

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Peserta didik memerlukan model pembelajaran yang cukup sesuai dengan karakternya serta sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh pendidik, guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Menurut Ardianti, *et. al.*, (2022, hlm. 27) model pembelajaran adalah suatu kerangka kegiatan yang dapat memberikan gambaran secara sistematis dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik serta pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diinginkan. Menurut Asmara dan Septiana (2023, hlm. 29) model *Problem Based Learning* adalah model yang memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan dilakukan secara berkelompok. Selain itu, menurut Wardani (2023, hlm. 3) model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif karena menyajikan permasalahan dan peserta didik memiliki kesempatan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Hidayati, *et. al.*, (2023, hlm. 508) model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan tantangan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah melalui kerjasama dalam kelompok. Sejalan dengan ungkapan Ayunda, *et. al.*, (2023, hlm. 5001) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan sebuah permasalahan untuk dianalisis dan dipecahkan oleh peserta didik. Selain itu, model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan sebuah permasalahan dalam upaya pemberian stimulus kepada peserta didik untuk memecahkan permasalahan tersebut (Nengseh, *et. al.*, 2024, hlm. 1089). Dari beberapa pengertian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan suatu permasalahan yang diambil dari kehidupan sehari-hari dan dikaitkan dengan materi pembelajaran untuk merangsang kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan

yang diberikan oleh pendidik. Dalam model *Problem Based Learning* peserta didik melakukan pemecahan masalah secara berkelompok.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri khasnya masing-masing termasuk model *Problem Based Learning*. Menurut Arends (2012) (dalam Ardianti, *et. al.*, 2022, hlm. 31) bahwa karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah, sebagai berikut:

- 1) Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan.
- 2) Pembelajaran memiliki keterkaitan antardisiplin sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang mata pelajaran.
- 3) Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
- 4) Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh peserta didik.
- 5) Peserta didik bekerjasama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Selanjutnya karakteristik model *Problem Based Learning* menurut Fonna dan Nufus (2024, hlm. 23) adalah *Problem Based Learning* memungkinkan peserta didik mengembangkan pemahaman konsep yang menyeluruh, karena model ini berbasis masalah sehingga peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Selain itu, menurut Fariana (2017, hlm. 27) karakteristik model *Problem Based Learning* adalah menggunakan masalah kehidupan sehari-hari sebagai suatu materi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Karakteristik model *Problem Based Learning* menurut Hotimah (2020) (dalam Listyaningsih, *et. al.*, 2023, hlm. 621) yaitu pada awal pembelajaran disajikan masalah yang berdasarkan pada kehidupan sehari-hari, hal tersebut membuat peserta didik tertantang dalam menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Menurut Reta (2012) (dalam Masrinah, *et. al.*, 2019) model *Problem Based Learning* mempunyai karakteristik mendasar, seperti mengajukan

pertanyaan atau masalah, berfokus pada pengerjaan kelompok, penyelidikan atau analisis masalah, mempresentasikan hasil.

Model *Problem Based Learning* memiliki berbagai karakteristik yang menekankan pada penggunaan permasalahan kehidupan nyata sebagai titik awal pembelajaran, model ini memungkinkan peserta didik untuk menemukan solusi dan berkolaborasi dengan teman kelompok dalam memecahkan masalah. Selain itu, peserta didik didorong untuk bekerjasama dengan teman kelompok yang pada akhirnya dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep yang menyeluruh.

c. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Sintaks model *Problem Based Learning* menurut Kurniawan, *et. al.*, (2020, hlm. 84), sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap suatu masalah
Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, peralatan apa saja yang diperlukan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual ataupun kelompok
Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan mendapatkan penjelasan serta pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas dengan teman-teman kelompoknya, setelah itu peserta didik mempresentasikan hasil pengerjaan tugas tersebut.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah
Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses yang digunakan.

Selanjutnya, sintaks model *Problem Based Learning* menurut Syamsinar, *et. al.*, (2023, hlm. 95) yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisir peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun

kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi. Model *Problem Based Learning* mempunyai lima sintaks, diantaranya mengarahkan pada masalah, mengorganisasikan untuk belajar, membantu kegiatan penyelidikan mandiri atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil serta mengevaluasi pemecahan masalah (Rambe, *et. al.*, 2022, hlm. 424).

Selain itu, menurut Sohimin (2017) (dalam Rachmawati, 2021, hlm. 250) sintaks model *Problem Based Learning* yaitu memberikan orientasi permasalahan, mengorganisasikan peserta didik, membantu peserta didik baik individu maupun kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil serta mengevaluasi. Menurut Rosidah (2018) (dalam Hayun dan Syawaly, 2020, hlm. 14) sintaks model *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahap, yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorientasi peserta didik dalam belajar, bimbingan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya serta penilaian atau evaluasi. Penulis dapat menyimpulkan dari beberapa pendapat ahli mengenai sintaks model *Problem Based Learning* yaitu mengorientasikan peserta didik pada permasalahan, mengorientasikan peserta didik saat belajar, membimbing peserta didik dalam tugas individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, serta melakukan evaluasi atau penilaian terhadap peserta didik.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran tentu mempunyai kelebihan, salah satunya pada model *Problem Based Learning*. Menurut Harmaen, *et. al.*, (2024, hlm. 301) mengungkapkan kelebihan model *Problem based learning* adalah pengaplikasian model *Problem based learning* dalam pembelajaran cukup bagus untuk penguasaan materi bagi peserta didik, pengembangan proses belajar lebih efektif. Selain itu, kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Supono (2020, hlm. 77), sebagai berikut:

- 1) Dengan penggunaan model *Problem Based Learning* akan terjadi pembelajaran bermakna, peserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.

