

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pasal 1, Pasal 20 Bab 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan oleh pendidik agar berlangsung proses perolehan pengetahuan, perolehan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan sukses. Proses belajar dialami sepanjang hidup dan dapat terjadi kapanpun dan dimanapun.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas Bab I Pasal 1 Ayat 20, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dalam kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Tujuan Pendidikan Nasional yang terdapat dalam UU Nomor 3 Tahun 2003 adalah tujuan Pendidikan yang menjadikan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai dasar untuk menyelenggarakan pendidikan. Dapat disimpulkan, bahwa dalam UU Nomor 3 Tahun 2003 tujuan pendidikan Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik serta membangun karakter peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pengertian lain mengenai Pendidikan disampaikan oleh pahlawan bangsa yang berjasa di bidang Pendidikan, yaitu Ki Hajar Dewantara. bagi Ki Hajar Dewantara

(Sesfao, 2020, hlm. 264-265) Pendidikan merupakan “upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual), dan jasmani. peserta didik. Peserta didik hanya dapat berkembang ketika pendidikan dilakukan tanpa paksaan dan tanpa perintah”. Lebih lanjut Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa peran pendidikan tersebut terkait dengan pembentukan budi pekerti. Jika peserta didik tidak baik “dasar jiwanya”, tentu ia harus mendapatkan pendidikan agar bertambah baik budi pekertinya. Peserta didik yang tidak baik “dasar jiwanya” dan tidak mendapat pendidikan akan mudah menjadi orang yang jahat atau buruk adabnya “dasar jiwa” yaitu keadaan jiwa yang asli menurut kodratnya sendiri, sebelum mendapat pengaruh dari luar

Pandangan lain mengenai konsep Pendidikan disampaikan oleh seorang filsuf berkebangsaan India, yaitu Rabindranath Tagore. Bagi Rabindranath Tagore (Kusmawati, dkk. 2023, hlm. 200) terkait pendidikan yaitu bukan pada tujuan, tetapi pada kegiatan. Pendidikan menurut Tagore tidak hanya tentang tujuan akhir untuk mencari pekerjaan, akan tetapi melakukan pembangunan. Ia menegaskan, pendidikan haruslah mencerahkan, bukan sekadar menghasilkan pekerja untuk pabrik-pabrik kantor.

Tagore menganggap “kebebasan” peserta didik merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Kebebasan pikiran peserta didik akan menimbulkan kreativitas. Tagore tidak menyukai pendidikan formal karena menurutnya sekolah-sekolah menyerupai pabrik atau penjara yang tidak bernyawa, tidak berwarna, muram, dan merupakan lembaga yang menakutkan. Sekolah membentuk peserta didik seperti burung beo dalam sangkar emas, terisolasi dari perubahan alami dalam Masyarakat.

Menurut Pristiwanti, Badriah, Hidayat, dan Dewi (2022, hlm. 7915) pendidikan merupakan seluruh pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Sementara itu pengertian pendidikan dalam artian sempit, pendidikan adalah upaya hasil yang diusahakan di lembaga terhadap peserta didik yang di serahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa

Merujuk pada SK kepala BSKAP (2022, hlm. 132) menyatakan bahwa Matematika merupakan ilmu atau pengetahuan tentang belajar atau berpikir logis yang sangat dibutuhkan manusia untuk hidup yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dipandang sebagai materi pembelajaran yang harus dipahami sekaligus sebagai alat konseptual untuk mengonstruksi dan merekonstruksi materi tersebut, mengasah, dan melatih kecakapan berpikir yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan.

Dijelaskan lebih lanjut mengenai capaian pembelajaran matematika dalam SK tersebut (2022, hlm. 133), menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka adalah sebagai berikut.

1) Memahami materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah matematis (pemahaman matematis dan kecakapan prosedural), 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematis dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (penalaran dan pembuktian matematis), 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model atau menafsirkan solusi yang diperoleh (pemecahan masalah matematis). 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, serta menyajikan suatu situasi ke dalam simbol atau model matematis (komunikasi dan representasi matematis), 5) Mengaitkan materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis pada suatu bidang kajian, lintas bidang kajian, lintas bidang ilmu, dan dengan kehidupan (koneksi matematis), dan 6) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap kreatif, sabar, mandiri, tekun, terbuka, tangguh, ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah (disposisi matematis)

Pada kenyataannya, dalam mencapai tujuan pendidikan nasional maupun konsep ideal pendidikan menurut beberapa ahli di atas, masih menemui berbagai hambatan dalam realisasinya. Matematika dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan abstrak, siswa tidak hanya memecahkan masalah matematis, teori, melainkan pembuktian teori melalui penyelesaian soal. Diperlukan pembelajaran yang inovatif dimana siswa diberi lebih banyak kesempatan untuk menemukan pengetahuannya secara mandiri serta mampu membangun pengetahuannya, hingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Kurangnya siswa dalam menemukan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan

masalah yang dihadapi. Untuk melahirkan siswa yang memiliki kompetensi yang handal dalam pemecahan masalah, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa masalah mengenai pelaksanaan pembelajaran matematika pada siswa kelas IV MI Al-Islam Majalaya. Siswa masih kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Hal tersebut terlihat dari masih banyaknya siswa yang bertanya ketika siswa diberi tugas untuk menyelesaikan sebuah soal. Kurangnya keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal dengan langkah-langkah yang sistematis. Diperkuat dengan hasil diskusi dengan guru yang mengajar di sekolah tersebut yang mengatakan bahwa hasil belajar matematika masih tergolong rendah.

Pembelajaran diawali dengan penjelasan materi secara singkat, tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setelah dijelaskan, siswa diberi tugas untuk menyelesaikan soal yang tercantum di buku paket. Siswa yang masih belum mengerti akan materi yang sedang dipelajari, tentu akan kesulitan dalam mengerjakan soal-soal tersebut, misal diberikan penjelasan tentang pembelajaran bilangan bulat di sekolah dasar yang diawali dengan mengenalkan garis bilangan dan memberi konsep bahwa semakin ke kiri garis bilangan maka semakin kecil pula nilainya, dan semakin ke kanan garis bilangan maka semakin besar nilainya. Supaya siswa memahami bilangan bulat dalam bentuk yang sederhana dan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian tidak terjadi pembentukan kelompok belajar oleh guru sehingga dalam pembelajaran siswa masih kurang berdiskusi dengan temannya. Selanjutnya guru memberikan masalah lain pada siswa, tetapi masih dalam konteks yang sama setelah memperoleh beberapa langkah dalam menyelesaikan masalah tersebut. Pembelajaran yang masih konvensional tersebut dirasa belum optimal dalam menggali pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Permasalahan tersebut berdampak pada perolehan hasil belajar siswa. Matematika yang menjadi salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, nyatanya menjadi salah satu mata pelajaran dengan tingkat Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang cukup rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas tersebut, beliau mengatakan bahwa untuk pelajaran matematika ini

memang KKM yang didapatkan di kelas ini belum maksimal. Hal tersebut didukung oleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dimana ketika siswa diberikan tugas oleh guru untuk menyelesaikan soal bilangan bulat, hampir semua siswa datang satu persatu untuk bertanya kembali perihal soal yang mereka kerjakan.

Kegiatan pembelajaran model tradisional dan model yang digunakan guru adalah model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung ini tetap berpusat pada guru, guru memposisikan dirinya sebagai satu-satunya sumber informasi tanpa melibatkan siswa dalam konstruksi pengetahuan. Model ini kurang memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Model yang kurang keberagaman dapat mengakibatkan siswa diam dan terkadang tidak mendengarkan guru. Observasi dilakukan di kelas IV pada saat guru melaksanakan pembelajaran, diajar oleh guru, dan mencatat. Siswa hanya menyalin catatan secara diam-diam, dan ada pula yang mengobrol dengan temannya tanpa mendengarkan penjelasan guru. Kegiatan pembelajaran seperti mengemukakan gagasan, memecahkan masalah, bertanya, dan bertukar pendapat tidak terjadi selama pembelajaran, dan guru tidak memotivasi atau membimbing siswa selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang demikian kurang menampilkan aktivitas belajar siswa khususnya dalam pemecahan masalah dengan baik sehingga menjadikan mereka pasif. Terlebih lagi, guru tidak mampu secara maksimal mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Guru matematika kelas IV MI Al-Islam Majalaya menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis pemecahan masalah tidak pernah diterapkan di sekolah sehingga siswa tidak terlatih dalam pemecahan masalah. Meskipun kondisi tersebut mempengaruhi hasil belajar, namun hasil belajarnya masih tergolong rendah.

Permasalahan di atas, di mana peserta didik kurang mendapat kesempatan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru memerlukan sebuah terobosan baru. Sebuah terobosan yang dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran agar dapat mengembangkan potesni yang dimiliki peserta didik secara maksimal. Maka dari itu model pembelajaran *Problem Based Learning* dipilih. Pembelajaran

berbasis masalah merupakan model pembelajaran aktif yang mengikutsertakan siswa sebagai subjek belajar yang memegang peranan penting dalam prosesnya. Mahavati menyatakan bahwa guru berperan sebagai mediator dan tidak hanya memberikan insentif untuk mencapai integrasi ide-idenya (Tyas, 2017, hlm. 44). Hal di atas sesuai dengan teori Piaget bahwa guru hanya membantu siswa dengan menyediakan sarana dan kondisi agar proses pembentukan pengetahuannya berjalan lancar. Vygotsky sependapat dengan Piaget bahwa perkembangan intelektual terjadi ketika seseorang dihadapkan pada pengalaman baru dan menantang.

Di era teknologi sekarang ini, penggunaan teknologi sudah seyogyanya dilakukan juga dalam bidang pendidikan. Terdapat banyak manfaat dalam penggunaan teknologi diantaranya dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik serta mempermudah guru dalam mengembangkan perangkat pembelajar. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah penggunaan aplikasi *Canva*. Leryan, Damringtyas, Hutomo dan Printina (2018, hlm. 190) mengemukakan bahwa “*Canva* merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya *font*, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan”. Sedangkan menurut Purwati dan Pernadanawati (2019, hlm. 44) mengatakan bahwa *Canva* secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan *flyer*, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan *template* yang menarik.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat dijadikan acuan apakah proses pembelajaran terlaksana secara baik atau tidak. Hasil belajara dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan rencana pembelajaran kedepannya. Evaluasi sangat penting untuk menentukan langkah seperi apa yang harus dimabil ke depannya. Taksonomi Bloom (Magdalena et al., 2020, hlm. 137) membagi Hasil belajar dibagi menjadi tiga bidang: kognitif, afektif, dan psikomotor. Penguasaan ranah kognitif siswa mencakup tingkah laku siswa yang dibuktikan dengan aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan seorang siswa dapat dilihat pada perkembangan teori dan ingatan pikiran siswa yang memungkinkan siswa untuk melestarikan hal-hal baru yang diterima. Misalnya,

mahasiswa baru mempelajari pengertian akting, teater, dan manajemen panggung. Umumnya siswa yang kuat dalam ranah kognitif lebih mampu mengingat dan memahami definisi yang baru dipelajarinya. Terlebih lagi, siswa sangat pandai dalam menghafal teori-teori yang baru dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayuni Ratna Sari dan Tyas Asri Hardini (2020) dengan judul “*Meta Analisis Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*” menunjukkan bahwa berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran *problem based learning* dapat disimpulkan jika model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada sekolah dasar mulai yang terendah 0,40% sampai yang tertinggi mengalami peningkatan 44,20% dengan presentase rata-rata mencapai 21.09% dengan menghasilkan nilai *effect size* sebesar 1.302231 dan dikategorikan dalam pengaruh yang besar.

Diperkuat oleh penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Teguh Adi Saputra, Nurul Kemala Dewi, dan Siti Istiningsih (2020) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Kawo Tahun Ajaran 2019/2020” Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek yang dipilih secara purposive yaitu dengan pertimbangan- pertimbangan tertentu. Sampel penelitian kelas IV SDN 1 Kawoyang berjumlah 36 siswa. Data dikumpulkan dengan observasi dan tes. Data dianalisis dengan Independent Sample T-Test. Berdasarkan hasil hitung statistik diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,551 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,028. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen sebesar 70,57, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,94. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematikasiswa kelas IV SDN I Kawo Tahun Ajaran 2019/2020. Oleh karenanya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi, ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN I Kawo Tahun Ajaran 2019/2020, diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara

model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN I Kawo Tahun Ajaran 2019/2020, ditolak.

