

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. *Project Base Learning* (PjBL)

1. Pengertian *Project Base Learning* (PjBL)

Model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan pada kurikulum merdeka adalah model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered*) yang salah satunya adalah model pembelajaran *Project based learning*. *Project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar.

Model *Project based learning* memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi peserta didik, namun model pembelajaran *Project based learning* sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama. 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 serbagi 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.

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.

Kemudian 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

Menurut Saefudin (2014, hlm. 58) pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada masalah masalah kontekstual yang mungkin dialami oleh peserta didik secara langsung, sehingga pelajaran berbasisi proyek membuat peserta didik berfikir kritis dan mampu mengembangkan kreaktivitasnya melalui pengembangan untuk produk nyata berupa barang atau jasa. Sedangkan menurut Isriani & Puspitasari (2015, hlm. 5) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project based learning* adalah model pembelajaran berpusat pada peserta didik yaitu berangkat dari suatu latar belakang masalah, yang kemudian dilanjutkan dengan investigasi supaya peserta didik memperoleh pengalaman baru dari beraktivitas secara nyata dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan suatu proyek untuk mencapai kompetensi aspekatif, kognitif, dan psikomotorik. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

2. Karakteristik Project based learning

Karakteristik *Project based learning* yaitu gaya belajar yang menuntut peserta didik menguasai konsep pembelajaran dengan melibatkannya dalam pemecahan masalah berupa proyek nyata. Pada hasil analisis beberapa jurnal penelitian terdahulu, peneliti menemukan informasi mengenai teori karakteristik model *Project based learning*. Menurut Trianto (dalam Utami, dkk., 2018, hlm. 543) yang mengatakan bahwa karakteristik model *Project based learning* (PjBL) yaitu:

- 1) Guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi produk hasil kerja.
- 2) Menggunakan proyek sebagai media pembelajaran.
- 3) Menggunakan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai langkah awal pembelajaran.
- 4) Menekankan pembelajaran kontekstual, dan
- 5) Menciptakan suatu produk sederhana sebagai hasil pembelajaran proyek.

Selanjutnya menurut Wulandari dan Misbahul (2018, hlm.793-797) yang menyatakan bahwa karakteristik model *Project based learning* (PjBL) yaitu:

- 1) Memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang diberikan oleh guru,
- 2) Menuntut peserta didik untuk merancang proyek, memecahkan masalah, membuat keputusan dan melakukan investigasi,
- 3) Menuntut peserta didik untuk bekerja dan belajar secara mandiri,
- 4) Melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah, dan
- 5) Pada akhir pembelajaran, peserta didik diharuskan menampilkan sebuah produk sebagai hasil dari pembelajaran proyek.

Menurut Natty dkk. (2019, hlm. 1084) yang menyatakan bahwa karakteristik model *Project based learning* (PjBL) yaitu:

- 1) Peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik,
- 2) Diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi;
- 3) Peserta didik diminta untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri;
- 4) Membuat suatu proyek atau kegiatan berdasarkan permasalahan;

- 5) Peserta didik dilatih untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu produk.

Azizah dan Naniek (2019, hlm. 194-204) menyatakan karakteristik model *Project based learning* (PjBL) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berdasarkan suatu proyek,
- 2) Memuat tugas-tugas berdasarkan permasalahan,
- 3) Menuntut peserta didik untuk merancang kerja proyek, dan
- 4) Peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah, membuat keputusan dan melakukan kegiatan investigasi peserta didik untuk bekerja dan belajar secara mandiri.

Menurut Thomas (dalam Laksono, 2018, hlm. 70) yang menyatakan karakteristik model *Project based learning* (PjBL) sebagai berikut:

- 1) Melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah,
- 2) Peserta didik bekerja dan belajar secara mandiri, dan
- 3) Menghasilkan produk karya peserta didik sebagai hasil dari proyek yang dikerjakan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Project based learning* (PjBL) yaitu bahwa model ini menggunakan proyek sebagai media pembelajaran, mengawali pembelajaran dengan sebuah pertanyaan atau masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik, melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan, peserta didik melakukan kegiatan kerja proyek secara individu/kelompok, peserta didik melakukan pekerjaan dan pembelajaran secara mandiri, dan menghasilkan sebuah produk sebagai hasil dari pembelajaran proyek.