- 2) Dalam situasi penggunaan model *Problem Based Learning*, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- 3) *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan inisiatif peserta didik dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Sejalan dengan ungkapan Azura dan Selaras (2023, hlm. 705) kelebihan model *Problem Based Learning* adalah memungkinkan peserta didik memahami materi lebih mendalam dan dapat menumbuhkan keterampilan berkolaborasi karena peserta didik dilatih untuk melihat permasalahan dari berbagai perspektif antar peserta didik lainnya. Menurut Cahyani dan Ahmad (2024, hlm. 76) kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu dapat memperkuat kemampuan pemahaman konsep peserta didik karena menyajikan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, menurut Nengseh, *et. al.*, (2024, hlm. 1089) kelebihan model *Problem Based Learning*, sebagai berikut:

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
- 2) Mengeksplorasi konsep-konsep baru.
- 3) Mendorong keterlibatan peserta didik dalam kelompok.
- 4) Membantu peserta didik menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.
- 5) Menumbuhkan keterampilan peserta didik.

Menurut beberapa pendapat ahli, model *Problem Based Learning* memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran. Diantaranya, dapat mengembangkan penguasaan materi, membuat peserta didik lebih inisiatif, memperkuat hubungan interpersonal dalam kerja kelompok, menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, melatih peserta didik dalam mengeksplorasi konsep baru dan memperkuat pemahaman konsep peserta didik karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

e. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Menurut Hastiwi, *et. al.*, (2023, hlm. 254) kekurangan model *Problem Based Learning* adalah ketika peserta didik tidak memiliki kepercayaan diri untuk menyelesaikan masalah, peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba memecahkan masalah yang diberikan. Sedangkan menurut Kusumawati, *et. al.*, (2022, hlm. 15) kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu membutuhkan

waktu yang lebih banyak dan pendidik harus memberikan dorongan agar peserta didik lebih terampil dalam kerja kelompok.

Selain itu, menurut Rambe, *et. al.*, (2022, hlm. 424) kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu tidak akan efektif jika peserta didik tidak memiliki semangat belajar berkelompok dan memerlukan bantuan kognitif yang tepat dalam penyampaian materi. Adapun kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Lidinillah (2013, hlm. 5), sebagai berikut:

- 1) *Problem Based Learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran.
- 2) *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang relatif cukup untuk menyelesaikan tugas kelompok.
- 3) Adakalanya sumber yang dibutuhkan tidak tersedia dengan lengkap.
- 4) Pendidik harus mendorong kemajuan peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok.

Menurut Nuraini (2017) (dalam Hayun dan Syawaly, 2020, hlm 13) kekurangan model *Problem Based Learning*, yaitu:

- 1) Peserta didik merasa ragu dalam mencoba memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik, karena tidak mempunyai keyakinan bahwa permasalahan akan mudah dipecahkan.
- 2) Memerlukan waktu yang cukup untuk mempersiapkan model *Problem Based Learning* untuk kesuksesan dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 3) Peserta didik tidak ingin mempelajari materi tanpa adanya alasan yang jelas.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan model *Problem Based Learning* diantaranya, yaitu kurangnya kepercayaan diri peserta didik, waktu yang dibutuhkan cukup lama (pendidik harus menyesuaikan materi yang disampaikan agar waktu yang digunakan cukup), tidak semua materi cocok sehingga penggunaannya terbatas pada topik tertentu dan rendahnya semangat belajar kelompok pada peserta didik.

2. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Perkembangan teknologi digital di dunia pendidikan menjadi tantangan bagi pendidik dalam menggunakan teknologi dalam pembuatan bahan ajar untuk peserta didik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan pendidik dalam membuat bahan ajar menjadi lebih menarik adalah aplikasi *Canva*. Menurut Febriana, *et. al.*, (2024, hlm. 33) aplikasi *Canva* merupakan alat atau media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik karena mempunyai desain yang siap pakai serta mempermudah proses pembuatannya. Menurut Romadhoni (2024, hlm. 1563) aplikasi *Canva* adalah sebuah aplikasi dan situs yang memiliki kegunaan dalam mendesain secara *online* dan membuat tampilan desain menjadi lebih inovatif dan menarik perhatian. Selain itu, Afianti (2024, hlm. 10) menjelaskan bahwa aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain *online* yang dapat membantu pendidik membuat media pembelajaran contohnya seperti presentasi, brosur, poster, spanduk, pengeditan foto, pembuatan modul ajar dan desain untuk kebutuhan kelas.

Selanjutnya menurut Koiriyah (2022, hlm. 652) aplikasi *Canva* yaitu program desain *online* yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, poster, *resume*, brosur, undangan, sertifikat, kartu ucapan, kartu nama, logo, sampul buku, pengedit foto, gambar sampul untuk *YouTube*, cerita instagram dan sampul *facebook*. Aplikasi *Canva* adalah salah satu media pembelajaran berbasis *online* yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat desain grafis yang menarik dan modern pada bahan ajar (Pahrin, *et. al.*, 2023, hlm. 870). Beberapa peneliti di atas mengungkapkan pengertian aplikasi *Canva*, dapat penulis simpulkan bahwa aplikasi *Canva* merupakan situs atau aplikasi desain *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, spanduk, sertifikat, undangan dan memudahkan pendidik dalam membuat media atau bahan ajar yang menarik dan modern. Sebagai upaya pendidik untuk membuat peserta didik lebih fokus dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Tentunya dalam penggunaan aplikasi *Canva* terdapat langkah-langkah dalam menggunakannya. Menurut Wulandari, *et. al.*, (2022, hlm 112) bahwa

langkah-langkah penggunaan aplikasi *canva* baik digunakan dengan gawai atau laptop yang mudah digunakan oleh pengguna, yaitu:

- 1) *Download* aplikasi *Canva* melalui *playstore* untuk pengguna gawai atau membuka aplikasi *Canva* melalui website resmi, yaitu <https://www.canva.com/> untuk pengguna laptop.
- 2) Buatlah akun aplikasi *Canva*, dapat dilakukan menggunakan akun *google*, *gmail*, atau *facebook*.
- 3) Buat desain, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan dengan bantuan *template* pendidik dapat menggunakan aplikasi *Canva* dengan mudah. Serta dapat mengubah elemen, *font*, atau gambar sesuai dengan kebutuhan pendidik.
- 4) Simpan hasil desain aplikasi *Canva*, setelah selesai membuat desain simpanlah dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas lalu klik tombol unduh maka desain akan tersimpan di galeri atau pun *file* penyimpanan.

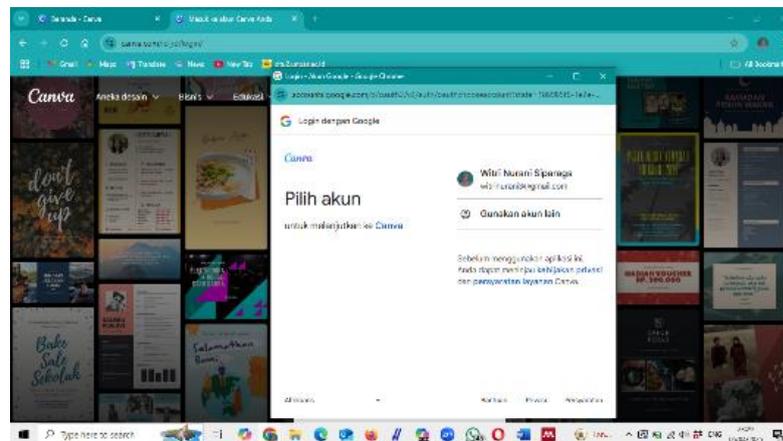
Selanjutnya, langkah-langkah penggunaan aplikasi *Canva* menurut Somawati, *et. al.*, (2023, hlm. 81), yaitu:

- 1) Unduh aplikasi *Canva* pada *Play Store*.
- 2) Buat akun dengan membuka aplikasi *Canva*. Kemudian akan muncul beberapa pilihan untuk mendaftar melalui *Google*, *Email* atau *Facebook*.
- 3) Buatlah desain yang diperlukan dengan *template* yang sudah tersedia menggunakan aplikasi *Canva*.

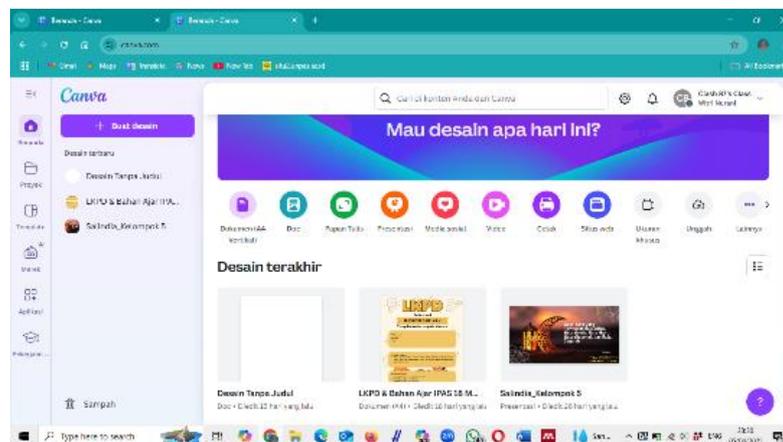
Biasanya pendidik menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi. Menurut Sirodj, *et. al.*, (2021, hlm. 73-74) langkah penggunaan aplikasi *Canva* yaitu membuka aplikasi *Canva*, pilih di penelusuran dan ketik “presentasi”, maka *template* yang beragam akan tersedia, lalu klik dan edit *template* yang diinginkan, hasil desain yang sudah dibuat tersebut dapat menjadi *powerpoint* yang menarik dan dapat diunduh. Sejalan dengan Rahmatullah, *et. al.*, (2020, hlm. 320) langkah penggunaan aplikasi *Canva* adalah membuat akun aplikasi *Canva*, memilih *template* presentasi lalu mengedit desain, menambahkan teks atau materi, mengunduh atau membagikan desain.

Menurut Febriana, *et. al.*, (2024, hlm. 35) langkah-langkah penggunaan aplikasi *Canva*, yaitu:

- 1) Buat akun dengan membuka aplikasi *Canva*. Kemudian akan muncul beberapa pilihan untuk mendaftar melalui *Google*, *Email* atau *Facebook*.

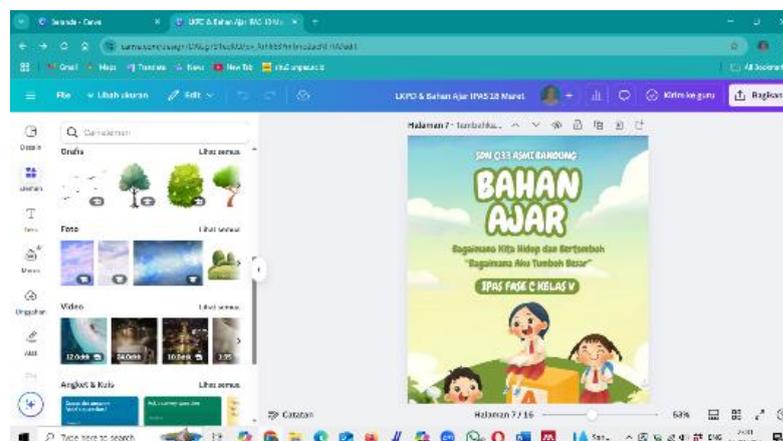


Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi *Canva* pada saat *Login*



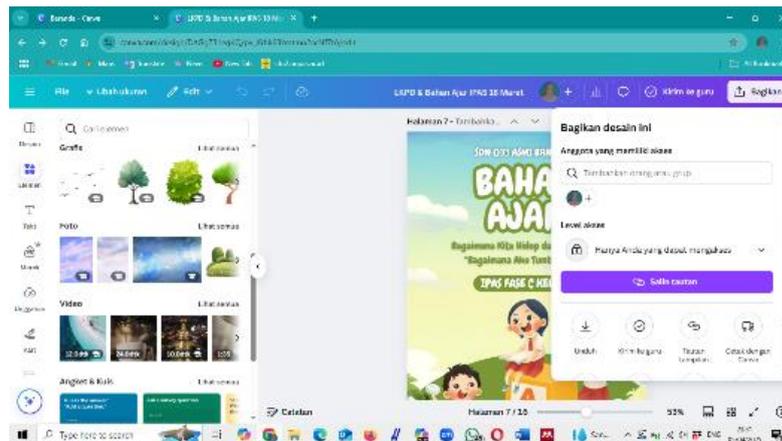
Gambar 2.2 Tampilan Beranda Aplikasi *Canva*

- 2) Membuat desain.



Gambar 2.3 Tampilan Desain pada Aplikasi *Canva*

- 3) Menyimpan hasil desain.



Gambar 2.4 Tampilan pada saat Mengunduh Desain pada Aplikasi *Canva*

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi *Canva* diantaranya mengunduh aplikasi *Canva* melalui *Play Store* untuk pengguna gawai atau mengakses situs web resmi aplikasi *Canva* <https://www.canva.com/> untuk pengguna laptop. Selanjutnya, membuat akun yang dapat dilakukan melalui akun *Google*, *Email*, atau *Facebook*. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat membuat desain sesuai dengan kebutuhan dengan memanfaatkan *template* yang tersedia. Setelah selesai membuat desain hasilnya dapat disimpan atau diunduh ke perangkat pengguna.

c. Kelebihan Aplikasi *Canva*

Setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pun dengan aplikasi *Canva*. Menurut Febriana, *et. al.*, (2024, hlm. 34) kelebihan aplikasi *Canva* yaitu memudahkan pendidik dalam membuat desain yang digunakan sebagai media pembelajaran, dalam aplikasi *Canva* tersedia desain yang menarik dan dapat digunakan kapan saja. Adapun kelebihan aplikasi *Canva* menurut Pelangi, *et. al.*, (2020, hlm 82) dapat dilihat, sebagai berikut:

- 1) Memiliki desain yang menarik.
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur-fitur yang disediakan.
- 3) Menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran.
- 4) Pada saat mendesain tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat digunakan melalui gawai atau *handphone*.

Kelebihan aplikasi *Canva* menurut Parinduri (2023, hlm. 56), sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *Canva* memiliki beragam desain grafis, animasi dan *template* yang menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas pendidik pada saat mendesain media pembelajaran karena terdapat fitur yang memudahkan pendidik pada saat proses mengedit.
- 3) Dapat menghemat waktu pada saat mendesain.
- 4) Dapat mempelajari materi yang dimuat dalam aplikasi *Canva*, sehingga tidak akan bosan pada saat belajar.
- 5) Desain dapat dicetak sesuai dengan ukuran yang diinginkan.
- 6) Dapat berkolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media pembelajaran.
- 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun karena sangat fleksibel, dapat digunakan pada gawai.

Menurut Afianti (2024, hlm. 10) kelebihan aplikasi *Canva* adalah dapat membantu pendidik menjadi lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran seperti presentasi sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Sejalan dengan Zebua (2023, hlm. 232) kelebihan aplikasi *Canva* yaitu memiliki berbagai desain grafis yang menarik yang dapat digunakan oleh pendidik pada saat merancang modul ajar dan membuat media pembelajaran menjadi lebih inovatif. Para peneliti telah menjelaskan tentang kelebihan aplikasi *Canva*, dapat disimpulkan bahwa kelebihan aplikasi *Canva* diantaranya dapat membuat pendidik menjadi lebih kreatif pada saat mendesain media pembelajaran, karena pada aplikasi *Canva* terdapat *template*, stiker, *font*, elemen yang modern dan inovatif, sehingga saat ditampilkan pada peserta didik di kelas ketika belajar, tidak akan bosan karena tampilan presentasinya menarik. Selain itu, aplikasi *Canva* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena dapat digunakan pada gawai maupun laptop.

d. Kekurangan Aplikasi *Canva*

Selain mempunyai kelebihan, aplikasi *Canva* juga mempunyai kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Febriana, *et. al.*, (2024, hlm. 34) kekurangan aplikasi *Canva* yaitu harus menggunakan jaringan internet yang stabil, beberapa *template*, elemen, audio dan teks harus berbayar dan terkadang penggunaan desain

memiliki kesamaan dengan orang lain karena *template* yang tersedia sama jika tidak diedit oleh pengguna. Menurut Kharissidqi dan Firmansyah (2022, hlm. 111) kekurangan aplikasi *Canva*, diantaranya:

- 1) Harus menggunakan jaringan internet yang stabil, jika tidak menggunakan internet yang stabil, aplikasi *Canva* tidak dapat diakses oleh pengguna.
- 2) Ada beberapa elemen berbayar. Jadi, ada beberapa elemen atau *template* yang tidak berbayar dan berbayar. Pengguna dapat mendesain dan mengandalkan kreativitas sendiri sesuai dengan *template* yang tersedia.
- 3) Desain yang dipilih terkadang memiliki kesamaan dengan orang lain, baik itu *template*, gambar, warna dan gaya *font*.

Sejalan dengan Setiono (2023, hlm. 92) kekurangan aplikasi *Canva* yaitu harus mengandalkan jaringan koneksi internet yang cukup, dalam aplikasi *Canva* terdapat *template*, stiker, ilustrasi, *font* dan desain tertentu yang harus digunakan secara berbayar serta banyak desain yang dipilih sama dengan orang lain. Selain itu, kekurangan aplikasi *Canva* tidak semua elemen dapat digunakan ketika tidak berbayar, harus dengan jaringan internet yang bagus jika tidak situs web atau aplikasi *Canva* tidak dapat digunakan (Syahrir, *et. al.*, 2023, hlm. 740). Menurut Monoarfa (2021, hlm. 1089) kekurangan aplikasi *Canva* diantaranya:

- 1) Aplikasi *Canva* hanya mengandalkan jaringan internet yang stabil, jika tidak ada internet atau kuota dalam gawai dan laptop aplikasi *Canva* tidak akan dapat diakses oleh pengguna.
- 2) Tidak semua *template* dan ilustrasi dapat digunakan pada aplikasi *Canva* karena ada fitur berbayar.
- 3) Banyak kesamaan desain dengan orang lain.

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kekurangan aplikasi *Canva* yaitu tidak semua elemen dapat digunakan karena ada fitur berbayar, terkadang desain yang kita gunakan terdapat kesamaan dengan orang lain karena ketersediaan desain atau *template* pada aplikasi *Canva* sama. Selain itu, kekurangan selanjutnya adalah aplikasi *Canva* harus menggunakan jaringan internet dan koneksinya harus stabil, jika tidak stabil maka tidak dapat digunakan.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS

a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS

Menurut Simin (2020, hlm. 210) kemampuan merupakan kecakapan, kesanggupan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan dengan benar. Sedangkan pemahaman menurut Nuraeni, *et. al.*, (2020, hlm. 62) pemahaman adalah sebuah kemampuan dalam memahami sesuatu hal yang dipelajari. Menurut Wicaksono (2022, hlm. 65) konsep merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah sesuai dengan kesepakatan bersama.

Kemampuan pemahaman konsep menjadi salah satu aspek penting pada pembelajaran IPAS SD, karena dengan adanya pemahaman konsep peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Menurut Jannah, *et. al.*, (2023, hlm. 252) kemampuan pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik secara menyeluruh. Kemampuan pemahaman konsep IPAS merupakan kemampuan dalam memahami seluruh ide-ide IPAS, mencari cara pengerjaan atau menyelesaikan suatu permasalahan dan mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Zuleni, 2022, hlm. 246).

Sedangkan menurut Susanti, *et. al.*, (2021, hlm. 686) kemampuan pemahaman konsep IPAS adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menerima dan menyerap informasi yang diperoleh melalui kejadian langsung yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Suteja, *et. al.*, (2022, hlm. 34) kemampuan pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan peserta didik dalam memahami makna dari materi yang sudah dipelajari dan sejauhmana peserta didik dapat mengerti atas apa yang mereka baca. Selain itu, menurut Indiyanti, *et. al.*, (2023, hlm. 135) kemampuan pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan yang dibutuhkan peserta didik untuk lebih mudah memahami suatu materi yang diberikan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep IPAS merupakan sebuah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik pada saat belajar untuk menyerap informasi yang diberikan

pendidik, kemudian dipahami oleh peserta didik yang nantinya dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Selain, itu kemampuan pemahaman konsep IPAS mencakup penguasaan peserta didik dalam penyelesaian masalah.

b. Indikator Pemahaman Konsep IPAS

Pemahaman konsep IPAS tentunya mempunyai indikator untuk mengukur kemampuan peserta didik pada saat pembelajaran. Menurut Anderson dan Krathwohl (2001) (dalam Suryani, 2018, hlm. 169) indikator pemahaman konsep IPAS, yaitu:

- 1) Menafsirkan (*interpreting*), peserta didik mampu menafsirkan gambar ke dalam bentuk kalimat atau dari kalimat ke dalam bentuk gambar.
- 2) Memberi contoh (*exemplifying*), peserta didik mampu memberikan contoh dan mengidentifikasi ciri-ciri khusus.
- 3) Mengelompokkan (*classifying*), peserta didik mampu mengelompokkan dan mengidentifikasi ciri-ciri pada kelompok tertentu.
- 4) Menarik inferensi/menyimpulkan (*inferring*), peserta didik mampu memberikan kesimpulan dari informasi yang disajikan.
- 5) Membandingkan (*comparing*), peserta didik mampu menunjukkan perbedaan dan persamaan antara dua atau lebih dari objek yang dipelajari.
- 6) Meringkas (*summarizing*), peserta didik mampu meringkas sebuah konsep dan menuliskan poin-poin penting sebuah informasi yang sudah didapatkan.
- 7) Menjelaskan (*explaining*), peserta didik mampu menjelaskan kembali sebuah konsep atau informasi yang sudah didapatkan.

Menurut Novanto, *et. al.*, (2023, hlm. 44) indikator pemahaman konsep IPAS ada tujuh, sebagai berikut: 1) Menafsirkan; 2) Mencontohkan; 3) Mengklasifikasi; 4) Merangkum; 5) Menyimpulkan; 6) Membandingkan; 7) Menjelaskan. Indikator tersebut menjadi acuan pendidik dalam menilai kemampuan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik ketika belajar di kelas sesuai dengan materi yang telah dipersiapkan. Sejalan dengan Rizkianida, *et. al.*, (2023, hlm. 1452) bahwa indikator pemahaman konsep IPAS antara lain, menafsirkan, memberikan contoh atau bukan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan. Selain itu, menurut Sumarli, *et. al.*, (2025, hlm. 105) indikator pemahaman konsep IPAS ada tujuh,

yaitu menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan. Sedangkan menurut Handayani (2018, hlm. 144) indikator pemahaman konsep IPAS termasuk pada jenjang kognitif C2, yaitu translasi (mengubah simbol atau gambar ke bentuk lain), interpretasi (menjelaskan), ekstrapolasi (memperluas arti).

Dari beberapa indikator yang dikemukakan para peneliti terdahulu, dapat penulis simpulkan bahwa indikator pemahaman konsep IPAS secara umum yaitu menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, meringkas, membandingkan dan menjelaskan. Indikator ini berfungsi sebagai acuan pendidik dalam memberikan nilai pemahaman konsep IPAS peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan lima indikator dari tujuh indikator tersebut yaitu menjelaskan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan dan membandingkan. Menafsirkan tidak digunakan alasannya karena peserta didik sudah dapat menafsirkan misalnya dari bentuk gambar ke dalam bentuk tulisan dan peserta didik sudah dapat meringkas sebuah informasi yang didapatkan. Maka dari itu, penulis hanya menggunakan lima indikator pemahaman konsep IPAS.

c. Faktor-faktor Pemahaman Konsep

Faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep menurut Azizah, *et. al.*, (2022, hlm. 2423) yaitu faktor internal (kebiasaan belajar, kepercayaan diri yang kurang, serta kurang kesiapan peserta didik pada saat belajar) dan faktor eksternal (cara mengajar, metode belajar dan evaluasi pendidik serta orang tua peserta didik). Selanjutnya, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep menurut Ulandari, *et. al.*, (2023, hlm. 703) adalah faktor pendidik dan faktor peserta didik, dari pendidik dapat dilihat dari gaya mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, sedangkan faktor peserta didik yaitu tidak mampu menyatakan ulang materi yang sudah dipelajari.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep menurut Zulkarnain dan Nurjanah (2023, hlm. 145) yaitu faktor internal seperti kemampuan kognitif dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda dan faktor eksternal seperti kurangnya dukungan dari keluarga di rumah dan kualitas pengajaran yang rendah. Selain itu, menurut Safitri, *et. al.*, (2021, hlm. 53) pemahaman konsep peserta didik

dipengaruhi oleh cara belajar yang dilakukan peserta didik, keinginan belajar yang rendah dan kemampuan kognitif peserta didik yang berbeda-beda. Menurut Amaliyanti (2013) (dalam Uula, 2021, hlm. 907) faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep diantaranya:

- 1) *Raw Input*, merupakan kondisi psikologis peserta didik seperti konsentrasi belajar dan gaya belajar pada saat di kelas.
- 2) *Environmental Input*, merupakan kondisi lingkungan saat peserta didik belajar, seperti situasi yang kurang kondusif karena sekolah dekat dengan lalu lintas sehingga bising dengan suara kendaraan. Akibatnya, peserta didik kurang konsentrasi dan sulit menyerap atau memahami materi yang sedang diajarkan oleh pendidik.
- 3) *Instrumental Input*, merupakan sarana dan prasarana pada saat belajar, seperti kurangnya buku sumber belajar sehingga mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa faktor-faktor tersebut diantaranya faktor internal meliputi gaya atau kebiasaan belajar peserta didik, kepercayaan diri, kesiapan belajar dan kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu, kondisi psikologis peserta didik saat belajar menjadi faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep. Selanjutnya, faktor eksternal meliputi cara mengajar pendidik, dukungan keluarga, kondisi lingkungan belajar serta ketersediaan sarana dan prasarana. Pendidik dan keluarga menjadi peran penting pada kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

B. Peneliti Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang bertujuan sebagai bahan acuan dan perbandingan penelitian. Maka dari itu, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Hidayati, Sunardin dan Magdalena (2023)

Judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas 4 SD Negeri Doyong 4 Kota Tangerang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas 4

SD Negeri Doyong 4 Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kuasi-eksperimental dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan pada kelas IV B sebagai kelas kontrol dan IV C sebagai kelas eksperimen yang mana jumlah seluruh peserta didik terdiri dari 70 orang. Data utama yang dikumpulkan adalah tes pemahaman konsep akan dianalisis menggunakan uji t dengan tingkat signifikansi 5%. Selain tes data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh karena dapat dilihat dari analisis rata-rata skor posttest mencapai 70,55 untuk kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai rata-rata skor 56,72. Hasil uji-t menunjukkan nilai X^2 hitung sebesar 4,702 yang melebihi nilai X^2 tabel (2,032) dengan penolakan hipotesis nol (H_0). Dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berdampak secara signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas 4 SD Negeri Doyong 4 Kota Tangerang.