Penelitian lainnya yang serupa dilakukan oleh Kurnia Sari Ningrum, Fenny Roshayanti, dan Endang Wuryandini (2023) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Rejosari 01*” menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika bangun datar di kelas IV A SDN Rejosari 01.6 Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*), kemudian uji *paired sample test* yang telah dilakukan menunjukkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika bangun datar kelas IV A SDN Rejosari 01 Semarang.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, peneliti mencari solusi yang cocok untuk diterapkan di kelas tersebut. Alhasil setelah melihat dari berbagai referensi, peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk berdiskusi menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan oleh guru. Dalam praktiknya, peserta didik dalam satu kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. Lalu dalam model ini guru lebih berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mengawasi proses pembelajaran dan membantu peserta didik apabila menemui kesulitan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang masih bersifat *Teacher Center*. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran guru masih menggunakan model yang konvensional.
2. Peserta tidak interaktif. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan model atau media yang inovatif.

3. Hasil belajar yang cukup rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang memahami konsep matematika yang diajarkan.

### **C. Rumusan Masalah**

Menindak lanjuti hasil identifikasi masalah, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV setelah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* di MI Al-Islam Majalaya?
2. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Islam Majalaya?
3. Berapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Islam Majalaya?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Islam Majalaya terdapat peningkatan.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar mata Pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Islam Majalaya.
3. Untuk mendeskripsikan seberapa besar model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar mata Pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Islam Majalaya.

### **E. Manfaat Penelitian**

Pada dasarnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat tertentu bagi semua pihak. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membawa inovasi dan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan di sekolah dasar serta dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Islam Majalaya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap hasil belajar mata Pelajaran matematika kelas IV, maka hasil penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pelaksanaan pembelajaran.

### b. Bagi peserta didik

Untuk mendapatkan pengalaman baru, dan untuk mengembangkan hasil belajar yang lebih baik.

### c. Bagi Lembaga sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan proses pembelajaran yang beragam dan inovatif yang akan meningkatkan kualitas sekolah untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas.

### d. Bagi peneliti

Untuk merealisasikan pengembnagan ilmu pengetahuan sosial yang didapat dan diupayakan dalam pemabangunannya. Serta sebagai calon pendidik, untuk mengetahui kondisi obyektif siswa dengan segala latar belakangnya dan factor-faktor yang mempengaruhi belajarnya.

## F. Definisi Operasional

Variable penelitian merupakan suatu perlengkapan atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai kategori tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2011, hlm. 38).

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variable yang digunakan, yaitu variable *independent* atau variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable *dependen*, selanjutnya ada variable *dependen* atau variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya

variable bebas. Variable independen dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning*, dan variable dependennya adalah hasil belajar.

### **1. *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* adalah “suatu model pembelajaran berbasis inkuiri yang terpusat pada peserta didik di mana dalam implementasinya, pembelajaran dimotivasi oleh masalah yang membutuhkan solusi sehingga siswa membangun pengetahuan dan keterampilannya melalui rangkaian aktivitas pemecahan masalah” (Zainal, 2022, hlm. 3586).

Berdasarkan definisi di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk memperoleh pengetahuannya sendiri berdasarkan dari masalah yang mereka hadapi.

Sintaks dari model *Problem Based Learning* Rosidah (2018, hlm. 65) berpendapat sebagai berikut.

- 1) Orientasi masalah
- 2) Mengorganisir peserta didik
- 3) Membimbing penyelidikan (individu/kelompok)
- 4) Pengembangan dan penyajian hasil karya
- 5) Analisis dan evaluasi.

### **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, kemudian dapat diketahui seberapa jauh keefektifan proses belajar yang dilakukan dalam mengubah perilaku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan (Saputra et al., 2018, hlm. 26)

Teori taksonomi Bloom (dalam Nurrita, 2018, hlm. 175) mengungkapkan bahwa hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini terdiri enam indikator, yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (5), dan ranah penilaian (C6).

Berdasarkan dari beberapa definisi yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh peserta

didik setelah mengalami proses belajar yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

### 3. *Canva*

*Canva* merupakan *tools* aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, *poster*, brosur, infografik, bahkan presentasi. *Canva* dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, *iPhone*, dan *android*. (Lembang, Widayanti, Rahayu, Riska, dan Sapoetra, 2021, hlm. 92)

Berdasarkan definisi tentang *canva* yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *canva* merupakan aplikasi desain grafis yang dapat menunjang pembelajaran dengan fitur-fiturnya yang menarik.