3. Sintak Model Pembelajaran *Project based learning* (PjBL)

Sintak model *Project based learning* menurut Utami dkk. (2018, hlm. 544) dibagi menjadi 6 (enam) bagian yaitu:

- 1) Penentuan suatu proyek, peserta didik yang diberikan kesempatan untuk menentukan sebuah tema/topik proyek yang akan mereka kerjakan.
- 2) Perancangan suatu langkah-langkah untuk penyelesaian proyek, peserta didik yang merancang sebuah langkah-langkah kegiatan untuk

menyelesaikan sebuah proyek, karena kegiatan ini yang berisi aturan dalam pelaksanaan tugas membuat proyek.

- 3) Penyusunan suatu jadwal untuk pelaksanaan proyek, peserta didik berkolaborasi bersama pendidik untuk menyusun suatu jadwal aktivitas yang disesuaikan dengan langkah-langkah yang akan dikerjakan seperti membuat sebuah *timeline* menyelesaikan proyek dan *deadline* penyelesaian proyek.
- 4) Penyelesaian sebuah proyek dan fasilitasi dan monitoring guru, peserta didik berkerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan sebuah proyek seperti menyusun laporan untuk yang dipresentasikan berdasarkan penyelesaian sebuah proyek yang dirancang sebelumnya dengan pengawasan dan bimbingan seorang pendidik.
- 5) Penyusunan suatu laporan, peserta didik mempresentasikan hasil dari proyek yang telah peserta didik kerjakan bersama temannya dan untuk sebagai penilaian bagi pendidik.
- 6) Evaluasi terhadap hasil proyek, peserta didik bersama pendidik melakukan suatu refleksi pada akhir kegiatan pembelajaran atau selama aktivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman kepada peserta didik.

Pendapat lain dikemukakan oleh Gunawan dkk. (2018, hlm. 32-45) yang mengatakan Sintaks *Project based learning* yaitu:

- 1) Penentuan proyek, peserta didik memilih atau menentukan tema/topik yang berkaitan dengan tugas proyek yang akan dilakukan.
- 2) Menyusun rencana proyek, peserta didik merancang sebuah langkah-langkah untuk menyelesaikan kegiatan pembuatan proyek agar selesai dengan tepat waktu.
- 3) Menyusun jadwal proyek, peserta didik dan pendidik berkolaborasi untuk menyusun jadwal agar dapat menyelesaikan proyek dengan tepat waktu.
- 4) Monitoring, pendidik memberikan arahan atau sebagai mentor dalam kegiatan pembelajaran pembuatan proyek.
- 5) Publikasi hasil proyek, peserta didik mempresentasikan sebuah hasil karya peserta didik didepan kelas.

- 6) Evaluasi proses dan hasil proyek yang telah dibuat, peserta didik dan pendidik di akhir pembelajaran melakukan suatu refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek.

Menurut Mulyasa (2014, hlm. 145) langkah-langkah PjBL (*Project Based Learning*) 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 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, guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek, dan Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

Menurut Aria dkk. (2017, hlm. 2) sintak PjBL ada 6 langkah meliputi:

- 1) menentukan pertanyaan dasar,
- 2) membuat desain proyek,
- 3) menyusun penjadwalan,
- 4) memonitor kemajuan proyek,
- 5) penilaian hasil, dan
- 6) evaluasi pengalaman.

Menurut Yanti (2018, hlm. 13) Model PjBL terdiri dari empat tahap utama yakni:

- 1) Tahap perencanaan.
- 2) Tahap perancangan.
- 3) Tahap pelaksanaan.
- 4) Tahap pelaporan.

Proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan model *project based learning*, dapat berpedoman pada sintaks model PjBL. Dengan adanya sintaks ini dapat

menentukan alur dan langkah-langkah dalam pengimplementasian model PjBL di dalam kelas. Sehingga sintaks model PjBL dapat digambarkan pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2. 1 Sintak Model PJBL

Tahap-Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Perencanaan	Guru menetapkan tema proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik, menetapkan konsep belajar peserta didik, dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan oleh peserta didik.	Peserta didik melakukan aktivitas yang sebelumnya diterangkan dan direncanakan oleh guru guna mendapat masalah dan solusi terkait tema yang ditetapkan oleh guru.
Perancangan	Guru memproses aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan oleh peserta didik.	Peserta didik mulai merancang apa saja yang akan dilakukan, menetapkan teknik analisis data sebagai rancangan awal untuk melakukan penelitian
Pelaksanaan	Guru mengawasi peserta didik dalam proses penyelesaian proyek.	Peserta didik berdasarkan rancangan yang telah dibuat, maka menguji langkah-langkah yang telah dikerjakan, mengevaluasi dan merevisi hasil yang telah diperoleh, melakukan daur ulang proyek, dan mengklasifikasikan hasil yang terbaik

Tahap-Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
pelaporan	Menilai laporan proyek penyelidikan ilmiah yang dikerjakan oleh peserta didik baik secara tertulis maupun secara lisan	Peserta didik menyusun laporan hasil penyelidikan ilmiah secara tertulis dan mempresentasikan di depan kelas.

Sumber: Yanti (2018, hlm. 13)

Ditinjau dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sintak *Project based learning* adalah sebuah penentuan proyek dan sebagai cara untuk menyelesaikan sebuah proyek yang peserta didik, lalu untuk mengevaluasi proses dan hasil proyek yang telah dibuat oleh peserta didik.

4. Kelebihan Model *Project based learning* (PjBL)

Kelebihan model *Project based learning* yaitu mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuan peserta didik belajar mandiri serta aktif dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan mencari informasi peserta didik serta memberikan pengalaman dalam mengorganisasikan proyek. Pada hasil analisis beberapa jurnal penelitian terdahulu, peneliti menemukan informasi mengenai kelebihan model *Project based learning*. Menurut Utami, dkk., (2018, hlm. 544) yang menyatakan bahwa kelebihan model *Project based learning* (PjBL) yaitu mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik mampu mengemukakan pendapat atau gagasannya dalam menciptakan karya atau produk sesuai kreativitas peserta didik.

Kelebihan *Project based learning* menurut Natty, dkk., (2019, hlm. 1085) yang menyatakan bahwa kelebihan model *Project based learning* yaitu:

- 1) Mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi.
- 2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang ada.
- 3) Mengembangkan kreativitas berpikir dalam bentuk produk.
- 4) Menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan juga pemahaman materi peserta didik.

Dewi, (2022, hlm. 221-224) yang menyatakan kelebihan model *Project based learning* (PjBL) yaitu:

- 1) PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
- 2) PjBL meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara kooperatif maupun kolaboratif,
- 3) PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa,
- 4) PjBL dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa,
- 5) PjBL meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik,
- 6) PjBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan manajemen dan kemampuan mengkoordinasi sumber belajar, dan
- 7) PjBL juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

kelebihan model *project based learning* (PjBL) menurut Abidin (dalam Cahyadi, dkk, 2019, hlm 207) yaitu:

- 1) Mampu mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan membuat keputusan.
- 2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peserta didik bukan hanya mendapatkan pengetahuan melainkan juga akan mendapatkan keterampilan.

Menurut Warsono (dalam Laksono 2018, hlm. 70) yang menyatakan bahwa kelebihan model *Project based learning* (PjBL) yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- 3) Meningkatkan kolaborasi.
- 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Project based learning* (PjBL) yaitu mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mampu

meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, mampu meningkatkan kemampuan mengelola sumber, mampu mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan membuat keputusan, mampu Meningkatkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama dan tanggung jawab peserta didik, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Kelemahan Model *Project based learning* (PjBL)

Selain dipandang memiliki kelebihan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan-kelemahan. Dalam model *Project based learning* terdapat kelemahan yang bisa menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Menurut Sunita, dkk., (2019, hlm. 132) mengemukakan kekurangan model *Project based learning* yaitu:

- 1) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
- 2) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
- 3) Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.

Abdullah (2014, hlm.172-173) menyebutkan kelemahan dari penerapan model PjBL antara lain:

- 1) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
- 2) membutuhkan biaya yang cukup besar.
- 3) membutuhkan guru yang terampil.
- 4) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.

selain itu model PjBL tidak sesuai dengan peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan, serta sulit melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok. Kekurangan model PjBL Menurut Ardianti, dkk., (2017, hlm. 147) menyatakan kekurangan model PjBL memiliki kekurangan dalam penerapannya, antara lain:

- 1) Suasana kelas yang sulit dikontrol dan menjadi gaduh saat pembuatan proyek.
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian yang maksimal.

menurut Widiaworo (2016, hlm. 189) dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek tentu tidak dapat lepas dari segala hambatan dan kendala. Hambatan dan kendala tersebut mencerminkan bahwa masih ditemukannya beberapa kelemahan dari model pembelajaran ini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
- 2) Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
- 3) Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas. Ini merupakan tradisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang atau tidak menguasai teknologi.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan team teaching dalam pembelajaran.
- 5) Peserta didik memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- 7) Apabila topik yang diberikan pada masing masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan.

Model ini juga memiliki kelemahan yang dijelaskan Daryanto dan Raharjo (2012, hlm. 162), yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama dikelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam bekerja kelompok.
- 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelemahan model model *Project based learning* (PjBL) yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk penyelesaian masalah dan membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan produk.
- 2) Beberapa peserta didik mengalami kesulitan selama proses pembelajaran akibat memiliki kelemahan dalam memahami percobaan dan mengumpulkan informasi.
- 3) Peserta didik sudah terbiasa dengan model yang diterapkan di sekolah.
- 4) Membutuhkan guru yang terampil dan memahami model pembelajaran.

Diharapkan untuk para pendidik maupun calon pendidik agar memperhatikan kelemahan-kelemahan model *Project based learning* (PjBL) dan mencari solusinya sebelum menerapkannya dalam kegiatan belajar. Namun, berbagai kelemahan dalam pembelajaran berbasis proyek, dapat diatasi dengan memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalisir biaya, menyediakan peralatan sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga guru dan peserta didik merasa nyaman selama pembelajaran.

B. Canva

1. Pengertian Canva

Resmini dkk., (2021, hlm. 337) *Canva* merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam *template* desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110) *Canva* merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur *template* yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin yang dapat di kreasikan sesuai kebutuhan sehingga media pembelajaran memiliki makna

yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu *Canva* (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). *Canva* adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 dalam Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 103). *Canva* dapat mempermudah guru dalam medesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa *Canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik yang membuat peserta didik termotivasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *Canva* yaitu suatu aplikasi *website* online yang memuat berbagai fitur seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, yang digunakan untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam menyampaikan materi.

2. Langkah-Langkah Mengoperasikan *Canva*

Untuk mengakses dan mengoperasikan *canva* dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Mendaftar *Canva* Mendaftar *Canva* dengan cara masuk ke <https://www.canva.com> atau mendownload aplikasi di *playstore*. Ada beberapa cara untuk mendaftar *Canva* seperti menggunakan Gmail, atau membuat akun *Canva* dengan memasukkan informasi pribadi Anda.
- 2) Pilih sesuai kebutuhan Anda. *Canva* menawarkan berbagai pilihan seperti presentasi, video, postingan Instagram.

- 3) Membuat desain melalui *Canva*. Terdapat lembar kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain *template* sesuai dengan kebutuhannya. Pilihan lain yang tersedia di *Canva* yaitu berbagai *template* yang sudah tersedia, sehingga memudahkan pengguna untuk memilih *template* yang tepat.
- 4) Gunakan fitur *Canva*. Aplikasi *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna dalam mendesain dan membuat bahan ajar.
- 5) Menyimpan hasil. Setelah desain Anda siap, langkah terakhir adalah menyimpannya.

3. Kelebihan *Canva*

Menurut Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memiliki varian *template* desain grafis yang menarik.
- 2) Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi *Canva*, dengan adanya fitur drag and drop.
- 3) Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu dikarenakan terdapat banyak *template* yang dapat dimanfaatkan.
- 4) Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
- 5) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja selagi ada jaringan internet, dan bisa dilakukan dengan menggunakan handphone ataupun laptop.

Kelebihan *Canva* menurut Kharissidqi, dkk., (2022, hlm. 110-111) yaitu:

- 1) Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang dibutuhkan, karena dalam aplikasi *Canva* sudah tersedia berbagai fitur seperti infografis, poster, sertifikat, video, presentasi, dan lain sebagainya yang sudah tersedia dalam aplikasi *Canva*.
- 2) Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang menarik, karena aplikasi ini sudah menyediakan berbagai macam *template* dari berbagai fitur

didalamnya. Pengguna hanya tinggal mengeditnya sesuai dengan yang diinginkan.

- 3) Mudah dijangkau, karena dapat diakses melalui *smartphone* (android maupun iphone), *ipad*, maupun *personal computer*. Kemudian dapat digunakan melalui aplikasi atau via *website*.

Monoarfa dan Haling (2021, hlm. 1088-1089) mengemukakan kelebihan yang ada pada aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- 1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.
- 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- 3) Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka *chrome* atau *web Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus *download*.

Menurut Tanjung & Faiza (2019, hlm. 80) Adapun kelebihan dalam aplikasi *canva* dapat dilihat 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 mealui gawai.

Menurut Sanjaya (2014, hlm. 109) ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual berbasis *canva* dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengalaman belajar yang sulit dipelajari secara langsung dapat diberikan melalui penggunaan media audio visual yang dibuat dengan menggunakan *Canva*. peserta didik dapat, misalnya, belajar tentang kehidupan yang ada di dasar laut dengan menonton film dokumenter, karena secara fisik tidak mungkin peserta didik diinstruksikan untuk menyelam. Hal yang sama berlaku untuk mempelajari berbagai jenis konten abstrak.
- 2) Penggunaan materi audio-visual yang dibuat menggunakan *Canva* memungkinkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan beragam, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik untuk pendidikan.
- 3) Peserta didik mampu memanfaatkan materi audio visual yang dibuat dengan menggunakan *Canva*, dalam batasan tertentu, sebagai sumber belajar, yang memungkinkan mereka untuk belajar sendiri tanpa sepenuhnya bergantung pada kehadiran fisik instruktur.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *canva* memiliki kelebihan yaitu memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun baik itu presentasi, grafik, video, *mapping* dan lain-lain dengan *template* yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Selain itu, dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui *smartphone*. Kemudian dapat digunakan melalui aplikasi pada *smartphone* ataupun via *website*.

4. Kekurangan *Canva*

Terdapat beberapa kekurangan *Canva* menurut Kharissidqi dkk (2022, hlm. 111) yaitu:

- 1) *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, sehingga jika tidak ada jaringan internet yang cukup dan stabil maka *Canva* tidak dapat digunakan untuk mendesain
- 2) Ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya yang tidak dapat digunakan oleh pengguna *Canva* versi gratis, karena itu semua dapat digunakan ketika pengguna menggunakan *Canva* versi berbayar (*pro*)

- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templat*nya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda

Menurut Pelangi, (2020, hlm. 88) ada beberapa kekurangan aplikasi *Canva* yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *canva* harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam *smartphone* atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi *canva* maka aplikasi *canva* tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.
- 2) Pada aplikasi *canva* terdapat templat yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak *template* yang menarik dapat diakses secara gratis didalam aplikasi *canva* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Hanya saja sebagai pengguna pada aplikasi *canva* dapat mendesain atau membuat media pembelajaran secara menarik harus mengandalkan skill kreatif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Monoarfa dan Haling (2021, hlm. 1089) mengemukakan kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- 2) Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templat*nya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak

menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Menurut Rusmawati, dkk., (2023, hlm. 305) kekurangan *canva* yaitu:

- 1) Bila ingin menggunakan *Canva* setiap pemaka harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan *Canva*.
- 2) 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 Koiriyah & Darmayanti, (2022, hlm. 653) kekurangan aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- 2) Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templat*nya, gambar, warna, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media *canva* yaitu *canva* mengandalkan jaringan stabil agar dapat digunakan. Kemudian ada *template* yang tidak dapat digunakan oleh pengguna *canva* gratis, dan terkadang desain yang digunakan/dipilih memiliki kesamaan dengan orang lain.

C. Penguasaan Konsep

1. Pengertian Penguasaan Konsep

Menurut Hamalik (2001, hlm. 45) menyatakan penguasaan pengetahuan adalah tujuan utama, anggapan yang mendasari perumusan tersebut ialah barang siapa menguasai pengetahuan maka dialah yang berkuasa. Menurut Hariyadi dkk., (2016, hlm. 1567) penguasaan konsep merupakan suatu kemampuan peserta didik untuk memahami makna ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapan di dalam kehidupan sehari-hari. Pradina (2010, hlm. 11) mengungkapkan bahwa penguasaan konsep diperoleh dari proses belajar, sedangkan belajar merupakan proses kognitif yang melibatkan tiga proses yang hampir bersamaan yaitu memperoleh informasi yang baru, transformasi informasi, dan menguji relevansi ketetapan pengetahuan. Seseorang dikatakan menguasai konsep apabila orang tersebut mengerti benar konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Dahar (2003, hlm. 4) mengungkapkan bahwa penguasaan konsep memberikan pengertian bahwa konsep-konsep yang diajarkan kepada peserta didik bukanlah sekedar bahan hafalan saja, tetapi konsep itu harus dipahami agar dapat digunakan untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Penguasaan konsep merupakan tingkatan hasil proses belajar seseorang sehingga dapat mendefinisikan atau menjelaskan suatu bagian informasi dengan katakata sendiri, dengan kemampuan peserta didik menjelaskan atau mendefinisikan berarti peserta didik tersebut telah memahami konsep atau prinsip dari bahan-bahan pelajaran, meskipun penjelasan yang diberikan susunan kalimatnya tidak sama dengan konsep yang diberikan, tetapi maknanya tidak berbeda. Purwanto (dalam Hariyadi dkk, 2016 hlm. 1567) menyatakan penguasaan konsep adalah suatu pemahaman yang bukan hanya untuk mengingat konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu untuk mengungkapkan kembali dalam bentuk kata-kata sendiri tanpa merubah maknanya

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan penguasaan konsep adalah suatu penguasaan peserta didik dalam menghayati kemampuan terhadap pembelajaran yang dipelajari dengan proses penemuan atau penyusunan konsep. Penguasaan

konsep ini sangat diperlukan oleh para peserta didik karena dengan penguasaan konsep dapat menjadikan peserta didik mengerti konsep materi yang diajarkan dan dapat memudahkan para peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, mengukur tingkatan penguasaan konsep peserta didik ini dapat dilakukan dengan melihat poin-poin indikator penguasaan konsep yang telah disusun.

2. Indikator Penguasaan Konsep

Indikator penguasaan konsep menurut Sumaya (2004, hlm. 43) yaitu seseorang dapat dikatakan menguasai suatu konsep jika orang tersebut benar-benar memahami konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi tidak mengubah makna yang ada didalamnya.

Indikator penguasaan konsep menurut Anderson dan Krathwohl (2010, hlm. 67), yaitu:

- 1) *Interpreting*: mampu mengubah informasi ke dalam bentuk representasi yang lain, misalnya kata menjadi gambar, gambar menjadi kata, kata menjadi bilangan, dan lain-lain.
- 2) *Exemplifying*: mampu memberikan contoh tentang konsep-konsep yang sedang dipelajari.
- 3) *Classifying*: mampu mengklasifikasikan konsep-konsep umum menjadi kategori yang lebih spesifik dan mampu mendeteksi hubungan antara kategori tersebut.
- 4) *Summarizing*: mampu mempresentasikan sebuah pernyataan atau informasi dengan bahasa sendiri dari materi/konsep yang sudah dipelajari.
- 5) *Inferring*: mampu menemukan sebuah pola antara konsep dengan atribut/contohnya.
- 6) *Comparing*: mampu mengidentifikasi kemiripan dan perbedaan antara dua atau 1 lebih konsep.
- 7) *Explaining*: mampu membentuk dan menjelaskan bagaimana sebab akibat dari suatu konsep.

Menurut Sanjaya (2009, hlm. 50) menyatakan indikator penguasaan konsep terdiri dari:

- 1) Mampu menyajikan situasi kedalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan;
- 2) Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep;
- 3) Mampu menghubungkan antara konsep dan prosedur;
- 4) Mampu memberikan contoh konsep yang dipelajari.

Sedangkan menurut Anderson dalam *Bloom's Taxonomy* (dalam Nurita, 2022, hlm. 50) menyatakan indikator penguasaan konsep sebagai berikut:

- 1) Mampu menggambarkan besarnya masalah yang disajikan.
- 2) Mampu menentukan pertanyaan dari suatu masalah yang disajikan. 3
- 3) Mampu menentukan persamaan atau solusi dari masalah yang disajikan.
- 4) Mampu mengilustrasikan solusi yang tepat (gambar, bagan) untuk masalah yang disajikan. Dapat menggunakan konsep dalam menyelesaikan suatu masalah.

Dari uraian di atas tentang indikator penguasaan konsep menurut para ahli, indikator penguasaan konsep yang digunakan oleh peneliti adalah indikator penguasaan konsep menurut Sanjaya (2009, hlm. 50) yaitu:

- 1) Mampu menyajikan situasi kedalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan;
- 2) Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep;
- 3) Mampu menghubungkan antara konsep dan prosedur;
- 4) Mampu memberikan contoh konsep yang dipelajari.

Berdasarkan indikator penguasaan konsep maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki Indikator penguasaan konsep yang baik akan dapat memperoleh penguasaan yang mendalam. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik disertai dengan adanya penguasaan konsep akan bermanfaat sebagai dasar dalam membentuk pengetahuan baru yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan lain.

D. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencatumkan berbagai hasil penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum dipublikasikan (skripsi, tesis, disetasi dan sebagainya). Dengan melakukan hal ini, maka dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang dilakukan.

Adapun penelitian-terdahulu yang disajikan oleh peneliti diantaranya:

- a. Syam (2016, hlm. 57) UIN Alauddin Makassar dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*project based learning*) Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik Di Kelas VIII MTS Madani Alauddin Paopao”. Hasil penelitian dari penelitian terdahulu ini adalah bahwa ada pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap hasil belajar biologi peserta didik kelas VIII MTs Madani Alauddin Paopao.

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu model yang digunakan yaitu model pembelajaran yang berbasis proyek (*project based learning*). Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu bertujuan untuk mengetahui hasil belajar biologi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada kelas VIII MTs Madani Alauddin Paopao. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan pembelajaran *Project based learning* (PJBL) terhadap peningkatan penguasaan konsep IPAS Di SDN 2 Girimakmur.

- b. Musyaddad (2015, hlm. 61) IAIN Syekh Nurjati Cirebon dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project based learnin* (PJBL) Pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMKN 4 Kota Cirebon”. Hasil penelitian dari penelitian terdahulu ini adalah bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Project based learning* dan respon peserta

didik dengan penerapan model pembelajaran *Project based learning* positif dengan memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu model yang digunakan yaitu model pembelajaran yang berbasis proyek (*project based learning*). Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu ini yaitu bertujuan untuk mengetahui penerapan model *project based learning* pada konsep pencemaran lingkungan dan untuk mengetahui respon peserta didik setelah diterapkan model *Project based learning* pada konsep pencemaran lingkungan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan pembelajaran *Project based learning* (PJBL) terhadap peningkatan penguasaan konsep IPAS Di SDN 2 Girimakmur.

- c. Fitria (2017, hlm. 60) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project based learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Termokimia Di SMKN 1 Darul Kamal Aceh Besar”. Hasil penelitian dari penelitian terdahulu ini adalah bahwa adanya pengaruh penerapan model *Project based learning* terhadap hasil belajar, keaktifan peserta didik dan respon peserta didik pada materi termokimia.

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu model yang digunakan yaitu model pembelajaran yang berbasis proyek (*project based learning*). Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu bertujuan untuk mengetahui hasil belajar, keaktifan peserta didik dan respon peserta didik dengan penggunaan model *project based learning*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan model *Project based learning* (PJBL) terhadap peningkatan penguasaan konsep IPAS.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, simpulan bahwa model *Project based learning* adanya pengaruh penerapan

model *Project based learning* terhadap hasil belajar, keaktifan peserta didik dan respon peserta didik, dan ada peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Project based learning* dan respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Project based learning* memiliki dampak positif.

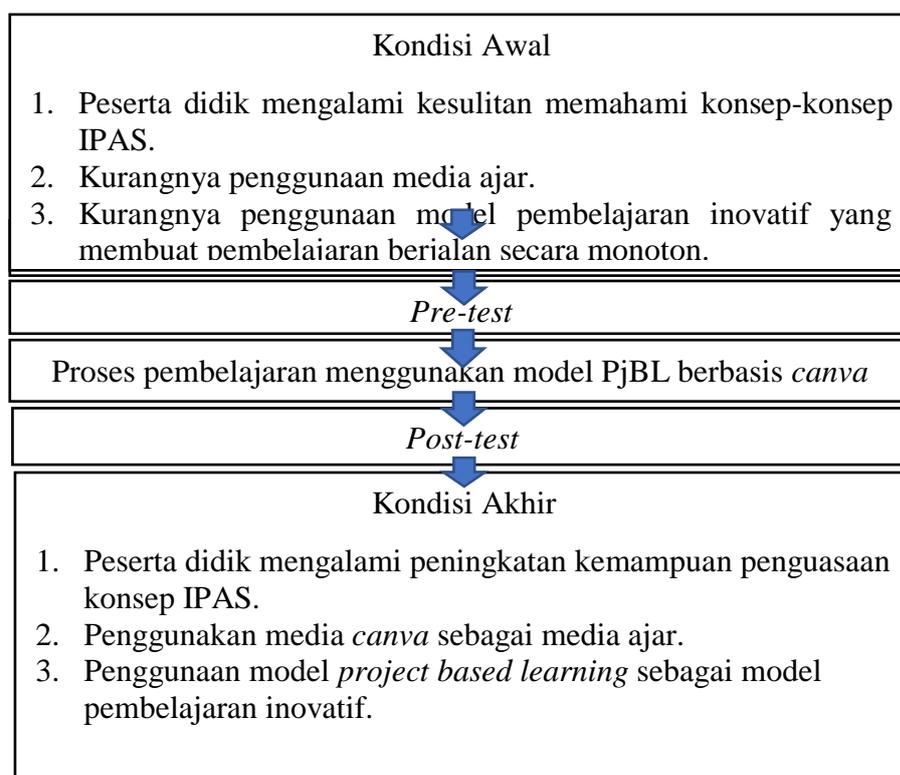
E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019, hlm. 95), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Widayat dan Amirullah (dalam Syafitri, dkk. 2023, hlm. 161) kerangka berpikir atau juga disebut sebagai kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir juga menjelaskan sementara terhadap gejala yang menjadi masalah (objek) penelitian. Alur berpikir yang didasarkan pada teori-teori terdahulu dan juga pengalaman-pengalaman empiris, merupakan dasar untuk menyusun kerangka berpikir yang berguna untuk membangun suatu hipotesis. Dengan demikian, kerangka berpikir merupakan dasar penyusunan hipotesis. Apabila pengertian tersebut dipersempit, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah landasan berpikir yang akan membantu dalam mengembangkan kajian yang dipaparkan dalam sebuah penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *project based learning* berbasis *canva* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan konsep peserta didik. Keadaan yang menjadi landasan pada penelitian yang akan dilaksanakan dikarenakan kondisi peserta didik di SDN 2 Girimakmur yang mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPAS. Disebabkan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif yang membuat pembelajaran monoton. Kurangnya penggunaan media juga menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya KBM berlangsung, ditambah kurang idealnya telak geografis sekolah menjadikan sekolah sedikit kesulitan untuk berkembang lebih cepat. Dengan letak geografis yang jauh dari perkotaan dan jarak antar sekolah

cukup jauh, hal tersebutlah yang membuat peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Variabel yang diteliti yaitu penguasaan konsep IPAS satu kelas. Pada tahap awal, kelas eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan penguasaan konsep IPAS, kemudian dalam proses pembelajarannya menggunakan model *project based learning* berbasis *canva*. Pada aktivitasnya, peserta didik akan diberitahu mengenai magnet, kemudian peserta didik dibagi kelompok dan melakukan proyek pada magnet tersebut dan memahami pembuatan magnet tersebut bersama kelompok. Peserta didik dapat menggunakan media *canva* untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan magnet. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep IPAS peserta didik. Pada tahap terakhir, setelah peserta didik diberikan perlakuan, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui apakah kemampuan penguasaan konsep peserta didik meningkat.



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

F. Asumsi Dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Ahmad (2018, hlm. 251) asumsi dalam kajian filsafat ilmu tergolong ke dalam onotologi, yaitu bab yang harus membahas tentang hakikat yang ada, yang merupakan *ultimate reality* baik yang berbentuk konkret atau abstrak. Asumsi berperan sebagai dugaan atau andaian terhadap objek empiris untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Prasetyo (2022, hlm. 382) asumsi sangat erat kaitannya dengan metodologi penelitian ilmu pengetahuan, karena pengetahuan diperoleh melalui pendekatan ilmiah, yakni melalui penyelidikan yang sistematis, terkontrol dan bersifat empiris atas suatu relasi fenomena alam. Adapun menurut Prasetyo (2022, hlm. 383) asumsi atau tanggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit terkandung dalam paradigm, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian, asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya.

Asumsi atau tanggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas, peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan model *project based learning* berbasis *canva* terdapat beberapa alasan yang dapat mendukung penggunaan model *project based learning* berbasis *canva* sebagai model dan media pembelajaran yang salah satunya adalah pemanfaatan model *project based learning* berbasis *canva* yang nyata. model *project based learning* berbasis *canva* juga digunakan sebagai model dan media pembelajaran yang berperan untuk menambah pengetahuan, membantu untuk mendapatkan informasi mengenai tugas, mengetahui perkembangan informasi, memperdalam materi serta untuk mengetahui hal-hal teknis sebagai contoh bentuk nyata dari materi yang dipelajari.

Diharapkan dengan menggunakan model *project based learning* berbasis *canva* peserta didik dapat mengembangkan kemampuan penguasaan konsep pembelajaran IPAS. Penggunaan model *project based learning* berbasis *canva* ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep IPAS terhadap pembelajaran di kelas sehingga tujuan dari pembelajaran di kelas dapat tercapai dengan hasil yang maksimal.

2. Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2019, hlm. 99), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut pendapat Iskandar (dalam Musfiqon 2012, hlm. 46) mendefinisikan bahwa hipotesis merupakan pernyataan yang harus diuji kebenarannya secara empirik. Hal ini dikarenakan hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian. Hipotesis permasalahan yang diuji dalam permasalahan ini adalah pengaruh kemampuan penguasaan konsep IPAS peserta didik di SDN 2 Girimakmur antara sebelum menggunakan *project based learning* dan sesudah menggunakan model *project based learning*. Hipotesis ini dijabarkan menjadi 2 yaitu:

$$H_0: \beta_{y_1} = 0$$

$$H_1: \beta_{y_1} \neq 0$$

H₀: Tidak terdapat pengaruh signifikan model *project based learning* berbasis media *canva* terhadap peningkatan penguasaan konsep pembelajaran IPAS peserta didik di SDN 2 Girimakmur.

H₁: Terdapat pengaruh signifikan model *project based learning* berbasis media *canva* terhadap peningkatan penguasaan konsep pembelajaran IPAS peserta didik di SDN 2 Girimakmur.

Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis:

jika nilai *sign* (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

jika nilai *sign* (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.