2. Hasil penelitian Ikstanti dan Yulianti (2023)

Judul penelitian Ikstanti dan Yulianti (2023) yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Peneliti menelaah jurnal sebelumnya yang dilakukan pada kelas IV, hasil penelitian dapat dilihat dari sebelum perlakuan peserta didik memperoleh nilai rata-rata pemahaman konsep sebesar 45,6 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata pemahaman konsep kelompok A meningkat sebesar 90,0. Dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berdampak secara signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa.

3. Hasil penelitian Anggrain, Aprima dan Siligar (2024)

Penelitian ini berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Konkrit terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan dalam penerapan model *Problem Based Learning* dengan dukungan media konkret terhadap pemahaman konsep IPA pada peserta didik kelas V di SDN 01

Sidowaluyo. Penelitian ini menggunakan desain *Nonrandomized pretest-posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media konkret secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA. Karena data penelitian menunjukkan nilai signifikansi lebih rendah dari α (0,05), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Rata-rata skor *pretest* pada kelompok kontrol adalah 44,00 dan skor *posttest* adalah 82,35, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh skor *pretest* 46,25 dan skor *posttest* 91,6.

4. Hasil penelitian Kurniawan, Parmiti dan Kusmariyatni (2020)

Judul penelitian ini adalah “Pembelajaran IPA dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Audio Visual* Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media audio visual terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD. Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan Eksperimen Semu dengan desain penelitian *Non-equivalent Posttest Only Control Group Design*. Populasi ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V yang berjumlah 129 orang. Sampel penelitian berjumlah 81 peserta didik, menggunakan teknik *simple random*. Data kemampuan pemahaman konsep IPA menggunakan instrument tes berbentuk soal objektif (pilihan ganda). Selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial (Uji-t). Hasil perhitungan Uji-t diperoleh data X^2 hitung = 2,087 > X^2 tabel = 2,00 pada taraf signifikansi 5% dengan dk = 79. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD.

5. Hasil Penelitian Ansya dan Salsabila (2025)

Judul penelitian ini adalah “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Canva* pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif desain studi kasus dengan teknik observasi dan wawancara yang melibatkan 30 peserta didik di kelas V UPT SD Negeri 060809 Medan Kota. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model

Problem Based Learning berbantuan *Canva* dalam pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis dan memperdalam pemahaman peserta didik tentang konsep IPA.

Berdasarkan hasil peneliti terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian yang baru dan berbeda dari penelitian terdahulu, sehingga dapat membantu dalam mencari acuan dan ide gagasan yang sesuai. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 033 Asmi Bandung dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* sebagai media yang dapat membantu pemahaman konsep IPAS pada peserta didik. Namun, penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian terdahulu yang terletak pada media yang digunakan yaitu aplikasi *Canva* dan menggunakan pendekatan kuantitatif.

C. Kerangka Pemikiran

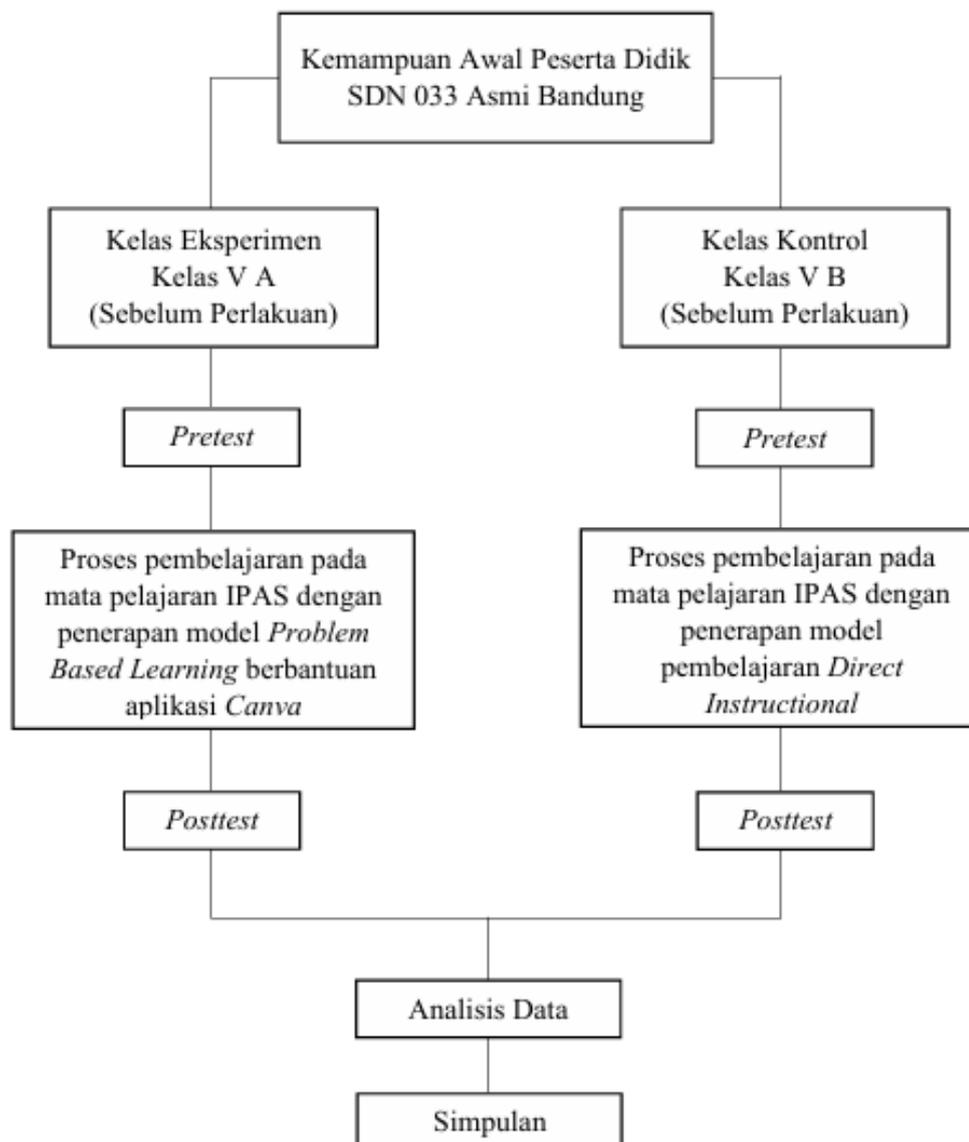
Menurut Syahputri, *et. al.*, (2023, hlm. 161) kerangka pemikiran merupakan sebuah dasar atau konsep dari pemikiran penelitian yang diperoleh dari observasi, fakta-fakta dan kajian teori. Dapat dibentuk dengan menggunakan bagan yang menghubungkan variabel-variabel dengan menggunakan panah sebagai penghubung. Kerangka pemikiran dapat memudahkan pembaca dalam memahami konsep penelitian yang akan dilakukan. Dapat penulis simpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah sebuah kerangka atau alur yang akan dilaksanakan pada saat penelitian.

Berdasarkan temuan masalah dalam pembelajaran IPAS di SDN 033 Asmi Bandung bahwa terjadi rendahnya kemampuan pemahaman konsep pada peserta didik di kelas V SD. Hal ini terjadi karena peserta didik tidak memperhatikan pendidik pada saat menyampaikan materi IPAS, memiliki kepercayaan diri yang kurang pada saat menjawab pertanyaan maupun soal-soal yang diberikan oleh pendidik, kurang sesuainya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan rancangan pembelajaran dan pendidik kurang maksimal dalam penggunaan

media atau teknologi digital. Dalam pembelajaran tersebut masih terdapat masalah yang cukup menarik perhatian peneliti.

Peneliti akan mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* pada kelas V A sebagai kelas eksperimen, karena dengan menerapkan model *Problem Based Learning* peserta didik dilatih untuk memecahkan permasalahan dengan berkelompok. Tetapi sebelum diberikan perlakuan, pendidik akan memberikan soal *pretest* terlebih dahulu. Kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu memungkinkan peserta didik memahami materi lebih mendalam dan dapat menumbuhkan keterampilan berkolaborasi karena peserta didik dilatih untuk melihat permasalahan dari berbagai perspektif. Selain itu, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Direct Instructional* pada kelas V B sebagai kelas kontrol. Sama halnya dengan kelas eksperimen, pendidik akan memberikan soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik sebelum diberikan perlakuan atau sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran digunakan untuk memusatkan perhatian peserta didik ketika belajar membantu peserta didik supaya lebih fokus ketika memahami materi yang sedang disampaikan oleh pendidik. Kelebihan dari aplikasi *Canva* yaitu memiliki desain menarik yang dapat digunakan oleh pendidik pada saat membuat bahan ajar atau modul ajar, media pembelajaran, dapat meningkatkan kreativitas pendidik, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan pendidik. Setelah kedua kelas diberikan soal *pretest*, masing-masing peserta didik diberikan perlakuan sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melaksanakan sintaks atau tahapan dari masing-masing model pembelajaran yang diterapkan pada kedua kelas. Selanjutnya, setelah seluruh sintaks telah dilaksanakan, peserta didik diberikan soal *posttest* lalu setelah selesai, peneliti menganalisis atau mengolah data untuk melihat hasil penelitian yang telah dilakukan hingga menemukan simpulan dan disusun menjadi *draft* skripsi. Adapun kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.5, sebagai berikut:



Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Irfan (2018, hlm. 293) asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi titik tolak dalam penelitian yang umumnya dapat diterima sebagai suatu yang benar. Asumsi perlu dirumuskan secara jelas sebelum dilakukannya pengumpulan data, dapat dilakukan dengan menganalisis masalah dan melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan teori yang dapat mendukung asumsi, baik itu bersumber dari buku, jurnal penelitian, karya ilmiah dan penemuan penelitian lain.

Berdasarkan definisi tersebut, asumsi penelitian ini dapat dijelaskan, sebagai berikut: Jika model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik kelas V SD. Maka, model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik kelas V SD.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2023, hlm. 99) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan pada bentuk kalimat pertanyaan. Bukti hipotesis dapat diketahui ketika penelitian yang dilakukan telah memperoleh data atau hasil dan simpulan. Hipotesis yang akan diajukan untuk penelitian ini, sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Adapun keterangan dari hipotesis penelitian ini, yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap berbantuan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik di kelas V SD.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik di kelas V SD.

Adapun dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai Sig. $< \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Jika nilai Sig. $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, H_1 ditolak