep

Pentingnya pemahaman konsep dalam pelajaran IPAS memudahkan dalam menerapkan, memahami dan mengidentifikasi permasalahan IPAS. Para peneliti menyatakan beberapa indikator kemampuan pemahaman konsep yang memiliki perbedaan dari setiap indikatornya. Shadiq (2009, hlm. 13) indikator pemahaman konsep yaitu: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep; 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai konsepnya); 3) Memberikan contoh dan non contoh dari konsep; 4) Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis; 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep dan; 6) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Menurut Kilpatrick dan Findel (2019, hlm. 54) bahwa indikator pemahaman konsep dibagi menjadi tujuh antara lain:

- 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang dipelajarinya,
- 2) Kemampuan mengklasifikasi objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut,
- 3) Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma,
- 4) Kemampuan memberikan contoh dari konsep yang dipelajari,
- 5) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi,
- 6) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep, dan
- 7) Kemampuan mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2020, hlm. 106) mengemukakan bahwa dalam kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif, meliputi:

- 1) Menafsirkan, yaitu mengubah dari satu bentuk informasi ke bentuk informasi yang lain;
- 2) Memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum;
- 3) Mengklasifikasikan benda dalam kategori tertentu;
- 4) Meringkas, membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan;
- 5) Menarik inferensi menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta;
- 6) Membandingkan persamaan atau perbedaan yang memiliki dua objek, ide ataupun situasi;
- 7) Menjelaskan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem.

Menurut Dasari (2018, hlm. 20) indikator pemahaman konsep yaitu:

- 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari;
- 2) Kemampuan memberi contoh dari konsep yang telah dipelajari, dan
- 3) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari.

Pemahaman konsep memiliki indikator pemahaman konsep yaitu menurut Mona (2012, hlm. 46) dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 bahwa indikator dalam memahami konsep adalah:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep,
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, dan

3) Memberikan contoh dan non contoh dari konsepnya.

Berdasarkan indikator pemahaman konsep yang sudah dijelaskan di atas, 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. Dengan adanya indikator pemahaman konsep tersebut dapat membantu untuk mengetahui tingkat dari kemampuan pemahaman konsep peserta didik, artinya tingginya kemampuan pemahaman konsep peserta didik apabila tercapainya semua indikator pemahaman konsep tersebut.

c) Faktor-faktor Pemahaman Konsep

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran dilatarbelakangi oleh beberapa faktor (Nugroho 2020, hlm. 43) antara lain:

- a) Faktor internal, meliputi karakteristik peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar.
- b) Faktor eksternal, terdiri dari sekolah, guru, teman, dan model pembelajaran yang digunakan guru.

Selain dari dua komponen faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep menurut Syamsinar (2019, hlm. 27) terdapat juga pemahaman konsep yang dipengaruhi dari perspektif psikologis. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik membuat penyampaian materi yang disampaikan tidak berdampak apapun. Pembagian soal-soal yang diberikan oleh pendidik tidak memiliki peranan yang penting karena dari sudut pandang peserta didik hanya memerlukan jawaban nyata dari pendidik. Berdasarkan hal tersebut kemampuan pemahaman konsep peserta didik menjadi rendah yang cenderung kurang. Menurut Sadiqin (2017, hlm. 245) faktor pemahaman konsep yaitu motivasi, kemampuan pemahaman konsep dan motivasi merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki dan dikembangkan peserta didik. Karena untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep memerlukan motivasi.

Menurut Suryani (2018, hlm. 17) faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik yaitu kesiapan belajar yang belum dimiliki peserta didik, metode pembelajaran yang digunakan guru hanya mencatatkan konsep tanpa mendemonstrasikan atau melakukan praktik. Sedangkan menurut Tekkaya (2002, hlm. 19) faktor pemahaman konsep IPAS dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik yang kurang menyukai mata pelajaran IPAS, maka ketidakpahaman peserta didik terhadap konsep IPAS semakin meningkat.

Berdasarkan pengertian di atas, pemahaman konsep merupakan komponen yang harus dimiliki oleh peserta didik karena dijadikan sebagai pondasi bagi peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang berkaitan dengan pemecahan masalah dengan maksimal.

2. Model *Project Based Learning*

a) Pengertian Model *Project Based Learning*

Model *Project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Trianto, 2014 hlm. 42). Sugihartono, dkk. (2015, hlm. 84) mengungkapkan model proyek adalah model pembelajaran berupa penyajian materi yang berpusat pada suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna. Model 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 model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran ini terletak pada aktivitas peserta didik yang pada akhir pembelajaran dapat menghasilkan produk yang bisa bermakna dan bermanfaat.

Model *Project based learning* seringkali disebut dengan model pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model tersebut menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian peserta didik dalam berpikir kritis, sehingga mampu mempertimbangkan keputusan paling baik yang diambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang diterima. Mempertimbangkan baik buruknya suatu keputusan yang digunakan sebagai penyelesaian termasuk dalam teori yang diberikan (Wena, 2010, hlm. 145). Kerja proyek seringkali diartikan sebagai kerja yang tersusun oleh beberapa tugas dan didasarkan dengan pertanyaan serta permasalahan yang menuntut peserta didik cenderung berpikir kritis dalam pencarian solusinya. Langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh peserta didik dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian (Wena, 2010, hlm. 97).

Model *Project based learning* menurut Rais (2010, hlm. 4) merupakan sebuah model pembelajaran yang inovatif menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan peserta didik untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu produk.

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.

b) Karakteristik Model *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik dari model *Project based learning* yaitu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama

(Indriyani & Wrahatno, 2019 hlm. 86). Karakteristik harus dimiliki untuk dapat menentukan sebuah pembelajaran berbasis proyek, salah satunya adalah peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja, peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil dan hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya (Wena, 2009, hlm. 114).

Karakteristik model *Project based learning* menurut BIE (*Buck Institute for Education*) (dalam Trianto, 2014, hlm. 49) diantaranya:

- 1) Isi, pada model *Project based learning* difokuskan pada ide-ide peserta didik, yaitu dalam membentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat peserta didik yang seimbang dengan pengalaman peserta didik sehari-hari.
- 2) Kondisi, maksudnya adalah kondisi untuk mendorong peserta didik mandiri, yaitu dalam mengelola tugas dan waktu belajar.
- 3) Aktivitas, adalah suatu strategi yang efektif dan menari, yaitu dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah menggunakan kecakapan dalam aktivitas.
- 4) Hasil, adalah penerapan hasil yang produktif dalam membantu peserta didik mengembangkan kecakapan belajar dan mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna.

Sedangkan menurut Kemendikbud (dalam Rahayu, et al 2020, hlm. 114), menjelaskan karakteristik model *Project based learning* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik terlibat dalam pembuatan kerangka kerja,
- 2) Adanya pemberian tantangan atau masalah kepada peserta didik,
- 3) Peserta didik merancang solusi dari masalah yang diberikan,
- 4) Untuk memecahkan masalah peserta didik secara berkelompok bertanggung jawab dalam mengakses dan menggarap informasi untuk memecahkan masalah,
- 5) Evaluasi dilakukan secara kontinyu,
- 6) Setiap kegiatan yang sudah dilakukan oleh peserta didik harus melakukan refleksi,
- 7) Pengevaluasian dilakukan secara kuantitatif, dan

8) Adanya toleransi terhadap perubahan dan kesalahan karena keadaan pembelajaran.

Menurut Daryanto dan Raharjo (2012, hlm. 162), Model *Project based learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut: a) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja; b) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik; c) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan; d) Peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan; e) Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu; f) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan; g) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; h) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Project based learning* antara lain:

- 1) Seluruh peserta didik bersama-sama menginvestigasi ide dan pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik;
- 2) Terdapat masalah yang harus dipecahkan dalam pelaksanaan proyek;
- 3) Peserta didik merancang proses pelaksanaan proyek untuk mencapai hasil;
- 4) Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengolah informasi yang dikumpulkan; dan
- 5) Hasil akhir berupa produk dari hasil proyek dan dievaluasi kualitasnya.

c) Sintaks Model *Project Based Learning*

Dalam penggunaan model *Project based learning* terdapat 5 sintaks yang membantu peserta didik untuk memahami materi. Menurut Sujana (2020, hlm. 22) sintaks pada model *Project based learning* diawali dengan merencanakan investigasi rumusan masalah yang telah diajukan oleh pendidik, kemudian langkah kedua permasalahan tersebut didiskusikan dengan kelompok. Aktivitas diskusi tersebut membantu peserta didik dalam

membuat produk dan dapat melatih komunikasi dengan anggota kelompok. Lalu sintak yang terakhir yaitu mengkomunikasikan hasil produk melalui presentasi.

Sintaks pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut: 1) Penyajian permasalahan, 2) Membuat perencanaan, 3) Menyusun penjadwalan, 4) Memonitor pembuatan proyek, 5) Melakukan penilaian, dan 6) Evaluasi (Sani, 2015, hlm. 99). Adapun sintak *Project based learning* menurut Yunisa (2019, hlm. 34) yaitu: 1) Menentukan pertanyaan mendasar; 2) Mendesain perencanaan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Monitoring dan evaluasi peserta didik dan perkembangan proyek yang dijalankan; 5) Pengujian hasil, dan 6) Evaluasi pengalaman.

Menurut Vidiasari (2020, hlm. 15) sintak dari model *Project based learning* diantaranya: 1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada; 2) Mendesain perencanaan proyek, sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan; 3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek, penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target; 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

Menurut Kemendikbud (dalam Sudjana, 2020, hlm. 24) sintak model *Project based learning* ditunjukkan pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Sintak Pembelajaran *Project Based Learning*

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Pertanyaan Mendasar	Guru mengajukan topik dan pertanyaan bagaimana cara menyelesaikan masalah.	Peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Mendesain Perencanaan Produk	Guru dapat memastikan bahwa peserta didik di setiap kelompok memilih dan mengetahui cara membuat produk akhir.	Peserta didik merancang mendiskusikan rencana proyek untuk memecahkan masalah. Ini termasuk pembagian kerja dan persiapan alat bahan, dan sumber yang dibutuhkan.
Menyusun Jadwal Pembuatan	Guru dan peserta didik menyusun kesepakatan mengenai jadwal pembuatan proyek.	Peserta didik merancang jadwal penyelesaian proyek dengan memindai tenggang waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru mengawasi realisasi kemajuan dan juga memberikan bimbingan ketika menemui kesulitan.	Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, melakukan pencatatan, dan berdiskusi jika ada hambatan yang muncul.
Menguji Hasil	Guru mendiskusikan prototipe proyek, fokus pada partisipasi peserta didik, mengukur ketercapaian standar.	Peserta didik memaparkan produk yang telah dibuat pada teman lainnya.
Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru memandu proses persentasi proyek, menanggapi hasil, dan	Setiap peserta didik menyerahkan laporan dan memaparkannya, peserta didik lain memberikan

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
	kemudian pendidik dan peserta didik merefleksi.	tanggapan dan guru merangkum hasil akhir.

d) Langkah-langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah model *Project based learning* menurut *George Lucas Educational Foundation* (dalam Kelana, 2021, hlm. 40-42) adalah:

- 1) *Start With the Essential Question* (dimulai dengan pertanyaan esensial)
Pembelajaran diawali dengan adanya pertanyaan yang esensial, yaitu dengan diberikannya pertanyaan dasar, dimana pertanyaan ini dapat memberikan instruksi atau tugas kepada peserta didik saat melakukan kegiatan. Topik yang dibahas berkaitan dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan investigasi mendalam.
- 2) *Design a plan for the project* (merancang rencana untuk proyek)
Perencanaan dilakukan bersama-sama oleh guru dan peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik diharapkan untuk terlibat atau "memiliki" proyek tersebut. Perencanaan mencakup aturan dan pilihan kegiatan yang dapat membantu menjawab pertanyaan terkait dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan mengetahui alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek.
- 3) *Create a schedule* (membuat jadwal)
Pada tahap ini, guru dan peserta didik menyusun jadwal untuk pelaksanaan proyek. Tindakan pada tahap ini antara lain: a) pembuatan *timeline*, b) membuat batas waktu penyelesaian proyek, c) menuntut peserta didik merencanakan cara baru, d) membina peserta didik saat melakukan cara yang tidak berkaitan dengan proyek, dan e) meminta peserta didik untuk menyebutkan alasan dalam memilih suatu cara.
- 4) *Monitor the students and the progress of the project* (memonitoring peserta didik dan perkembangan proyek)
Guru bertanggung jawab melakukan monitoring dengan cara menjadi fasilitator terhadap aktivitas yang dijalankan oleh peserta didik selama

penyelesaian proyek yang sedang dikerjakan. Yang artinya guru bertugas sebagai mentor dengan membuat rubrik yang dapat mendokumentasikan seluruh kegiatan peserta didik yang penting

5) *Assess the outcome* (penilaian hasil proyek peserta didik)

Asesmen dilakukan dalam rangka membantu guru untuk mengukur standar ketercapaian guna mengevaluasi peningkatan yang dialami oleh peserta didik, memberikan *feedback* tentang tingkat pemahaman yang dicapai oleh peserta didik, dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran selanjutnya.

6) *Evaluate the experience* (evaluasi pengalaman peserta didik)

Pada akhir pembelajaran, kegiatan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek dilakukan oleh guru dan peserta didik baik secara kelompok maupun individu. Pada tahap ini guru meminta peserta didik untuk menyampaikan pengalaman dan perasaannya selama mengerjakan proyek. Lalu untuk memperbaiki kinerja dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik mengembangkan sebuah diskusi yang akhirnya menemukan sebuah temuan baru dalam menjawab permasalahan yang diajukan pada saat tahap pertama.

Langkah-langkah *Project based learning* ada 3 menurut Mulyasa (2014, hlm. 145) sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek. Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
- 2) Mendesain perencanaan proyek. Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada di susunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan.
- 3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
- 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek.

Adapun menurut Devi (2019, hlm. 86) Langkah-langkah model *Project based learning* meliputi: (1) pertanyaan mendasar yaitu pemberian

rangsangan pembelajaran berupa pertanyaan kepada peserta didik sehingga peserta didik timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan; (2) mendesain perencanaan proyek yaitu pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja berproyek; (3) menyusun jadwal yaitu menentukan waktu kerja proyek; (4) memonitor peserta didik yaitu tindakan pemantauan untuk mengurangi risiko kesalahan berproyek; (5) menguji hasil yaitu pembuktian benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan; (6) menarik simpulan (*generalization*) yaitu proses penarikan simpulan dari hal yang dilakukan.

Menurut Rahayu (2020, hlm. 23) langkah-langkah pembelajaran model *Project based learning* yaitu: 1) Memulai dengan sebuah pertanyaan; 2) Membuat perencanaan; 3) Menyusun jadwal aktivitas; 4) Mengawasi proses pengerjaan proyek; 5) Memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan dan 6) Melakukan evaluasi.

Menurut Rosenfeld (dalam Sunismi, 2022, hlm. 23) menjelaskan langkah-langkah penerapan model *Project based learning* dalam kegiatan pembelajaran meliputi: 1) Menentukan pertanyaan atau proyek utama; 2) Membuat pertanyaan yang akan dijadikan proyek; 3) Merancang masalah; 4) Membaca dan mencari informasi serta materi yang akan dijadikan proyek; 5) Menulis proposal; 6) Merancang metode yang tepat dalam pemecahan masalah; 7) Menganalisis data dan kesimpulan; 8) Melaksanakan dan membuat tugas hasil analisis; 9) Membuat laporan akhir proyek, dan 10) Mempresentasikan proyek.

Berdasarkan pembahasan di atas, pembelajaran berbasis proyek memerlukan perencanaan yang matang. Sehingga dibutuhkan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, selain itu juga diperlukan keterampilan dan keahlian guru dalam mendampingi pembelajaran.

e) **Kelebihan *Project Based Learning***

Daryanto dan Syaiful (2017, hlm. 247-248) mengungkapkan bahwa *Project based learning* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan *Project based learning* diantaranya:

- 1) Meningkatkan motivasi. Laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan bahwa peserta didik suka tekun sampai kelewat batas waktu, berusaha keras dalam mencapai proyek.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Banyak sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- 3) Meningkatkan kolaboratif.
- 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Bagian dari peserta didik yang independen adalah bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktek dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- 5) *Increased resource – management skill*. Pembelajaran berbasis proyek diimplementasikan secara baik memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam pengorganisasian proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan Sumami (2015, hlm. 32) mengungkapkan beberapa kelebihan dalam model *Project based learning* yaitu:

- 1) *Project based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 2) *Project based learning* meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar secara kooperatif maupun kolaboratif.
- 3) *Project based learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.
- 4) *Project based learning* dapat meningkatkan kemampuan akademik peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Khoiri et al. (2016, hlm. 16), bahwa model *Project based learning* meningkatkan kemampuan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan Fahrezi et al. (2020 hlm. 13) yang mengungkapkan bahwa model *Project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 5) *Project based learning* meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Karena peserta didik dituntut untuk bekerja bersama orang lain.
- 6) *Project based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan manajemen dan kemampuan mengkoordinasi sumber belajar.
- 7) *Project based learning* juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Kelebihan *Project based learning* menurut Sani (2014, hlm. 12) sebagai berikut: 1) Peserta didik dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna karena melibatkan peserta didik dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks; 2) Melibatkan peserta didik dalam proses penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir tingkat tinggi, dan keterampilan menyelesaikan masalah; 3) Peserta didik belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi dalam penyelesaian proyek; 4) Peserta didik belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa; 5) Melatih peserta didik dalam keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja; 6) Mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar.

Adapun kelebihan model *Project based learning* menurut Sunita, dkk. (2019, hlm. 86) yaitu: 1) Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata; 2) Melibatkan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata; dan 3) Membuat suasana menjadi menyenangkan. Model *Project based learning* menurut Bielefeldt (dalam Ngalimun, 2020, hlm. 42) memiliki kelebihan yaitu:

1) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik; 2) Peserta didik lebih tekun dan tertantang untuk berusaha lebih keras dalam mencapai proyek; 3) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik; 4) Meningkatkan keterampilan kolaborasi; 5) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber; 6) Menyediakan pengalaman belajar yang didesain agar peserta didik berkembang sesuai dunia nyata.

Berdasarkan pembahasan di atas, pembelajaran *Project Based Learning* memiliki kelebihan yaitu sebagai motivasi belajar peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, selain itu dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan kreativitas peserta didik.

f) Kekurangan *Project Based Learning*

Daryanto dan Syaiful (2017, hlm. 247-248) mengungkapkan bahwa model *Project based learning* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelemahan *Project based learning* diantaranya:

- 1) Kebanyakan permasalahan “dunia nyata” yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan, untuk itu disarankan mengajarkan dengan cara melatih dan memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah.
- 2) Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- 3) Memerlukan biaya yang cukup banyak.
- 4) Banyak peralatan yang harus disediakan.

Selain itu kekurangan model *Project based learning* menambah beban tugas dan memakan waktu baik bagi guru maupun bagi peserta didik (Almulla, 2020, hlm. 435). Hal ini disebabkan *Project based learning* memang menekankan pada proses pembelajaran. Selain itu, dalam proses interaksi memungkinkan adanya ketidakramahan diantara anggota kelompok sehingga dapat menyebabkan pengalaman negatif bagi semua peserta didik (Erika, 2022, hlm. 435). Kebiasaan peserta didik untuk bekerja sendiri dapat memungkinkan munculnya kecemasan atau kesulitan ketika harus bekerja sama dengan orang lain. Bekerja secara berkelompok secara terus menerus memungkinkan hilangnya rasa percaya diri dalam belajar

mandiri karena kurangnya pengalaman individu (Almulla, 2020, hlm. 436). Hal ini kemungkinan dapat terjadi karena proporsi bekerja secara kolaboratif dalam model *Project based learning* cukup besar. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa guru memiliki peran sangat penting dalam pelaksanaan model *Project based learning* untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga dapat melakukan proses belajar mandiri, menemukan pemahaman sendiri, dan mengembangkan kreativitas secara kolaboratif.

Menurut Sunita, dkk (2019, hlm. 86) kekurangan dari model *Project Based Learning* yaitu: 1) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar; 2) Membutuhkan peralatan, dan bahan yang memadai; 3) Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok. Sedangkan kekurangan model *Project Based Learning* menurut Trianto (2014, hlm. 49) yaitu: 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan peserta didik berdiskusi; 2) Penerapan alokasi waktu untuk peserta didik telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif.

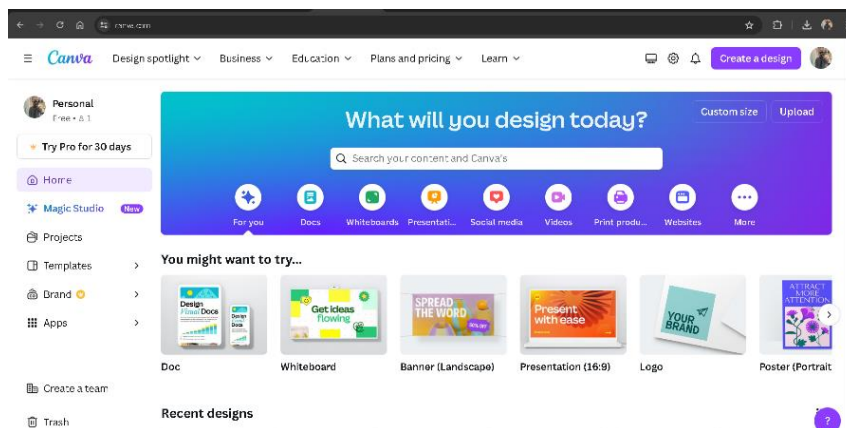
Berdasarkan pembahasan di atas, model *Project Based Learning* memiliki kelemahan yaitu memerlukan banyak waktu dalam proses pembelajaran, membutuhkan fasilitas, peralatan yang memadai, serta guru harus selalu memantau setiap kegiatan sehingga guru lebih kerja keras dalam mengawasi aktivitas pembelajaran peserta didik.

3. Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar dalam aspek pendidikan. Semakin maju teknologi maka

akan semakin maju pula perkembangan pendidikan. Perkembangan yang terjadi menuntut terciptanya pendidikan yang menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing yang kuat.



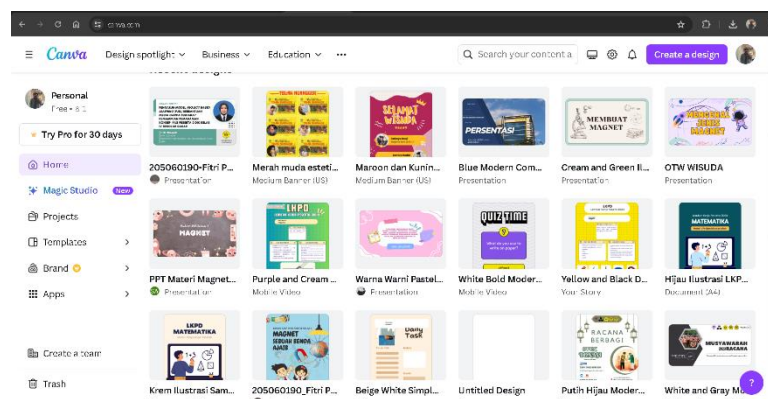
Gambar 2.1 Tampilan Awal *Canva* Setelah *Login*

Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar adalah *Canva*, Menurut Gilang (2022, hlm. 34) *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. 24). *Canva* dapat diakses melalui aplikasi atau *website* baik dari komputer ataupun *handphone*. Hal ini memudahkan pengguna untuk berkreasi di manapun 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.

Menurut Rizanta (2022, hlm. 563) *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti persentasi, resume, grafik, spanduk dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis persentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Menurut Elsa (2021, hlm. 42) *Canva* dalam pembelajaran merupakan media sebagai suplemen dan substansi yang memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran dan *Canva* meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh serta pembelajaran yang dihasilkan mudah didistribusikan kepada peserta didik. Sedangkan menurut Maolida (2021, hlm. 13) *Canva* merupakan media pembelajaran yang membantu guru sehingga mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya, hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar mereka.



Gambar 2.2 *Macam-macam Template*

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.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan media aplikasi *online* yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru serta peserta didik melakukan pembelajaran berbasis teknologi.

b. Kelebihan Media *Canva*

Kelebihan dalam aplikasi *Canva* menurut Tanjung (2019, hlm. 16) sebagai berikut: (1) memiliki beragam desain yang menarik; (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Menurut Faiza (2019, hlm. 563) kelebihan media *Canva* yaitu memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop.

Menurut Susilawati (2019, hlm. 64) kelebihan dari media *Canva* yaitu mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital ini. Adapun menurut Rahimi (2021, hlm. 12) kelebihan media *Canva* yaitu sebagai wadah untuk melakukan kreativitas, dimana kreativitas merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki peserta didik agar mereka sukses di masa depan dinamis dan sangat kompleks.

Menurut Miftahul (2023, hlm. 11) kelebihan media *Canva* yaitu: 1) Dapat mempermudah membuat desain yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna; 2) *Canva* menyediakan berbagai macam *template* yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan keinginan, sehingga dapat memudahkan pengguna; 3) Mudah dijangkau semua kalangan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Canva* yaitu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam penggunaannya untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan manfaat teknologi baik dari keterampilan maupun kreativitas.

c. Kekurangan Media *Canva*

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi *Canva* ini, menurut Rahmila (2020, hlm. 33) ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan *Canva*, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan *Canva*, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva* ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak *template* yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

Menurut Miftahul (2023, hlm. 12) kekurangan media *Canva* yaitu: 1) *Canva* membutuhkan jaringan internet untuk penggunaanya; 2) masih banyak fitur yang berbayar, namun ada juga yang gratis. Sedangkan menurut Merrisa (2021, hlm. 89) kekurangan media *Canva* yaitu: 1) *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet ataupun kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau media *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung

dalam proses mendesain; 2) Dalam *Canva* terdapat fitur berbayar; 3) *Desain* yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu gambar, *template*, warna, dan sebagainya.

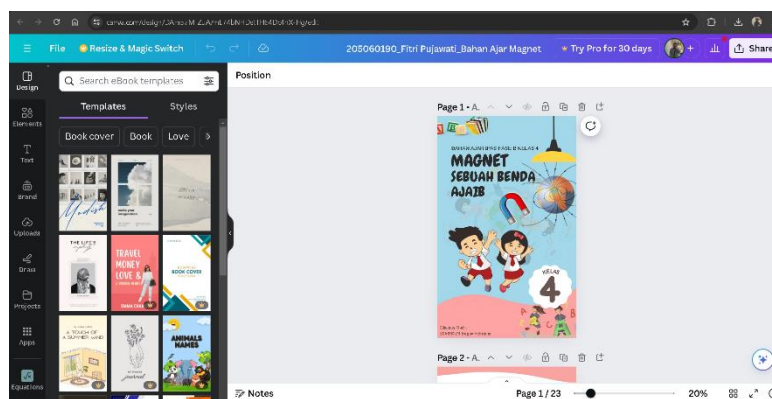
Menurut Pelangi (2020, hlm. 88) kekurangan media *Canva* yaitu: 1) Tidak ada fitur tabel, *Canva* belum adanya fitur *insert table* sehingga harus mengimpor PDF terlebih dahulu; 2) Lama saat mengunduh video, *Canva* membutuhkan waktu yang lama. Meskipun telah terkoneksi dengan internet, namun saat mengunduh video akan memakan waktu yang lama; 3) Perlu akses akun premium, apabila ingin fitur lebih banyak, maka pengguna harus membayar untuk menjadikannya premium dan dapat menikmati fitur yang lengkap; dan 4) Tidak bisa digunakan saat sedang offline, *Canva* hanya bisa digunakan saat *online*. Karena *Canva* menggunakan berbasis web yang hanya diakses saat terhubung dengan internet. Menurut Syahrir (2023, hlm. 74) kekurangan media *Canva* yaitu: 1) Harus *online* atau menggunakan koneksi internet; 2) koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau web *Canva*; dan 3) Tidak semua fitur atau alat tersedia gratis atau memerlukan akun berbayar.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *Canva* yaitu media yang ketergantungan dengan koneksi internet, tidak semua fitur bebas digunakan karena sebagian berbayar, terbatasnya fitur *desain*, dan kolaborasi terbatas.

d. Langkah Penggunaan Media *Canva*

Aplikasi *Canva* dapat digunakan atau dipakai 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 Garris (2020, hlm. 93) adalah sebagai berikut: (1) mendownload aplikasi *Canva* melalui *play store*; (2) membuat akun di *Canva* dengan cara buka aplikasi *Canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui *facebook*, *google*, ataupun lanjut dengan email dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan; (3) membuat desain melalui *Canva*. *Template* yang menarik sudah disediakan

diaplikasi *Canva*, guru dan peserta didik dapat menggunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan, kemudian klik desain tersebut, setelah diklik akan muncul tulisan ‘Edit’ pada desain tersebut. Klik tulisan ‘Edit’ akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan sebagainya; (4) menyimpan hasil desain, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain kita akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun *file*.



Gambar 2.3 Contoh Desain Canva

Adapun langkah-langkah penggunaan media Canva menurut Desniarti (2022, hlm. 62) yaitu: 1) Buka situs <https://www.canva.com>; 2) Pilih *sign up* sesuai keinginan seperti dalam *email*, *facebook*, atau *google*; 3) Masukkan nama lengkap, *email* dan password jika ingin *sign up* dengan *email*, jika ingin masuk dengan *facebook* atau *google* maka lakukan *authorize access*; 4) Setelah data terisi, klik *sign up* dan kita sudah mempunyai akun *Canva* dan siap dioperasikan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi *online* yang mempunyai beragam *template* serta fitur yang ada untuk membantu guru dan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan berbasis teknologi abad 21.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan gambaran dari alur pemikiran atau rangkaian pemikiran yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Kerangka pemikiran ini dapat disajikan dalam bentuk diagram yang

menghubungkan variabel-variabel dengan menggunakan panah sebagai penghubung.

Pemahaman konsep IPAS di kelas IV SD memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan individu untuk memahami suatu konsep tertentu melalui pengalaman pribadi selama pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai pemahaman konsep akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri dan sesuai pengalaman bermakna yang sudah dilakukan selama pembelajaran.

Berdasarkan temuan analisis realisasi masalah pembelajaran IPAS di SDN 146 Gumuruh bahwa terjadi kesulitan peserta didik dalam pemahaman konsep IPAS masih rendah. Ini karena pembelajaran didominasi oleh guru, gaya belajar menghafal oleh peserta didik, tidak ada penggunaan media pembelajaran menarik yang mampu membuat peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tersebut kurang sesuai dengan pembelajaran IPAS yang menekankan pada proses penemuan dan pengamatan terhadap objek nyata.

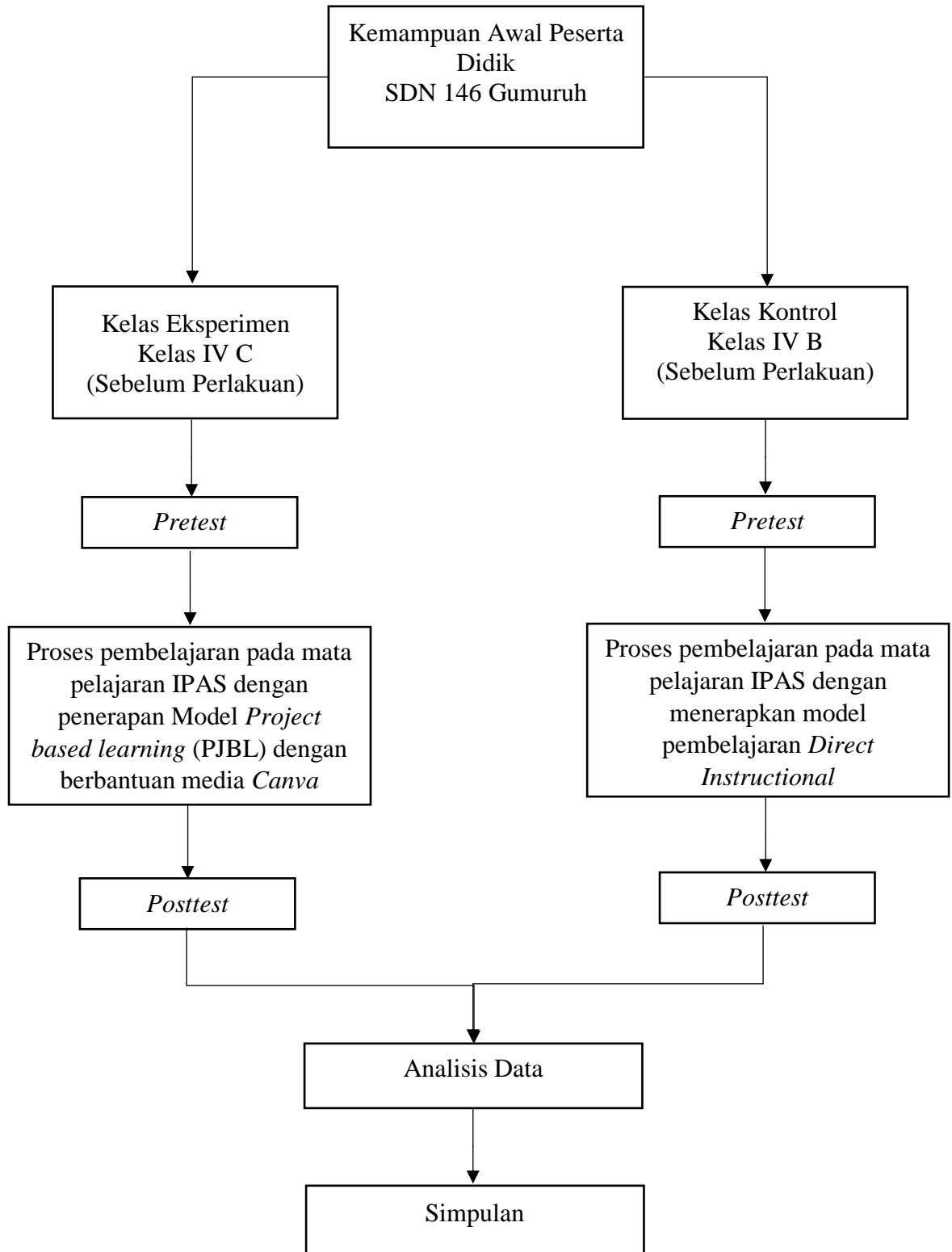
Untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang bermakna dan menarik perhatian peserta didik untuk memahami dan menguasai konsep-konsep materi pembelajaran IPAS yang mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maka peran pendidik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang melibatkan peserta didik secara langsung dan bisa mengembangkan materi ajar agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika menerima pembelajaran.

Model pembelajaran untuk menunjang pemahaman konsep IPAS yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu model *Project based learning* dengan berbantuan media *Canva*. Melalui model pembelajaran ini peserta didik mampu belajar sambil melakukan dimana dalam pembelajaran dilaksanakan praktik yang melibatkan peserta didik secara langsung. Dengan begitu peserta didik akan menggali pengetahuannya sendiri sesuai dengan pengalaman pribadi yang dilakukan selama pembelajaran. Kelebihan dari model *Project based learning* yaitu: 1) Meningkatkan motivasi peserta didik; 2)

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; 3) Meningkatkan kolaboratif; 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber; 5) Meningkatkan kreativitas peserta didik; dan 6) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Selain itu pemanfaatan media *Canva* dalam pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik, lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik SD. Kelebihan dalam aplikasi *Canva* sebagai berikut: (1) memiliki beragam desain yang menarik; (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Adapun kerangka pemikiran pada penelitian ini pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 32) menjelaskan bahwa asumsi merupakan suatu tindakan untuk memperkirakan keadaan yang belum terjadi, yang masih memerlukan bukti, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang kompleks dan komprehensif. Nurdin et al. (2019, hlm. 4) menyatakan bahwa asumsi merupakan fenomena dan peristiwa yang dirasakan oleh indra manusia, yang kemudian diubah menjadi pernyataan yang dicari untuk dipahami dan diabstraksi menjadi konsep. Menurut Fiantika (2022, hlm. 210) asumsi mengacu pada abstraksi pemikiran peneliti yang dianggap benar oleh peneliti dan digunakan sebagai dasar untuk mempelajari satu atau lebih fenomena.

Asumsi merupakan anggapan dasar suatu titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh peneliti. Asumsi dasar ini perlu dirumuskan secara jelas sebelum melakukan pengumpulan data dan perumusannya dapat dilakukan dengan menganalisis masalah dan melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan teori-teori yang mendukung asumsi baik itu bersumber dari buku, karya ilmiah, maupun penemuan dari penelitian lain.

Dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan prinsip atau anggapan dasar yang dianggap dan diterima peneliti sebagai dasar pemikiran. Asumsi ini dapat diuji kebenarannya melalui pelaksanaan percobaan dalam konteks penelitian. Berdasarkan definisi asumsi di atas, asumsi dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: Jika model *Project based learning* berbasis media *Canva* dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, maka model *Project based learning* berbasis media *Canva* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

2. Hipotesis

Rahmatiar, dkk. (2015, hlm. 234) hipotesis berarti dugaan terhadap suatu permasalahan penelitian. Jawaban sementara terhadap suatu masalah yang ada. Apabila peneliti telah mendalami permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, lalu membuat suatu teori sementara yang

kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran) hipotesis peneliti inilah yang akan bekerja berdasarkan hipotesis. Sedangkan menurut Arifin (2012, hlm. 197) menyatakan bahwa kata dugaan, prediksi dan sementara menunjukkan bahwa suatu hipotesis harus dibuktikan kebenarannya, apakah dapat diterima menjadi suatu pernyataan yang permanen atau tidak.

Hipotesis adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari sebuah penelitian. Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dibuat oleh peneliti yang belum jelas kebenarannya. Meski sifat kalimatnya menduga-duga, namun hipotesis tidak boleh sembarangan dibuat. Hipotesis merupakan asumsi sementara, sehingga masih memerlukan pembuktian. Bukti kebenaran dari hipotesis tersebut akan diketahui begitu penelitian yang dilakukan telah memperoleh hasil dan simpulan.

Hipotesis harus ditulis dengan alasan yang jelas dan kuat. Sehingga pembaca dapat memahami argumen yang diterangkan oleh peneliti. Hipotesis hanya disusun dengan cara penelitian inferensial, yaitu penelitian kuantitatif yang ditunjukkan untuk pengujian. Peneliti dapat merumuskan hipotesis berdasarkan landasan teori yang kuat dan mendukungnya dengan hasil penelitian yang relevan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara, hipotesis ini bukanlah kebenaran karena praduga hipotesis bisa benar dan bisa juga salah. Asumsi pada hipotesis perlu dilakukan pengujian data, kemudian dari pengujian lewat penelitian akan menghasilkan data. Data inilah yang akan dijadikan acuan pengambilan simpulan, terkadang juga menghasilkan solusi penemuan baru. Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini sebagai berikut:

$$H_0 = \mu = \mu_0$$

$$H_a = \mu \neq \mu_1$$

H_0 = Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik SD dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* berbasis media *Canva* dengan model pembelajaran *Direct Instructional*.

H_a = Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik SD dengan menggunakan model *Project based learning* berbantuan media *Canva* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional*.

Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_1 ditolak

D. Peneliti Relevan

Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Deliany, Hidayat, Nurhayati (2019, hlm. 43) dengan judul “Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Peserta Didik di Sekolah Dasar” Pada penelitiannya 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 dari pada kelas kontrol yang tidak menerapkan multimedia interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil N-gain kelompok eksperimen sebesar 0,6945 dengan kriteria sedang, sedangkan N-gain kelompok kontrol sebesar 0,2648 dengan kriteria rendah.

Penelitian yang relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fahrezi, dkk (2020, hlm. 24) dengan judul “Meta-Analisis Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata 82,46 dari sebelumnya 57,56 dari data tersebut terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 7,01 yang artinya penggunaan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar mempunyai pengaruh positif. Penelitian ini sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model *Project based learning* sebagai model

pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dalam memahami konsep IPAS peserta didik SD.

Selain itu, penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wulandar, dkk (2022, hlm. 12) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran IPAS MI/SD” Pada penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yaitu sebesar 91,4% menyampaikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk animasi yang dibuat *Canva* sangat menarik serta sebesar 83,4% peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran materi IPAS. Penelitian ini sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan media *Canva* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dalam memahami konsep IPAS peserta didik SD.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis sehingga membantu dalam mencari ide dan gagasan yang sesuai berdasarkan pembahasan yang akan diteliti dengan begitu penulis dapat memperkuat teori pembahasan sesuai dengan peneliti terdahulu yang relevan. Penelitian terdahulu ini sesuai dengan penelitian yang akan 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 SD.