

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Sebagaimana rumusan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka teori-teori yang perlu dikaji yaitu sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya memberikan kerangka pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut Octavia (2020, hlm. 13) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara sistematis dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Sani (2019, hlm. 99) bahwa Model pembelajaran ialah suatu kerangka konseptual yang berupa pola prosedural sistematis yang dikembangkan atas dasar teori yang digunakan untuk mengatur proses pengejaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce & Weil dalam Khoerunnisa (2020, hlm. 2) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Udin (2020, hlm. 12) model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran bisa digunakan sebagai pedoman guru dalam perencanaan pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, menurut Mirdad (2020, hlm. 15) model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir yang dilakukan oleh para pendidik untuk merencanakan dan merancang pembelajaran dengan menerapkan pendekatan, teknik dan metode pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Menurut Toto Suryana (2021, hlm. 9) Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 4 (empat) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku berpikir kritis, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Inquiry Learning*), model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning/PBL*), Model *contextual teaching and learning* (CTL) dan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*).

- a. Model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Inquiry Learning*).

Menurut Budiarsa dan Ardiawan (2020, hlm. 176) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri memanfaatkan sepenuhnya seluruh kemampuan dan keterampilan siswa untuk mencari dan meneliti secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Oleh karena itu, siswa dapat secara mandiri merumuskan temuannya dengan keyakinan penuh.

- b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning/PBL*). Menurut Simeru, dkk (2023, hlm. 7)

Pembelajaran berbasis masalah didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas pembelajaran yang berfokus memecahkan masalah dengan cara ilmiah. Tindakan kunci dalam model ini adalah memecahkan permasalahan. Sedangkan menurut Menurut Agus, dkk (2020, hlm. 24) *Problem Based Learning* (PBL) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata,

kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017, hlm. 129) bahwa *problem based learning* artinya menciptakan suasana belajar yang mengarah terhadap permasalahan sehari-hari.

c. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*).

Menurut Nurasiah (2022, hlm. 259) model pembelajaran *project based learning* (PjBL) atau yang dikenal sebagai kurikulum berbasis proyek, dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran yang bertujuan agar dapat memenuhi kemampuan siswa dalam membuat rancangan hingga menyelesaikan permasalahan. Model pembelajaran *Project-Based Learning*(PjBL) adalah sebuah pembelajaran yang bersifat inovatif yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator.

d. Model *contextual teaching and learning* (CTL)

Menurut Ratnaningsih & Septiana (2019, hlm. 166) model pembelajaran kontekstual atau sering dikenal dengan *contextual teaching and learning* dapat membangkitkan keterlibatan siswa ketika belajar di kelas. Pada umumnya saat belajar, model yang dipakai adalah model ekspositori dan ceramah. Pada pelaksanaannya model-model tersebut membuat pengajar seperti inti perhatian untuk dilihat. Proses belajar ini sering mengondisikan siswa hanya sebagai perekam materi yang diberikan guru, mencatat dan menghafalkannya sehingga siswa tidak dapat mengonstruksikan pemahaman bahasa Indonesia dengan kemampuan yang mereka miliki.

Dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model inkuiri memanfaatkan sepenuhnya seluruh kemampuan dan keterampilan siswa untuk mencari dan meneliti secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Oleh karena itu, siswa dapat secara mandiri merumuskan temuannya dengan keyakinan penuh model (*Problem-based Learning/PBL*) dapat digunakan sebagai sebuah model

pembelajaran yang bertujuan agar dapat memenuhi kemampuan siswa dalam membuat rancangan hingga menyelesaikan permasalahan, disebut dengan model pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan dengan menggunakan pendekatan kontekstual, dari tiga model pembelajaran di atas peneliti memilih model pembelajaran berbasis masalah dikarenakan paling cocok bagi penelitian yang dilakukan yaitu pada kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut Ibid (dalam jurnal Mirdad, 2020, hlm. 16) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Model pembelajaran disusun berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); b) adanya prinsip-prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Octavia (2020, hlm. 14-15) menguraikan tentang ciri dari model pembelajaran ialah sebagai berikut:

1. Mempunyai tata cara yang teratur. Oleh karena itu suatu model-model mengajar ialah tata cara yang teratur untuk memodifikasi budi pekerti siswa, yang dilandasi pada dugaan-dugaan tertentu.

2. Hasil belajar dipastikan secara eksklusif. Semua model belajar memastikan maksud-maksud eksklusif hasil belajar yang diinginkan oleh siswa dengan rinci pada bentuk cara kerja yang bisa diawasi. Apa yang bisa dipertunjukkan oleh siswa sesudah menangani urutan proses belajar yang diurutkan secara terperinci dan eksklusif (khusus).
3. Penentuan area dengan khusus. Menentukan kondisi area atau lingkungan dengan jelas dalam model mengajar.
4. Bentuk kesuksesan. Mendeskripsikan dan menguraikan hasil-hasil belajar pada bentuk perilaku yang semestinya diperlihatkan oleh siswa sesudah menempuh dan mengikuti rentetan pengajaran.
5. Hubungan dengan lingkungan. Seluruh cara mengajar menentukan cara yang mengharuskan siswa memenuhi interaksi serta bereaksi dengan sekitarnya.

d. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran *student center*. Model *Problem Based Learning* merupakan model mengajar dengan fokus pemecahan masalah yang nyata, proses dimana peserta didik melaksanakan kerja kelompok, umpan balik, diskusi dengan demikian peserta didik didorong untuk lebih aktif dalam materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Hasanah, Nurul., 2020, hlm.14). Menurut Fogarty (2019, hlm. 2) model *Problem Based Learning* adalah model yang dibangun berdasarkan sebuah masalah nyata di kehidupan dan masih tidak terstruktur, belum jelas serta belum diidentifikasi sehingga menjadikan sebuah membingungkan dengan sejumlah masalah lain.

Adapun menurut Ardianti (2021, hlm. 28) *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. Selain itu menurut Widiasworo (2018, hlm. 149) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang kontekstual yang memberikan rangsangan pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri melalui pengalaman nyata dalam memecahkan masalah yang kompleks dan terbuka, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep.

e. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa karakteristik dalam pelaksanaannya. Menurut Suhendar dan Ekayanti, (2018, hlm. 17) menyatakan karakteristik PBL sebagai berikut:

- 1) Masalah digunakan untuk mengawali pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa merasa tertarik dengan konsep yang dipelajari.
- 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang. Diharapkan mahasiswa lebih mudah menerima konsep dan merasa lebih bermakna, karena masalah yang digunakan dekat dengannya.
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Hal ini melatih mahasiswa untuk mengembangkan konsep yang diperoleh.
- 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran yang baru. Mahasiswa tentu tidak mudah menyerah dalam mempelajari suatu konsep apabila pendapat masalah yang menantang.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri. Kemandirian mahasiswa dalam belajar tentu membuat mahasiswa aktif dalam menemukan ataupun memahami konsep.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi. Dengan berbagai macam sumber pengetahuan yang digunakan, untuk mempelajari maupun mengembangkan konsep.
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Karakteristik ini memungkinkan mahasiswa untuk mampu memahami konsep secara berkelompok, serta mengomunikasikannya dengan orang lain.

Menurut Min Liu (dalam Shoimin, 2017, hlm. 130) mengemukakan bahwa karakteristik PBL adalah sebagai berikut:

- 1) *Learning is student center*. Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitik beratkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
- 2) *Authentic problem form the organizing focus for learning*. Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dengan mudah menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- 3) *New information is acquired though self-directed learning*. Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami suatu pengetahuan persyaratan sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
- 4) *Learning occurs in small groups*. Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

Menurut Saputra (2020, hlm. 6) terdapat ciri – ciri dari model *Problem Based Learning* diantaranya:

- 1) Pengajuan masalah atau pertanyaan, Fokus pengaturan pembelajaran adalah masalah atau pertanyaan yang relevan bagi peserta didik dan masyarakat. Pertanyaan dan masalah harus autentik, jelas, mudah dipahami, luas, dan bermanfaat.
- 2) Keterkaitan dengan berbagai masalah disiplin ilmu, Pembelajaran berbasis masalah harus menyangkut atau melibatkan berbagai ilmu.
- 3) Penyidikan yang autentik Untuk pembelajaran berbasis masalah, penelitian harus dilakukan, dan solusi masalah nyata harus ditemukan melalui penelitian. Peserta didik menganalisis dan

merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, melakukan eksperimen, menarik kesimpulan, dan menjelaskan hasilnya.

- 4) Kolaborasi Dalam pembelajaran masalah, tugas belajar berbentuk masalah harus diselesaikan bersama-sama oleh peserta didik dalam kelompok kecil maupun besar, serta bersama-sama oleh peserta didik dengan guru.
- 5) Menghasilkan dan memamerkan hasil/karya, Pembelajaran berbasis masalah mengharuskan peserta didik menyusun dan menampilkan hasil penelitian mereka.

Menurut Ristanto (dalam Hikmatul, 2023, hlm. 38) Karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu 1) Pengajuan pertanyaan atau permasalahan 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu 3) Penyelidikan autentik (nyata) 4) Menghasilkan produk dan memamerkannya 5) Kolaboratif.

Selanjutnya menurut Arends dalam Saily (2019, hlm. 56) *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pertanyaan atau masalah.
- 2) Fokus pada hubungan antar disiplin ilmu.
- 3) Penyelidikan autentik.
- 4) Menghasilkan produk dalam karya nyata.
- 5) Bekerja sama dengan satu dan lainnya.

Berdasarkan pemaparan para ahli sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu 1) pembelajaran yang memfokuskan pada masalah nyata, 2) pembelajaran yang aktif, 3) pembelajaran yang kolaboratif, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah, sehingga mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi, 4) pembelajaran berbasis penemuan, peserta didik menemukan konsep dan prinsip melalui proses penyelidikan dan analisis, 5) penggunaan sumber belajar yang beragam, 6) pengembangan kemampuan berpikir kritis, 7) pengembangan berkomunikasi.

f. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan. Pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah dapat dipisahkan dari urutan atau yang telah ditentukan, agar pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Langkah-langkah model *problem based learning* menurut Arends dalam Suherti dan Rohimah (2028, hlm. 69-70) “PBL terdiri dari lima tahapan utama yang dimulai dari guru memperkenalkan suatu situasi masalah kepada peserta didik dan diakhiri dengan penyajian dan analisis peserta didik”.

Tabel 2.1
Sintaks Pelaksanaan Pembelajaran PBL

No	Sintaks Model PBL	Keterangan
1.	Orientasi peserta didik pada masalah	Menyelesaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan, dan memotivasi siswa agar terlibat pada kegiatan pemecahan masalah,
2.	Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Membantu siswa menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang diangkat.
3.	Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan membantu siswa dalam berbagai tugas dengan untuk menyampaikan hasil karya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses	Membantu siswa melakukan refleksi dan mengadakan

	pemecahan masalah	evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses belajar yang mereka lakukan.
--	-------------------	---

Sumber: Suherti dan Rohmah, 2018, hlm. 69-70

Model *Problem Based Learning* menurut Saily (2019, hlm. 57) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengklarifikasi istilah konsep yang tidak jelas, Pastikan setiap anggota memahami istilah yang berbeda dan terlibat dalam masalahnya.
- 2) Merumuskan Masalah, Fenomena dalam soal memerlukan penjelasan hubungan yang terjadi antar fenomena tersebut.
- 3) Menganalisis Masalah, Anggota mengungkapkan pengetahuan terkait apa yang telah siswa ketahui tentang masalah tersebut.
- 4) Menata ide secara sistematis dan menganalisisnya, Analisis merupakan upaya memilah sesuatu yang menjadi bahan penyusunnya.
- 5) Merumuskan tujuan pembelajaran, Tujuan pembelajaran akan terkait dengan analisis masalah.
- 6) Cari informasi dan tambahan dari sumber lain, Kelompok sekarang mengetahui informasi apa yang siswa lewatkan dan sudah memiliki tujuan pembelajaran.
- 7) Sintesis dan uji informasi baru dan membuat laporan.

Selanjutnya menurut Banawi (2019, hlm. 97) berikut ini langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah.
- 2) Melaksanakan tindakan.
- 3) Mengurangi masalah.
- 4) Mencari solusi.
- 5) Mengkaji dan mengevaluasi pengaruhnya.

Menurut Ibrahim (dalam Nirwana, 2024, hlm.157) Tahapan/sintaks *problem based learning* terdiri dari 5 langkah, yaitu: (1) Orientasi peserta didik pada masalah; (2) Mengorganisir peserta didik untuk belajar; (3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok; (4) Mengembangkan hasil karya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut Arens (dalam Setiawan *et al.*, 2022, hlm. 9738) sintaks dari PBL antara lain, a) orientasi peserta didik pada masalah, b) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, c) membimbing penyelidikan individu/kelompok, d) menyajikan hasil, e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti simpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki 5 tahap yaitu mengorientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, memberikan bimbingan dalam penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

g. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Suatu model pembelajaran tentunya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam penerapannya. Menurut Handayani (2021, hlm. 80) mengemukakan kelebihan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan kehidupan siswa.
- 2) Realistik dengan kebutuhan siswa.
- 3) Bisa meningkatkan kemampuan anak dalam mencari solusi.
- 4) Daya ingat siswa terhadap konsep menjadi kuat.
- 5) Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Sanjaya (2019, hlm. 220-221) model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan yakni sebagai berikut:

- 1) Lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar.
- 3) Mengembangkan pemikiran kritis.
- 4) Menerapkan pengetahuan.
- 5) Menantang siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Menurut Shoimin (dalam Rachmawati, 2020, hlm. 250) menjelaskan beberapa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Pada situasi nyata, siswa didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah.

- 2) Siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Materi yang tidak berkaitan dengan pemecahan masalah tidak perlu dipelajari karena PBL berfokus pada masalah disetiap materi.
- 4) Melalui kelompok kerja, maka akan terjadi suatu aktivitas ilmiah.
- 5) Siswa menjadi terbiasa menggunkan sumber pengetahuan baik dari internet, perpustakaan, observasi dan wawancara.
- 6) Kemajuan belajarnya sendiri dapat dinilai oleh siswa itu sendiri.
- 7) Kemampuan komunikasi juga dimiliki siswa yang terbentuk melalui kegiatan diskusi.
- 8) Pada kerja kelompok, kesulitan belajar siswa secara individual dapat teratasi.

Adapun kelemahan dari model *Problem Based Learning* menurut Rifai (2020, hlm 2142) sama halnya dengan model pembelajaran yang lain, model *problem based learning* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya, kelemahan tersebut diantaranya:

- 1) Peserta didik tidak akan bersemangat atau percaya bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk diselesaikan, sehingga mereka tidak akan mencoba.
- 2) Strategi pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup untuk mempersiapkan.
- 3) Peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari jika mereka tidak tahu mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang dipelajari.

Putra dalam Caesariani (2018, hlm. 837) berpendapat ada kekurangan dari model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Tidak terlalu cocok bagi siswa yang malas, karena tujuan dari model PBL tidak akan tercapai.
- 2) Dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model PBL.

Sedangkan menurut Rachmawati & Rosy (2020, hlm. 251) model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan yakni (1) Dalam

menerapkan model *Problem Based Learning* tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, karena model *Problem Based Learning* lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan masalah, (2) Sulitnya dalam membagi tugas antar siswa karena siswa yang heterogen.

Selain itu, menurut Shilphy (2020, hlm. 26) sebagai berikut :

- 1) Peserta didik enggan mencoba ketika kurang minat atau kurang percaya diri bahwa topik yang dipelajari sulit untuk dipecahkan.
- 2) Persiapan pembelajaran model PBL ini memerlukan waktu yang cukup lama.
- 3) Peserta didik mungkin tidak akan mempelajari apa yang ingin dipelajari sampai mereka mencoba memecahkan topik yang sedang diperiksa.
- 4) Model ini juga dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik karena harus menghadapi masalah secara langsung.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang telah disampaikan oleh para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *problem based learning* yaitu menekankan partisipasi aktif siswa dalam mencari, mengeksplorasi, dan menerapkan pengetahuan baru. model *problem based learning* juga sangat efektif dalam memahami materi, menguji keterampilan, serta meningkatkan kegiatan pembelajaran. Adapun kekurangan model *problem based learning* adalah bagi peserta didik yang kurang minat dalam belajar akan merasa kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dan akan membuat peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. *Canva*

a. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang merujuk pada suatu yang terletak di tengah-tengah, baik secara fisik maupun konseptual, antara dua pihak atau kutub atau sebagai suatu alat. Menurut Sanjaya (dalam Moto, 2019, hlm. 22-23) menjelaskan bahwa media bertindak sebagai perantara antara sumber berita ke penerima berita, contohnya video, televisi, komputer, dan jenis lainnya.

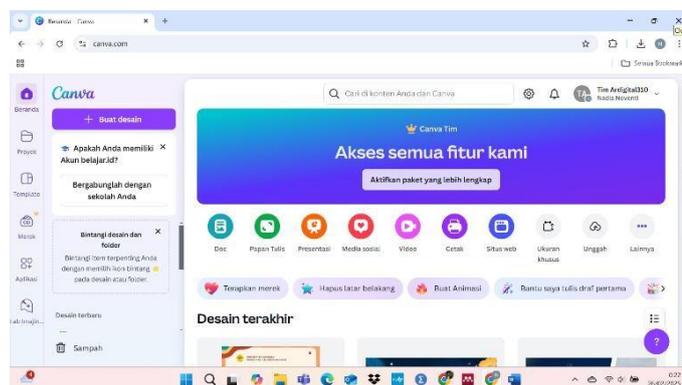
Sementara itu, Menurut Daryanto (2021, hlm. 10) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Menurut Arsyhar (dalam Ariyani et al., 2022, hlm. 35) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pembelajaran secara terencana, sehingga proses belajar terjadi secara optimal, efisien dan efektif. Sejalan dengan hal tersebut menurut Sanaky (dalam Moto, 2019, hlm. 23) media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari pengertian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya.

b. Pengertian *Canva*

Canva merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2.1 Tampilan Awal *Canva* Setelah *Login*

Menurut Supradaka (2022, hlm. 63) *Canva* adalah aplikasi program desain online yang menyediakan alat pengeditan untuk membuat berbagai

desain seperti poster, flyer, info grafik, spanduk, kartu undangan, presentasi, sampul, facebook, dan lainnya. Selain itu juga terdapat alat pengedit foto seperti editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, desain grid, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat Resmini, et al, (2021, hlm. 337) bahwa *canva* adalah program desain online yang menawarkan berbagai jenis desain template yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Selain itu, menurut Trianingsih (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa *canva* memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran dengan menyajikan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Menurut Rizanta (2022, hlm. 563) *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti persentasi, resumer, grafik, spanduk dan lain serbagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis perserntasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Menurut Demarest (dalam Rahmasari, dkk, 2021, hlm. 166) *Canva* adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaanya untuk membuat desain dengan hasil yang professional untuk mendesain.

Sejalan dengan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *canva* merupakan sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis desain. *Canva* juga memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya berbagai fitur template yang ada, *Canva* menawarkan kemudahan serta kepraktisan untuk pembuatan konten materi berhubungan dengan mata pelajaran IPAS yang sifatnya abstrak ,rumit sehingga akan lebih mudah dipahami siswa. Dengan digunakannya media pembelajaran

Canva, terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran IPAS menjadi lebih baik.

c. Kelebihan *canva*

Media *canva* memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran, menurut Miftahul Jannah (2023, hlm. 5) *canva* memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun siswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau *handphone*. Hal tersebut juga sependapat dengan Raaihani (2021, hlm. 13) kelebihan aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yaitu mempunyai varian tempate desain yang menarik, menghemat waktu, melatih kemampuan serta meningkatkan kreativitas guru untuk pembuatan media pembelajaran, dan juga peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang dibagikan oleh guru.

Menurut Idawati, dkk., (2022, hlm. 746) keunggulan *canva* antara lain:

- a) Tersedia dalam banyak desain menarik.
- b) Banyak fitur yang disediakan dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran.
- c) Menghemat waktu dengan materi pembelajaran yang praktis.

Dapat digunakan dalam perangkat android saat mendesain Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan kelebihan media *canva* yaitu menyediakan berbagai desain yang menarik, dan mudah diakses disemua gadget.

d. Kekurangan *Canva*

Selain kelebihan aplikasi *canva* memiliki kekurangan menurut Pelangi (2020, hlm. 82) menyatakan bahwa aplikasi ini juga memiliki kekurangan yaitu jika ingin menggunakan *canva*, setiap pengguna harus

memiliki paket data untuk terhubung dan menggunakan *canva*, kecuali desain yang disediakan oleh *canva*.

Ada beberapa *template* berbayar, tapi itu tidak menjadi masalah, karena banyak *template* bagus dan gratis. Menurut Tonra (2023, hlm. 127) Salah satu kekurangan penggunaan *Canva* adalah aplikasi ini harus selalu terhubung dengan internet. Hal ini merupakan salah satu kekurangan *Canva* yang tidak bisa digunakan secara offline, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu, *Canva* juga menyajikan desain dan template berbayar dalam aplikasinya.

Sedangkan menurut Karissidqi & Firmansyah (2022, hlm. 110) kekurangan aplikasi *canva* adalah:

- 1) *Canva* bergantung pada internet yang cukup dan stabil, jika tidak ada internet pada perangkat atau laptop yang mengakses *canva* tidak dapat digunakan atau didukung selama proses mendesain.
- 2) Terkadang desain yang dipilih mempunyai kemiripan dengan orang lain, baik itu desain, gambar, warna, dan lainnya *Canva* memiliki template, stiker, ilustrasi, dan font berbayar.

Berdasarkan kekurangan yang telah disampaikan oleh para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa *canva* memiliki keterbatasan fitur interaktif, sehingga tidak dapat membuat konten pembelajaran yang sangat interaktif.

e. Langkah-Langkah Penggunaan *Canva*

Menurut Resmini (2021, hl. 338) menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan *Canva* sebagai berikut:

- 1) Mendaftar ke website atau aplikasi *Canva* di <https://www.canva.com>. Daftar atau masuk ke *canva* bisa menggunakan email atau facebook.
- 2) *Canva* menyediakan berbagai pilihan template dan fitur, anda bisa mencari dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Pada *Canva* terdapat lembar kerja kosong untuk area desain. Lembar kosong ini di gunakan untuk mendesain template sesuai dengan keinginan.

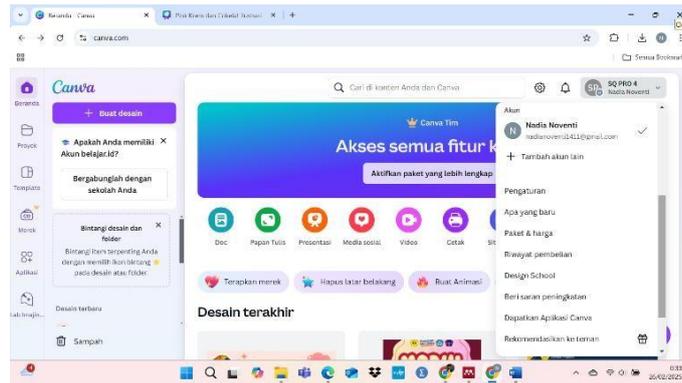
- 4) *Canva* memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan penggunaan dalam mendesain, fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.
- 5) Ketika sudah selesai mendesain di *Canva*, *Canva* memiliki fungsi *auto save*, jadi tidak perlu khawatir jika desainnya tidak tersimpan. Setelah di simpan, pengguna bisa membagikan, mengunduh tampilan desain.

Menurut Utami Pratiwi (2021,hlm.63) mengemukakan jika kita akan mendesain menggunakan ponsel, maka unduh aplikasi *Canva* di *Playstore*. Jika ingin mendesain di komputer atau laptop masuk ke <https://www.canva.com>. Pastikan jaringan internet tersambung dengan baik.Langkah-langkah menggunakan *Canva* sebagai berikut:

- 1) Membuat Akun *Canva* Sebelum menggunakan *Canva*, perlu membuat akun terlebih dahulu. Setelah mengakses situsnya, klik tombol “*sign up*” yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Kita dapat mendaftar dengan akun *Goggle*, *Facebook*, atau alamat *email*.
- 2) Membuat Desain Pertama Setelah akun *Canva* dibuat, akan dibawa ke halaman utama aplikasi tersebut.
- 3) Memilih *Background* Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, kita akan masuk ke halaman editor *Canva*.
- 4) Mengedit *Background* agar teks yang akan ditambahkan lebih mudah dibaca.
- 5) Mengunduh atau Membagikan Desain, *Canva* memiliki fitur *auto save*, karya yang telah dibuat disimpan secara otomatis pada folder penyimpanan.

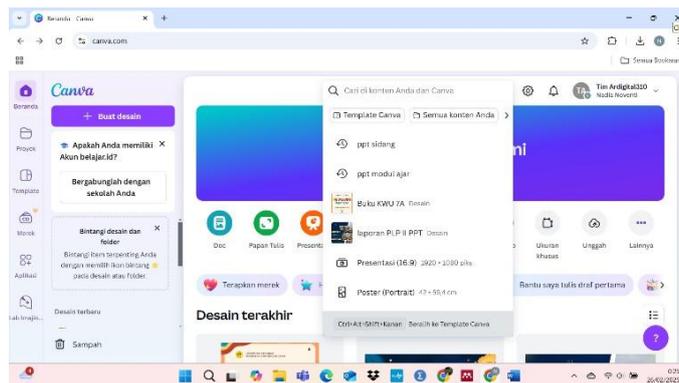
Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan Langkah-langkah memakai media pembelajaran *Canva* sebagai berikut:

- 1) Membuka aplikasi *canva*
- 2) Daftar atau masuk ke akun *canva*. Ada beberapa cara untuk masuk di *canva* menggunakan *facebook* atau registasi dengan *gmail*.



Gambar 2.2 Tampilan Awal Canva Setelah Login

- 3) Klik buat desain dan pilih presentasi yang tersedia atau jika ingin membuatnya sendiri klik icon buat. Dimana proses membuat desain dan presentasi yang mudah dan cepat yang telah disediakan oleh canva.
- 4) Pilih desain presentasi menarik yang ada pada menu *canva*



Gambar 2.3 Tampilan memilih desain canva

- 5) Masukkan materi yang sudah dipersiapkan
- 6) Gunakan elemen desain atau gambar yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.



Gambar 2.4 Tampilan sesudah membuat desain pembelajaran dengan canva

- 7) Upload gambar dan media pendukung lainnya seperti audio atau video.
- 8) Menyimpan hasil, *canva* memiliki penyimpanan otomatis, sehingga pengguna tidak perlu khawatir jika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakan. Selain itu, ada juga fungsi bagikan, unduh, dan tampilkan

3. Pemahaman Konsep IPAS

a. Pengertian Pemahaman Konsep IPAS

Pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Menurut Trianto dalam jurnal Rohmah, (2017, hlm. 196) “pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi pengembangan dan pengalaman hidup.” Berkelanjutan antara IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia. Menurut Kemendikbud, (2022, hlm. 4) Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Keingintahuan dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan

solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah yaitu keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat dan melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

Pengertian pembelajaran IPAS Menurut Suhelayanti, dkk (2023, hlm. 33) bahwa pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Indikator Pemahaman Konsep IPAS

Kemampuan pemahaman konsep memiliki indikator untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator pemahaman konsep dapat disampaikan oleh beberapa pendapat yaitu oleh Gultom (2022, hlm. 12) yang mengatakan bahwa dibagi menjadi beberapa indikator pemahaman konsep sebagai berikut: 1. Menyatakan ulang konsep fungsi 2. Mengelompokkan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu 3. Membuat contoh dari suatu fungsi 4. Membuat bukan contoh fungsi 5. Menyajikan fungsi dalam berbagai bentuk representasi 6. Menyelesaikan soal dengan menggunakan konsep fungsi 7. Pemecahan masalah dengan menerapkan konsep fungsi.

Peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik, apabila peserta didik mampu menunjukkan indikator-indikator pemahaman konsep dalam suatu tes. Menurut pendapat lain mengenai indikator pemahaman konsep dibagi menjadi beberapa indikator yang disampaikan oleh Praja dkk (2021, hlm 14) yaitu: 1. Mengidentifikasi konsep secara verbal dan tulisan 2. Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh 3. Menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk merepresentasikan suatu konsep 4. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya 5. Mengenal berbagai cara agar suatu konsep dapat ditafsirkan dan dipahami. 6. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep.

Pemahaman konsep merupakan salah satu indikator hasil belajar siswa. Pengetahuan yang diperoleh siswa disertai dengan adanya pemahaman, akan bermanfaat sebagai dasar dalam membentuk

pengetahuan baru. Indikator pemahaman konsep dalam jurnal Angga Putra, (2018: hlm. 85) yaitu: 1) Menafsirkan 2) Mencontohkan 3) Mengklasifikasikan 4) Merangkum 5) Menyimpulkan 6) Membandingkan.

Menurut Suteja & Nurfadhillah, (2022: hlm. 38) antara lain : 1) Dapat menyatakan ulang makna dari sebuah konsep 2) Memahami contoh dan bukan contoh 3) Dapat membandingkan makna dari suatu konsep. 4) Dapat menyimpulkan suatu konsep.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas yang menunjukkan bahwa indikator pemahaman konsep mencakup: (1) menyatakan ulang konsep; (2) mengklasifikasi objek sesuai dengan sifat sebagai konsepnya; (3) memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep; (4) menyajikan konsep dalam berbagai representasi; (5) mengembangkan syarat perlu serta cukup pada suatu konsep; (6) menggunakan serta memilih prosedur tertentu; (7) mengaplikasikan konsep.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Program IPAS bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap antara lain: menumbuhkan rasa ingin tahu; mengenal interaksi; mengidentifikasi masalah; melatih sikap ilmiah; dan berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS tentu memiliki tujuan pembelajarannya di sekolah, Menurut Kemendikbud, (2022: hlm. 5) tujuan mata pelajaran IPAS diantaranya:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;

4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;

Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan perkembangan IPTEKS (*Sains dan Teknologi*) yang pesat dan perubahan masyarakat yang dinamis, perlu disiapkan warga negara Indonesia yang melek *sains* atau literasi *sains* (*scientific literacy*) dan mampu bersaing bebas serta memiliki ketangguhan dalam berpikir, bersikap, dan bertindak berdasarkan pemahaman tentang konsep-konsep sains serta penerapannya melalui pembelajaran *sains*. Sementara itu, dalam jurnal Wijayanti & Ekantini, (2023, hlm. 2106) menjelaskan tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membangun literasi sains di SD. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait. Siswa membiasakan mengamati atau meneliti dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi.

Dari beberapa tujuan pembelajaran IPAS di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa dan keterampilan inkuiri lainnya dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial, agar dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatia (2020) dalam Jurnal Pendidikan Tambusai dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar” pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD Negeri 12 Gunung Tuleh tahun ajaran 2020/2021. menyimpulkan bahwa hasil uji hipotesis posttest yang dilakukan dengan uji t menunjukkan bahwa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,01 > 2,00488$). Oleh karena itu H_a dapat diterima sedangkan H_0 tidak dapat diterima atau ditolak. Pembelajaran topik terpadu di Gugus II Gunung Tuleh memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, menurut temuan penelitian. Hasil posttest siswa di kelas percobaan atau eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang jelas atau signifikan antara kedua kelompok belajar, dengan skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi 7,07 poin daripada skor rata-rata *posttest* kelas kontrol.
2. penelitian yang dilakukan oleh Dini Aulia Pratiwi, Nana Djumhana, Ani Hendriani dengan judul “PENERAPAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA KELAS V SD” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA melalui Model *Problem Based Learning*. Kesulitan siswa dalam memahami konsep ditunjukkan dengan ketidakmampuan dalam memahami konsep, memberikan contoh, menjelaskan dan menyimpulkan materi pelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan jumlah siswa 33 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Rata-rata nilai tes evaluasi siswa dalam pemahaman konsep pada siklus I sebesar 64% dan meningkat pada siklus II hingga mencapai 88%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SD.

3. penelitian yang dilakukan oleh Putri Finna Nabilla (2024) dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *CANVA* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR ” Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen, rata-rata skor angket awal (*pretest*) peserta didik yaitu 67,5 dan rata-rata skor angket akhir (*posttest*) peserta didik yaitu 84,16. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata skor angket awal (*pretest*) peserta didik yaitu 68 dan rata-rata skor angket akhir (*posttest*) peserta didik yaitu 80. Hasil uji perhitungan pada kelas eksperimen dan kontrol, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dibandingkan dengan nilai *pretest*, artinya motivasi belajar terdapat pengaruh. Peneliti menggunakan *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Mengetahui hasil uji *effect size* sebesar 1.108 dilihat dari interpretasi *effect size* yaitu 0.5 d 0.08 dalam kategori besar. Maka sesuai dengan pengambilan keputusan yang ditentukan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar..
4. Peneliti lain yang dilakukan oleh Vanisa Merya Ikstanti dan Yuyu Yulianti dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA” dapat disimpulkan bahwa implementasi atau penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap pemahaman konsep IPA siswa di sekolah dasar dapat memberikan dampak atau pengaruh yang signifikan. Model pembelajaran berbasis masalah, merupakan suatu pendekatan dalam suatu proses pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* siswa dituntut untuk aktif mencari pemahaman terhadap konsep materi yang akan disampaikan oleh guru melalui masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sudah guru siapkan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Suharyati Ami Oktima (2024) dengan judul “PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR” Hasil penelitian ini diketahui proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dilakukan sesuai dengan model sintaks seperti menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, melakukan tanya jawab diskusi secara kelompok, bekerja sama dengan kelompok, memecahkan hasil karya kelompok, menganalisis hingga memecahkan proses pemecahan masalah. Nilai signifikansi (*Sig*) sebesar 0,019 yang artinya kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan peneliti yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva* mampu membuat peserta didik memahami konsep IPAS dalam pembelajaran.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Syahputri (2023, hlm. 161) mengemukakan bahwa kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

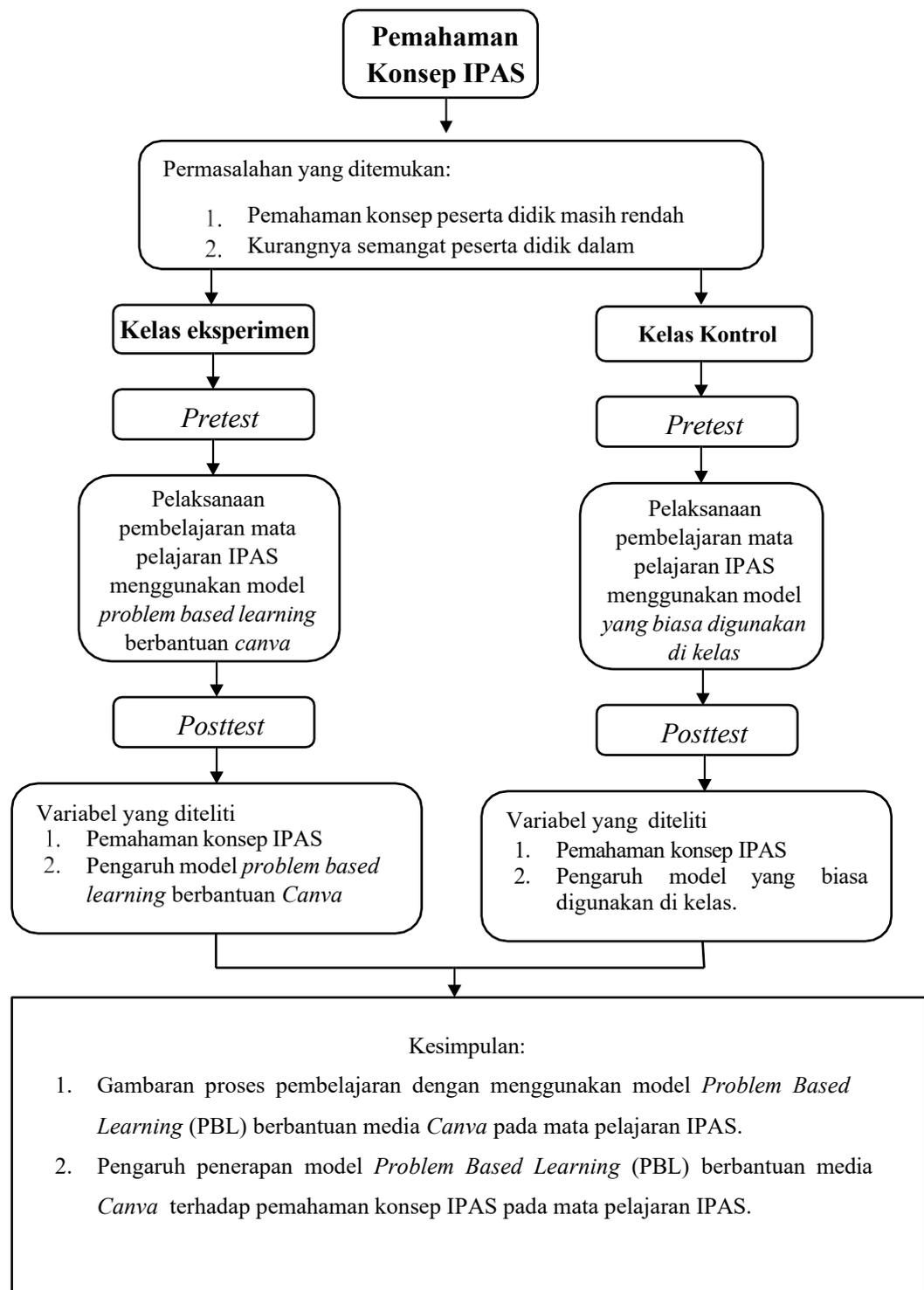
Penelitian ini mempersoalkan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap kemampuan pemahaman kemampuan konsep. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari semua aspek yang terlibat dalam pembelajaran salah satunya adalah kemampuan untuk menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran, penggunaa media yang tepat, mampu mengelola kelas dan mampu menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, terdapat fenomena bahwa kemampuan pemahaman konsep IPAS Dilihat dari hasil penelitian *Program for International Student Assessment (PISA) 2022* yang dikeluarkan pada tanggal 5 Desember 2023, hasil PISA pada tahun 2022 memperlihatkan penurunan dari hasil belajar secara internasional dikarenakan adanya pandemi. Walaupun mengalami penurunan, peringkat Indonesia di PISA tahun 2022 naik pada posisi peringkat 6 dibandingkan pada tahun 2018. Oleh karena itu sudah menjadi tugas guru untuk mendesain sebuah rancangan pengajaran yang mampu membuat siswa aktif dan memahami konsep setiap materi yang diajarkan.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, yang artinya sangat cocok untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS, Dengan memecahkan masalah yang terkait dengan konsep IPA, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep tersebut. Serangkaian proses dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* identik dengan peserta didik berkolaborasi dalam memecahkan masalah, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dibutuhkan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS, karena dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dan terlibat. Adapun media pembelajaran yang menarik dan cocok digunakan salah satunya adalah *Canva*, *Canva* juga memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Materi yang berhubungan dengan IPAS yang sifatnya abstrak, rumit sehingga akan lebih mudah dipahami siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi penelitian merupakan anggapan mendasar yang berkaitan dengan suatu hal yang dijadikan sebagai dasar berpikir serta bertindak dalam sebuah penelitian Mukhid (2021, hlm 60). Asumsi dalam penelitian ini adalah semakin baik pemilihan model dan media pembelajaran, maka semakin meningkat dan lebih baik pula pemahaman konsep peserta didik. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memiliki asumsi bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik dengan alasan bahwa model *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan analisis. Dengan berabantuan media *Canva* dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan ini. Media *canva* dapat membantu mengvisualisasikan konsep pada soal IPAS yang mungkin sulit dipahami hanya dengan pembacaan atau penjelasan lisan.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu pernyataan yang tertuju pada sebuah prediksi yang berkenaan dengan hasil penelitian tersebut. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai pernyataan yang tertuju pada sebuah dugaan tentang ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih dalam suatu penelitian Mukhid (2021, hlm 52). Di samping itu, kebenaran hipotesis perlu dibuktikan secara langsung dengan menganalisis data di lapangan (Kurnia, 2024, hlm. 36). Hipotesis adalah jawaban sementara untuk pertanyaan yang diajukan dalam penelitian, di mana pertanyaan tersebut dinyatakan dalam bentuk kalimat (Wijaya dkk., 2023, hlm. 86). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, jawaban ini masih perlu dibuktikan dengan data dan fakta, hipotesis bukanlah jawaban akhir tapi jawaban awal yang perlu diuji dan dibuktikan secara nyata.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS kelas V di Sekolah Dasar.
 H_a : Jika penggunaan model *Problem Based Learning* sudah sesuai dengan sintaknya maka pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V di Sekolah Dasar akan meningkat
 H_o : Jika penggunaan model *Problem Based Learning* tidak sesuai dengan sintaknya maka pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V di Sekolah Dasar akan meningkat
- b. Hipotesis untuk mengetahui perbedaan rata-rata model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik
 H_a : Terdapat perbedaan rata-rata dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik.
 H_o : Tidak terdapat perbedaan rata-rata dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik.
- c. Hipotesis untuk mengetahui peningkatan dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik
 H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan peserta didik dalam kemampuan pemahaman konsep IPAS yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional
 H_o : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan peserta didik dalam kemampuan pemahaman konsep IPAS yang menggunakan model

- Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional
- d. Hipotesis untuk mengetahui pengaruh dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik