

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga masyarakat, serta pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di dalam maupun luar sekolah, baik itu formal, non formal, serta informal, juga dilakukan seumur hidup untuk mengoptimalkan potensi manusia. Hal ini sesuai dengan harapan pemerintah yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara (Hidayat, et al., 2019, hlm. 24).

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu metode untuk mengembangkan keterampilan, kebiasaan, dan sikap agar seseorang dapat menjadi lebih baik. Dalam ajaran Islam, semua aktivitas manusia bertujuan meraih insan yang beriman dan bertaqwa. Tujuan pendidikan hendaknya hanya untuk menjadi orang yang berilmu, pembelajar, pendengar, dan pecinta ilmu. Jangan pernah mencapai tujuan yang sifatnya hanya sementara seperti jabatan, pangkat, dan kekayaan (Shobirun, 2024, hlm. 526- 529). Hal ini diisyaratkan dalam hadis berikut:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُجِبًّا وَلَا تَكُنْ خَامِسًا فَتَهْلِكَ (رَوَاهُ النَّبِيُّ هَق)

Rasulullah SAW bersabda “Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai) atau orang yang belajar, atau orang yang mendengarkan ilmu atau yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima, maka kamu akan celaka, (HR.Baihaqi).

Pendidikan dalam lingkup Sunda memiliki karakteristik yang kental dengan nilai-nilai kearifan lokal, seperti silih asah, silih asih, dan silih asuh (saling mengajarkan, saling menyayangi, dan saling membimbing). Seperti yang dikemukakan Suryalaga (dalam Alhafizh et al., 2021, hlm. 672) suku Sunda juga

memiliki kearifan lokal yang dikenal sebagai Tri-Silas atau Silih Asih, Silih Asah, dan Silih Asuh. Tri-Silas ini memiliki arti diantaranya yaitu Silih Asih yang berarti saling menyayangi atau mengasihi, Silih Asah yang berarti saling mencerdaskan, dan Silih Asuh yang berarti saling membimbing. Silih asih dimaknai sebagai saling mengasihi dengan segenap kebenangan hati. Silih asah bermakna saling mencerdaskan kualitas kemanusiaan. Silih asuh tak pelak lagi dimaknai kehidupan yang penuh harmoni dan cinta kasih.

Pendidikan merupakan proses belajar yang terstruktur untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuannya untuk menambah wawasan, mengasah keterampilan, dan membentuk sikap yang baik, serta mempersiapkan seseorang untuk menghadapi tantangan dunia juga kehidupan sosial. John Dewey (dalam Hidayat, et al., 2019, hlm. 24) menjelaskan bahwa, “Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia.” Penjelasan tersebut mengandung makna bahwa pendidikan adalah suatu proses dimana seseorang mengembangkan keterampilan dasar baik secara pemikiran maupun perasaan dan juga mengajarkan seseorang untuk memahami dan menghargai lingkungan serta mampu bekerjasama dengan orang lain dalam kehidupan sosial. Pendidikan tentunya sangat penting untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran peserta didik yang baik agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan memerlukan suatu sistem yang terstruktur, salah satunya adalah kurikulum.

Pendidikan di Indonesia terus-menerus mengalami perubahan dari waktu ke waktu, terutama pada kurikulum. Kurikulum adalah rencana atau panduan belajar yang digunakan untuk mencapai suatu pembelajaran. Kurikulum yang digunakan saat ini baik itu jenjang SD, SMP, dan SMA yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah konsep kurikulum yang dibuat dengan melibatkan peserta didik, guru, dan masyarakat dalam proses penyusunannya. Konsep ini menekankan pentingnya kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan di lingkungan sekitar, sehingga lebih relevan bagi peserta didik. Kurikulum ini menekankan keterampilan belajar mandiri, bekerja sama, berkomunikasi, serta berpikir kritis (Fadillah, 2023, hlm. 168). Kurikulum

diimplementasikan melalui berbagai strategi pembelajaran di kelas. Kurikulum ini berfungsi sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran yang kurang tepat merupakan salah satu masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran merupakan gabungan atau perpaduan antara kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik atau seseorang yang ingin belajar dengan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru atau seseorang yang dianggap memiliki lebih banyak pengetahuan (Festiawan, 2020, hlm. 12). Adapun teori Gestalt menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga peserta didik lebih mudah mengorganisasinya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt atau pola bermakna (Tri Prastawati & Mulyono, 2023, hlm. 382). Maka dari itu, pembelajaran adalah usaha guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil pembelajaran, melakukan suatu bimbingan, atau melakukan penelitian. Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik karena pembelajaran merupakan proses utama dalam membentuk pemahaman, keterampilan, dan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran, peserta didik memperoleh pengetahuan yang akan menjadi dasar bagi kehidupan mereka di masa depan nanti. Dengan begitu, untuk mencapai hal tersebut peserta didik harus melaksanakan pembelajaran dengan baik agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku secara menyeluruh, tidak hanya satu aspek saja yang berkembang, tetapi keseluruhan kemampuan manusia mengalami perubahan setelah melakukan proses belajar. Menurut Nasution, (dalam Henniwati, 2021, hlm. 84) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya hasil akhir ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru, tes tersebut dapat berupa ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester, dan sebagainya. Hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ranah kognitif adalah aspek pembelajaran yang berkaitan dengan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Ranah kognitif mencakup bagaimana seseorang memperoleh dan menggunakan pengetahuan, seperti menghafal fakta, memahami konsep, menganalisis informasi, serta membuat keputusan. Ranah afektif adalah aspek pembelajaran yang berkaitan dengan perasaan, sikap, nilai, dan emosi seseorang. Ranah afektif mencakup bagaimana seseorang menunjukkan minat, motivasi, serta respon emosional terhadap suatu pembelajaran atau pengalaman. Ranah psikomotor adalah aspek pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan. Ranah psikomotorik mencakup kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan, ketepatan, kecepatan, dan kekuatan. Seperti yang dikemukakan oleh Ananda Aditya Sari Harahap et al., (2023, hlm. 10) pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Kognitif adalah suatu kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan mental (otak) yang dimiliki setiap orang. Dengan kata lain ketika seseorang melakukan kegiatan yang menggunakan kekuatan otak maka itu akan menggunakan kemampuan kognitif. Hal tersebut berguna untuk membantu manusia mengembangkan kemampuannya dalam berfikir secara rasional. Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, minat, emosi, dan nilai yang ada dalam diri setiap individu. Psikomotorik adalah perkembangan kepribadian manusia yang berhubungan dengan gerakan jasmaniah dan fungsi otot akibat adanya dorongan dari pemikiran, perasaan dan kemauan dari dalam diri seseorang.

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, baik dalam aspek akademik, professional, maupun pribadi. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana seseorang telah memahami pengetahuan serta keterampilan yang telah dipelajari. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Wibowo, et al (dalam Agusti & Aslam, 2022, hlm. 5795) Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh peserta didik dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar berikutnya. Dalam dunia pendidikan, hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Dengan hasil belajar yang baik peserta

didik dapat menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi yang diajarkan, mampu memecahkan masalah, dan sebagainya. Maka dari itu, pentingnya hasil belajar terutama bagi peserta didik sangatlah besar karena berpengaruh langsung terhadap perkembangan akademik, keterampilan, dan masa depan mereka. Hasil belajar menjadi indikator seberapa baik peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dan sejauh mana mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari maupun jenjang pendidikan berikutnya. Hasil belajar pada mata pelajaran muatan lokal sangat penting karena dapat berkontribusi pada pembentukan karakter, keterampilan, dan wawasan peserta didik sesuai dengan kondisi sosial, budaya, dan kebutuhan daerah.

Muatan Lokal merupakan mata pelajaran pilihan pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Hal ini sejalan dengan Pasal 77 N Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional dinyatakan bahwa: (1) Muatan lokal untuk setiap satuan pendidikan berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal, (2) Muatan lokal dikembangkan dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan (Alfi, 2021, hlm. 2-3). Dengan diberlakukannya peraturan ini, setiap satuan pendidikan harus memberikan muatan lokal kepada seluruh peserta didik. Terdapat mata pelajaran pilihan muatan lokal dalam dunia pendidikan yang diajarkan di sekolah khususnya di daerah Jawa Barat yaitu Bahasa Sunda. Mata pelajaran Bahasa Sunda diajarkan dengan maksud untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa sunda dan mengapresiasi sastra Sunda. Oleh karena itu, hakikat pembelajaran Bahasa Sunda adalah untuk belajar berkomunikasi dan belajar sastra yang bertujuan untuk menghargai nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai kehidupan. Indikator keberhasilan pembelajaran bahasa Sunda yaitu ketika peserta didik mampu menguasai setiap materi yang dipelajari dan bisa menggunakan semua keterampilan bahasa dengan baik. Materi yang diajarkan tidak hanya tentang bahasa, tetapi juga mencakup nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian dari hal yang mewarnai pembelajaran bahasa Sunda. Dengan begitu, pembelajaran bahasa Sunda akan menjadi kegiatan pewarisan budaya yang mengajarkan peserta didik menggunakan

bahasa Sunda sebagai alat untuk memperkenalkan budaya bangsanya sendiri secara utuh kepada generasi berikutnya.

Peran bahasa daerah juga memiliki tingkat penting yang setara dengan bahasa Indonesia dalam kehidupan masyarakat. Menurut Wulandari, et al., (2024, hlm. 81) Peran bahasa daerah sebagai bahasa ibu dalam kehidupan sehari-hari semakin terkikis oleh perkembangan zaman yang semakin maju, yang berdampak pada kurangnya perhatian terhadap pelajaran bahasa Sunda di setiap jenjang pendidikan. Bahasa daerah memainkan peran utama dalam membentuk sikap positif, dan pengembangan sikap positif terhadap bahasa daerah adalah faktor kunci dalam usaha pelestariannya. Sayangnya, sebagian besar generasi muda sering merasa malu atau enggan untuk memperkenalkan atau menggunakan bahasa daerah mereka di luar daerah asal. Oleh karena itu, upaya pelestarian bahasa daerah khususnya bahasa Sunda tentu sangatlah penting.

Permasalahan pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda di sekolah dasar cukup beragam dan sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran, peneliti menemukan fakta bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda masih tergolong rendah dikarenakan beberapa faktor. Hasil belajar pada kemampuan kognitif masih rendah dikarenakan pemahaman peserta didik yang masih kurang terhadap mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda, masih ada beberapa peserta didik yang nilainya di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau masih belum tuntas hasil belajarnya. Dapat dilihat data di bawah ini merupakan data nilai hasil ulangan harian peserta didik kelas V B SD Negeri Rancamanyar 01 yang tuntas dan tidak tuntas.

Tabel 1. 1 Data Ulangan Harian Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Sunda Kelas V B SD Negeri Rancamanyar 01 Tahun Ajaran 2024/2025

Penilaian	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Ulangan Harian	44	70	16	28	36,36%	63,64%

Pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa pada muatan lokal di kelas V B SD Negeri Rancamanyar 01 masih banyak yang belum mencapai nilai dari standar minimumm KKTP yang sudah ditentukan sekolah yaitu 70. Berdasarkan data nilai yang tertera, masalah yang ditemukan yaitu: 1) Kurangnya daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran muatan lokal, 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, 3) Penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik, 4) Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam mendukung suatu pembelajaran, 5) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran muatan lokal masih rendah.

Hasil belajar sangat penting dalam dunia pendidikan karena menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengembangkan muatan lokal di sekolah dasar agar lebih optimal, banyak berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model *Problem Based Learning*. Alasan memilih model *Problem Based Learning*, karena model ini nantinya peserta didik akan dihadapkan dengan suatu masalah yang berhubungan dengan dunia nyata dan mereka juga yang akan menyelesaikan masalah tersebut, mereka akan lebih berpikir kritis lagi. *Problem Based Learning* merupakan metode pengajaran dimana peserta didik secara aktif belajar dengan menghadapi masalah kompleks yang nyata (Hotimah, 2020, hlm. 6). *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang baik, dimana peserta didik bisa belajar, bekerjasama dengan teman, serta mendapat bimbingan dari guru (Henniwati, 2021, hlm. 84). Model ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dalam pemecahan masalah. Dalam model *Problem Based Learning*, sikap peserta didik seperti pemecahan masalah, berpikir, bekerja kelompok, komunikasi dan informasi berkembang secara positif. Tujuan dari penggunaan model *Problem Based Learning* adalah agar pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan. Melalui penerapan model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk aktif berkolaborasi, berdiskusi, dan mengeksplorasi berbagai informasi guna menemukan solusi yang relevan.

Adapun kelebihan dari *Problem Based Learning* menurut Shoimin (dalam Rachmawati & Rosy, 2020, hlm. 20-21) diantaranya: (1) Pada situasi nyata, peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah, (2) Peserta didik 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 pada peserta didik, (5) Peserta didik menjadi terbiasa menggunkan sumber pengetahuan baikdari internet, perpustakaan, observasi dan wawancara, (6) Kemajuan belajarnya sendiri dapat dinilai oleh peserta didik itu sendiri, (7) Kemampuan komunikasi juga dimiliki peserta didik yang terbentuk melalui kegiatan diskusi, (8) Pada kerja kelompok, kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat teratasi.

Diperlukan juga suatu media pembelajaran yang dapat menunjang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada abad 21 ini penggunaan media pembelajaran berbasis *digital* akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang cocok dengan model *Problem Based Learning* adalah media *Canva*. Alasan memilih media *Canva*, karena *Canva* menyediakan alat visual yang menarik, mudah digunakan, dan kolaboratif. Dengan penggunaan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan efektif. *Canva* adalah *platform* desain grafis *online* yang memungkinkan pengguna menciptakan konten *visual* profesional dengan mudah dan efisien, melalui berbagai *rahmayanti* dan *jayatemplate*, alat desain, dan fitur kolaborasi. Hal ini sama dengan Resmi dkk., (dalam Nurrita, 2021, hlm. 77) yang menyatakan bahwa *Canva* merupakan program desain *online* yang mempersiapkan berbagai macam *template* desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi *Canva*. Media yang menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses belajar akan menjadi lebih menarik, efektif, serta efisien bagi peserta didik maupun guru.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2023, hlm. 218), berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan pada pada siklus II meningkat dibandingkan siklus I, dimana pada siklus I nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 56,00 dengan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai 46%. Pada siklus II rata-rata hasil *post-test* meningkat hingga 76, dengan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai 66%. Pada siklus III nilai rata-rata mencapai 90 dan ketuntasan mencapai 100%, jadi sudah tidak ada peserta didik yang nilainya di bawah KKM, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tidak semua solusi atau alternatif dapat digunakan, solusi yang digunakan adalah solusi yang paling efektif dan efisien. Menurut peneliti penggunaan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Canva* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Sunda. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan Penelitian Kuantitatif dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Lokal di Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran muatan lokal.
2. Penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam mendukung suatu pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran muatan lokal masih tergolong rendah terlihat dari pemahaman peserta didik yang masih kurang.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk mencegah penyimpangan atau perluasan topik utama, sehingga penelitian tetap terarah dan tidak menyimpang dari fokus yang ditetapkan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian ini membahas tentang penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran muatan lokal dengan materi kejadian alam.
3. Penelitian ini mencakup satu sekolah di Kabupaten Bandung yaitu SD Negeri Rancamanyar 01, dengan sampel penelitian peserta didik kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* pada hasil belajar muatan lokal di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan pada hasil belajar yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar muatan lokal di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan penulis, lalu dapat mendukung atau mempertegas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan juga dapat memberikan gambaran kepada pembaca tentang model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbantuan media *Canva*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memudahkan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva*. Serta terselesaikannya masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi.

b. Bagi Pendidik

Dapat menjadikan guru lebih kreatif dalam menggunakan berbagai macam model pembelajaran, terutama model *Problem Based Learning*. Selain itu, untuk mengetahui solusi permasalahan peserta didik dalam memahami suatu materi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi manfaat untuk terciptanya pendidik yang inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kemudian untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas sekolah atau lembaga.

d. Bagi Peneliti

Sebagai referensi untuk untuk mengetahui apakah berhasil atau tidaknya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, maka istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana mereka belajar memecahkan masalah nyata dalam kehidupan mereka. Menurut Widiaworo (dalam Ardianti, et al., 2021, hlm. 31) Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang dapat menantang peserta didik untuk belajar dan bekerja keras secara kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Fredrickson Jha & Ristenpart (dalam Ahmar, et al., 2020, hlm. 11) *Problem Based Learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan pembelajaran aktif, keahlian pemecahan masalah dan pengetahuan lapangan, dan didasarkan pada pemahaman dan pemecahan masalah. Model *Problem Based Learning* ini merupakan model yang mengajak peserta didik untuk memecahkan sendiri permasalahan yang ada dengan bantuan pendidik, dalam hal ini peserta didik dituntut agar bisa berpikir kritis guna bisa menyelesaikan permasalahan yang ada. Dimana tahap yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* menurut Isabela (2021, hlm. 32) yaitu: orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran yang menempatkan peserta

didik pada situasi nyata melalui penyajian masalah yang menantang mereka untuk belajar dan bekerja secara kelompok dalam memecahkan masalah tersebut. Penerapan model *Problem Based Learning* dimulai dengan mengorientasikan pada masalah, mengorganisasikan kegiatan untuk belajar, membimbing proses penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

2. Media Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Menurut Sony Junaedi (dalam Alfian, et al., 2024, hlm. 77) *Canva* yaitu program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya. Sedangkan menurut Resmini dkk., (dalam Nurrita, 2021, hlm. 77) *Canva* merupakan program desain *online* yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Dimana langkah pembuatan desain menggunakan media *Canva* menurut Agustini (dalam Koiriyah, 2022, hlm. 653) yaitu: 1) mendaftar untuk mendapatkan akun dalam aplikasi *Canva*, 2) masuk ke dashboard *Canva*, 3) menentukan bentuk desain, 4) mengedit desain, dan 5) mendownload desain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi yang memuat banyak elemen pendukung dalam membuat template atau desain yang menarik seperti *power point* untuk media pembelajaran. Dengan begitu *Canva* menjembatani penggunaanya agar dapat merancang desain secara praktis dan efisien secara *online*. Langkah pembuatan desain menggunakan *Canva* pertama adalah mendaftar dan membuat akun pada aplikasi *Canva*. Masuklah ke dashboard *Canva*. Pilihlah bentuk desain yang ingin dibuat sesuai dengan kebutuhan. Lakukan proses pengeditan pada desain sesuai keinginan. Terakhir, unduh desain yang telah selesai dibuat untuk digunakan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah mengalami proses pembelajaran, perubahan ini bisa berupa peningkatan

pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Menurut Molstad dan Karseth (dalam Andriani & Rasto, 2019, hlm. 81) hasil belajar merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran menunjukkan seberapa berhasil seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Susanto (dalam Indriyani et al., 2022, hlm. 521) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Bloom (dalam Magdalena et al., 2021, hlm. 50- 51) hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang peserta didik yang mencakup menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat (C6). Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang diukur dalam berbagai aspek yakni ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap dan perasaan, dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan fisik. Penelitian ini terfokus kepada ranah kognitif, dimana peserta didik dapat menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat tentang tema kejadian alam.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Sistematika skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, adapun gambaran

isi skripsi menurut Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Universitas Pasundan (2020, hlm. 39-49):

1. Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Penjelasan bagian pembuka skripsi dapat dilihat pada Bab V tentang Ketentuan Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

2. Isi Skripsi

Di dalam isi skripsi terdapat beberapa bab, seperti pada bagian-bagian di bawah ini:

- a. BAB I Pendahuluan: bab ini bermaksud mengantarkan pembaca kedalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca mendapat gambaran arah permasalahan dan pembahasan. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca dalam memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah. Pada BAB I Pendahuluan berisi tentang pokok permasalahan yaitu latar belakang masalah penelitian, identifikasi penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian teori dan Kerangka Pemikiran: bab ini berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori peneliti merumuskan definisi konsep. Kajian teoretis yang disajikan dalam Bab II pada tatanan skripsi dipergunakan sebagai teori yang dipersiapkan untuk membahas hasil penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian: bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada BAB III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, lalu mengumpulkan data dan instrument penilaian, serta teknis analisis data dan prosedur dalam penelitian.

- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: bab ini menjelaskan tentang pembahasan masalah dan analisis data berdasarkan hasil peneliti dari keseluruhan instrumen penelitian serta keseluruhan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti.
- e. BAB V Simpulan dan Saran: bab ini berisi tentang simpulan dan saran yang di dalamnya di paparkan tentang simpulan yang menjadi jawaban dari rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, serta saran penelitian yang berisi usulan dari peneliti terhadap berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian.

3. Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi ini terdapat daftar pustaka dan juga lampiran. Daftar Pustaka merupakan daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel di dalam majalah atau surat kabar, atau artikel di dalam kumpulan karangan (antologi), atau artikel pada website yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis/pembahasan, dan penyusunan skripsi. Kemudian, lampiran merupakan keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi.