

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1 Problem Based Learning

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh model pengajaran, yaitu cara guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Menurut (Djonmiarjo, 2018) “model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Pemilihan model pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan optimal dan peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL), dimana peserta didik diajak untuk terlibat dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut pandangan penulis berdasarkan kajian (Khakim et al., 2022, hlm. 350) bahwa *Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, dimana peserta didik perlu menguasai pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah, pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan pengembangan kemampuan dalam mencari solusi. Salah satu model yang dapat diterapkan pada abad 21 ini ialah model *Problem Based Learning*, menurut Arends pada jurnal (Pertiwi et al., 2023) mengatakan bahwa “PBL adalah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah yang autentik dan menarik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya dengan cara menemukan solusi sendiri”. Artinya model *Problem based Learning* mendukung pengembangan pada abad 21, seperti dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami materi saja, tetapi juga mampu menerapkannya pada situasi nyata, mempersiapkan mereka terhadap tantangan

masa depan. Model *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk berinovasi dan beradaptasi dengan teknologi, yang merupakan aspek dalam pendidikan abad 21 ini. Sejalan dengan penelitian sebelumnya (Setiawan, 2021, hlm. 294) , bahwa,

model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan perkembangan zaman bersifat inovatif yaitu dengan memberikan masalah relevan dan nyata disekitar kehidupan peserta didik, yang menerapkan tipe peserta didik yang aktif (*student centered*), dimana didalam proses pembelajarannya peserta didik diberi kebebasan untuk memecahkan masalah dari berbagai sumber dan sudut pandang baik secara mandiri maupun kelompok.

Dapat disimpulkan dari beberapa peneliti terdahulu, bahwa model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, dimana peserta didik berperan aktif dalam mencari solusi. Dengan berfokus pada peserta didik, model ini mendorong penguasaan pengetahuan baru dan keterampilan kolaboratif yang penting untuk menghadapi tantangan di abad 21, model ini berfokus pada peserta didik (*student centered*) yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah secara individu maupun kelompok.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Karakteristik model *Problem Based Learning* Menurut Arends pada jurnal (Ardianti et al., 2021, hlm. 31) menjelaskan bahwa karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah adalah 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 antar disiplin 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 memberikan motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Menurut Amir pada jurnal (Suhendar & Ekayanti, 2018) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Masalah digunakan untuk mengawali pembelajaran.
- 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengembang.
- 3) Masalah biasanya menutut pada perspektif majemuk.
- 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran yang baru.
- 5) Mengutamakan belajar kemandirian.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi.
- 7) Pembelajaran kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.

Dari kedua pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang menekankan pada pembelajaran yang berfokus terhadap permasalahan nyata yang memungkinkan peserta didik untuk mengajukan masalah, mencari solusi dan mengaitkannya dengan ilmu atau teori, serta menciptakan pengalaman belajar yang autentik melalui metode ilmiah. Model ini juga mendorong kerjasama dan motivasi antar peserta didik lainnya.

c. Tujuan *Problem Based Learning*

Dalam model *Problem Based Learning*, guru berperan penting dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran ini mendorong pengetahuan serta menghubungkan pembelajaran dengan dinamika kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, mendapatkan motivasi dari dalam diri, bertukar ide, dan berkolaborasi dengan orang lain, peserta didik juga di dorong untuk terlibat secara aktif dan memperdalam pemahaman mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Putra dalam jurnal (Khakim et al., 2022, hlm. 353) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- 1) Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah serta kemampuan intelektual.
- 2) Belajar sebagai peran orang dewasa melalui keterlibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau stimulus.

Model *Problem Based Learning* bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk dapat aktif dan memperluas wawasan mereka. Dengan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, hasil belajar peserta didik dapat meningkat, mereka mampu memahami materi dengan lebih mendalam. Adapun tujuan utama pada model *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh (Wardani, 2023, hlm. 8) yaitu :

- 1) Meningkatkan pemahaman dan penerapan pengetahuan, model ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman secara mendalam tentang konsep-konsep yang dipelajari dan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata.
- 2) Mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kerjasama, model *Problem Based Learning* bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kerjasama antar peserta didik lainnya.
- 3) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis
- 4) Mengembangkan keterampilan komunikasi, membantu peserta didik meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan tertulis dengan mendengarkan yang baik, mengungkapkan pendapat dan menyampaikan ide jelas.

Berdasarkan dari kedua pandangan diatas, penulis menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* ini mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah di kalangan peserta didik. dengan pendekatan model ini, peserta didik diajak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dan menganalisis informasi. Saat dihadapkan pada situasi nyata dan permasalahan rumit, mereka belajar menerapkan strategi berpikir kritis untuk mencari solusi. Melalui pendekatan ini nantinya peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar, yang tercermin dalam kemampuan mereka untuk menghubungkan teori dengan praktik dan mengatasi tantangan yang ada.

d. Langkah- Langkah Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan yang terstruktur dan terorganisasi dengan baik, dimana setiap langkah dari proses pembelajaran telah direncanakan dan disusun secara rapi untuk memberikan pembelajaran yang efektif kepada peserta didik. Menurut Arens (Khakim et al.,

2022, hlm. 354) ada beberapa langkah-langkah pada model *Problem based Learning*, diantaranya :

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing dalam melakukan penyelidikan individual maupun kelompok, guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, dilanjutkan dengan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Adapula langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut John Dewey yang merupakan ahli pendidikan kebangsaan Amerika (dalam Syamsidah & Suryani, 2018). Beliau memaparkan enam langkah, sebagai berikut :

- 1) Merumuskan masalah, guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran
- 2) Menganalisis masalah, peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
- 3) Merumuskan hipotesis, peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki
- 4) Mengumpulkan data, peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 5) Pengujian hipotesis, peserta didik merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- 6) Merumuskan pemecahan masalah, peserta didik menggambarkan apa yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Tabel 2.1

Langkah -Langkah Model *Problem Based Learning*

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Arahkan peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
Aturlah peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan Bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Penyajian hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
Analisis dan evaluasi proses penyelesaian	Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Sumber : (Ardianti et al., 2021, hlm. 34)

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai langkah-langkah dalam menggunakan model *Problem Based Learning*, yaitu dengan mengidentifikasi masalah, menyelidiki apa yang harus dikerjakan dari permasalahan, merumuskan solusi dari permasalahan, mengembangkan dan menyajikan hasil, mengevaluasi proses penyelesaian permasalahan. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat

terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya suatu permasalahan yang relevan.

e. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Menurut Sanjaya dalam jurnal (Hermansyah, 2020, hlm. 2259) setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu di perhatikan agar agar penggunaannya dapat digunakan dengan berhasil. Berikut adalah beberapa kelebihan yang dimiliki pada model *Problem Based Learning* :

- 1) Memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
- 4) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 6) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 7) Mengembangkan minat belajar peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- 8) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

Adapula pandangan dari Wulandari, B dalam jurnal (Rambe et al., 2022, hlm. 426) mengatakan bahwa :

- 1) Penyelesaian permasalahan di PBL cukup bagus untuk menguasai materi.
- 2) Penyelesaian permasalahan berlangsung selama pembelajaran itu beroperasi serta kemampuan peserta didik memberikan kepuasan.
- 3) Model ini dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar.
- 4) Meringankan peserta didik dalam proses transfer untuk menguasai permasalahan dalam setiap hari.
- 5) Menolong peserta didik dalam meningkatkan pemahaman serta menolong mempertanggung jawabkan pembelajaran sendiri.
- 6) Menolong peserta didik dalam menguasai hakikat belajar sebagai metode berpikir, tidak hanya pembelajaran yang guru sajikan dalam buku.
- 7) Menstimulus peserta didik dalam menuntut ilmu dengan terus menerus.

Dari kedua sumber yang telah dijelaskan, bahwa dapat ditarik kesimpulan mengenai kelebihan dari model *Problem Based Learning* ini ialah memberikan

kepuasan kepada peserta didik melalui penemuan pengetahuan baru, serta meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar. Model ini tidak hanya membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dunia nyata, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata, sehingga mendorong minat dan hasil belajar ke arah yang signifikan, dan mendorong peserta didik untuk terus belajar dan memahami hakikat belajar sebagai proses berpikir yang aktif.

f. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Selain memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kekurangan tersebut adalah sering kali peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan Tingkat pemikiran mereka. Selain itu model *Problem Based Learning* memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, dan peserta didik tidak jarang menghadapi tantangan dalam proses belajar karena mereka diharuskan untuk mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah. Dalam konteks ini, peran guru sangat penting untuk mendampingi peserta didik, sehingga hambatan-hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran dapat diatasi.

Menurut Hamdani (2011) bahwa pada model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan, diantaranya :

- 1) Untuk peserta didik yang malas, tujuan dari metode ini tidak akan tercapai.
- 2) Membutuhkan cukup waktu untuk kesiapan
- 3) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
- 4) Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

Disamping itu, menurut Sanjaya (Rambe et al., 2022, hlm.426) mengatakan bahwa model dari *Problem Based Learning* mempunyai kelemahan, antara lain :

- 1) Peserta didik merasa ragu untuk mencoba karena tidak mempunyai atensi serta keyakinan bahwa permasalahan yang dipelajari susah untuk diselesaikan.

- 2) Memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan model *Problem Based Learning* demi mencapai keberhasilan
- 3) Peserta didik tidak ingin mempelajari pa yang ingin mereka pelajari tanpa adanya alasan mengapa mereka berupaya untuk menyelesaikan permasalahan yang lagi dipelajari.

Model *Problem Based Learning* tentunya selain memiliki kelebihan, pasti memiliki kekurangan juga, dari beberapa pendapat dapat disimpulkan oleh penulis bahwa penerapan model ini bisa terhambat jika peserta didik kurang termotivasi, model ini memerlukan waktu yang cukup untuk kesiapan. Keberhasilan model ini bergantung dalam kemampuan guru dalam mendorong kerja sama kelompok secara efektif. Di sisi lain, peserta didik bisa merasa ragu untuk mencoba memecahkan suatu masalah tersebut karena kurang keyakinan dan perhatian terhadap permasalahan yang akan dipelajari.

2 Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya perencanaan yang baik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mendukung kelancaran proses belajar, sehingga hasil belajar peserta didik dapat menjadi optimal. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penting bagi guru dan peserta didik untuk mencapai informasi dari materi yang diajarkan, sehingga mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran. Di era saat ini, baik guru maupun peserta didik dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat guna mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran. dalam menghadapi transformasi digital, pendidikan menjadi yang relevan dan adaptif. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan perlu terus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang selalu berubah. Maka pada penelitian ini dipilihlah Canva sebagai media dalam pembelajaran, yang diharapkan mampu untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik di sekolah.

Menurut Resmini dkk., dalam (Putri et al., 2021) bahwa canva merupakan “program *desain online* yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran”. Tujuan dari Canva ini ialah memudahkan guru maupun peserta didik agar dapat membuat desain pembelajaran

yang inovatif. Canva dapat diakses melalui *PC* atau *Handphone* dengan menggunakan koneksi internet dan tersedia berbagai fitur yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Teknologi yang terus berkembang dan maju pada pendidikan, menjadikan Canva sebagai alat alternatif media pembelajaran. Menurut (Miftahul Jannah et al., 2023) Canva merupakan “salah satu *software* yang menyediakan berbagai fitur dan dapat digunakan dengan mudah oleh siapa saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan, dengan tujuan membuat peserta didik lebih fokus memahami materi ajar dengan tampilan yang menarik”.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan oleh penulis bahwa Canva adalah program desain *online* yang menyediakan berbagai *template* untuk membuat media pembelajaran, bertujuan memudahkan guru dan peserta didik dalam menciptakan desain pembelajaran yang inovatif. Software ini menawarkan fitur yang mudah digunakan oleh siapa saja, dimana saja, sehingga dapat membantu peserta didik lebih fokus memahami materi ajar dengan terampil dan menarik.

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian yang menggunakan media Canva sebagai alat pembelajaran, yang tidak hanya dimanfaatkan oleh guru saja, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam menggunakan media canva secara langsung. Tujuan dari penggunaan Canva yakni untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar peserta didik. melalui media ini, peserta didik tidak hanya akan belajar mendesain, tetapi juga dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Diharapkan dengan bantuan media Canva peserta didik dapat mencapai hasil yang optimal.

b. Manfaat Media Canva untuk Pembelajaran

Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran merupakan langkah awal yang efektif untuk mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan teknologi yang sesuai di era digital. Penggunaan Canva juga dapat menciptakan peluang baru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif dan menarik bagi peserta didik. dalam proses pembelajaran, peserta didik diajarkan untuk memanfaatkan berbagai fitur dan alat yang ditawarkan oleh Canva. Selain itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan keuntungan bagi peserta didik dan guru karena Canva merupakan alat yang efektif untuk

mengenalkan teknologi kepada peserta didik. canva juga menawarkan berbagai *template* yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyusun materi pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Menurut pandangan penulis berdasarkan dari peneliti sebelumnya (Gellysa Urva et al., 2024) bahwa media canva sangat penting di era digital saat ini, karena akan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan memahami materi dengan bantuan Canva sebagai komunikasi visual. Adapun peneliti sebelumnya (Wijaksono et al., 2023) memaparkan “penggunaan canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan antusias peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif, agar peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran”.

Tabel 2. 2
Fitur-Fitur Canva

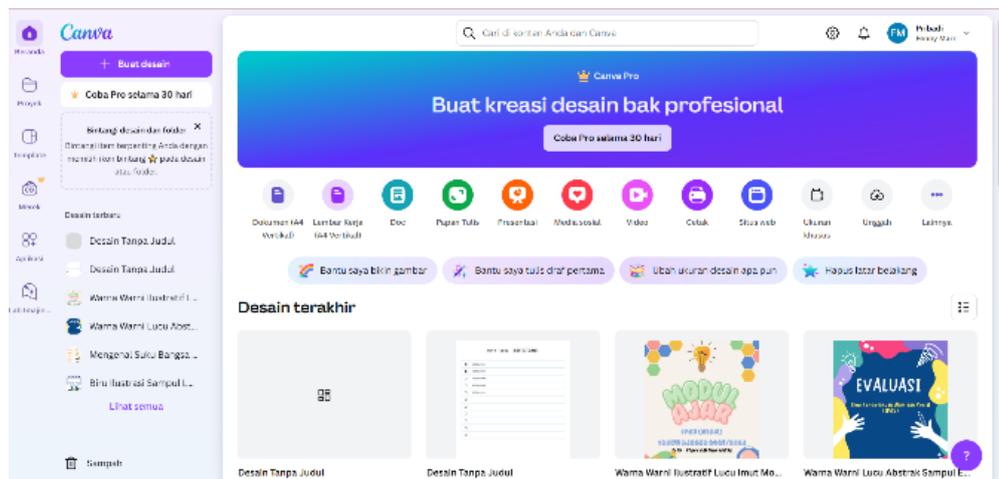
Fitur	Keterangan
<i>Docs</i>	<i>Tools</i> ini memuat <i>template</i> dokumen dan <i>docs</i> menjadi <i>slide</i>
Papan tulis	<i>Tools</i> ini menyediakan <i>template</i> papan tulis, papan tulis tukar pikiran, papan tulis diagram air, papan tulis tim, dan papan tulis perancangan
Presentasi	<i>Tools</i> ini memuat <i>template</i> presentasi (16:9), peresentasi untuk berbicara, presentasi untuk seluler, presentasi (4:3), presentasi tukar pikiran dan presentasi permainan.
Media sosial	<i>Tools</i> ini menyediakan <i>template</i> <i>Instagram</i> , <i>facebook</i> , dan <i>linkedin</i> . Kemudian ada koleksi buat cepat, edit foto, konten <i>Instagram</i> (persegi), kiriman <i>facebook</i> (horizontal), cerita <i>instagram</i> , status <i>whatsapp</i> , sampul <i>facebook</i> , <i>reel instagram</i> , vidio <i>tiktok</i> , <i>thumbnail youtube</i> , <i>intro youtube</i> , animasi untuk medsos, media sosial, <i>banner youtube</i> , konten, <i>twitter</i> , pin <i>pinterest</i> , dan foto latar belakang
Vidio	<i>Tools</i> ini memuat <i>template</i> vidio seluler, vidio <i>facebook</i> , <i>reel Instagram</i> , vidio <i>tiktok</i> , vidio <i>youtube</i> , iklan vidio di <i>youtube</i> , kolase vidio, iklan vidio <i>linkedin</i> , pin vidio <i>pinterest</i> , pesan vidio, vidio tampilan <i>slide</i> .
Produk cetak	<i>Tools</i> ini menyediakan <i>template</i> undangan, kartu pos, poster, label, kartu nama, dan lain lain.
Situs Web	<i>Tools</i> ini menyediakan <i>template</i> situs web portofolio, situs web acara, situs web pendidikan, situs web tautan biografi dan situs web layanan.

Sumber : (Yuniartanti et al., 2024)

c. Langkah- Langkah Media Canva

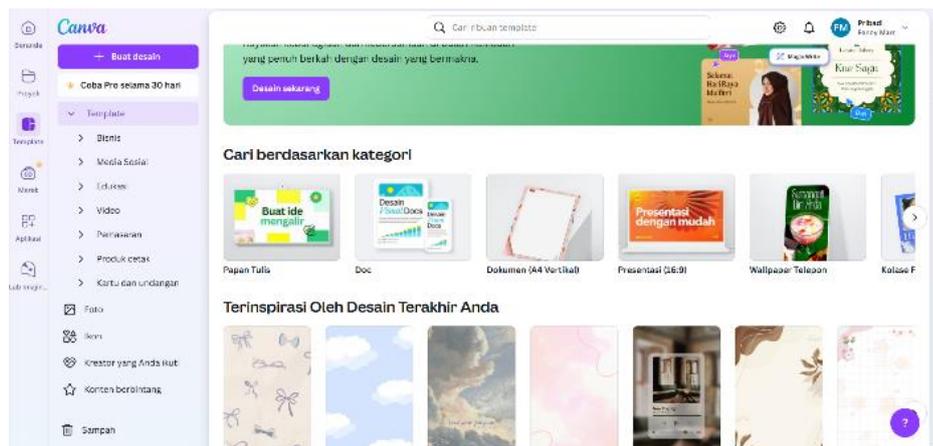
Langkah-langkah dalam menggunakan media Canva, yaitu :

- 1) pertama gunakan perangkat yang dapat digunakan, baik melalui *PC* atau *Handphone* yang dapat mengakses pada jaringan internet, lalu ketik pada halaman web <https://www.canva.com/>.
- 2) sebelumnya perlu memiliki akun Canva terlebih dahulu, bisa dengan menggunakan akun *facebook*, *gmail*, akun *belajar.id* dan lain sebagainya.



Gambar 2. 1

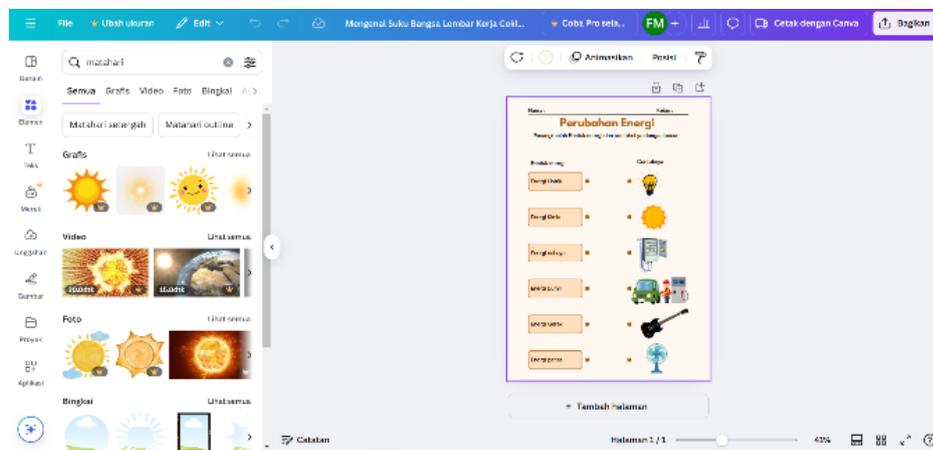
- 3) pilih *fitur desain* yang akan di gunakan pada ikon “*Template*”



Gambar 2. 2

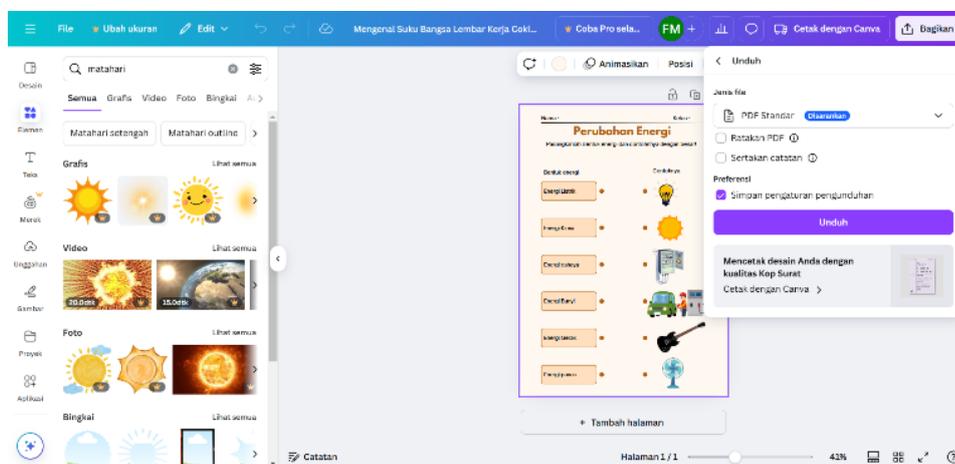
- 4) masukan materi dengan berupa soal atau jawaban yang sudah di siapkan

- 5) lalu pada *template* yang telah dipilih bisa ditambahkan desain memperjelas suatu jawaban atau soal dengan mengklik elemen desain atau gambar sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan.



Gambar 2. 3

- 6) menyimpan hasil desain secara otomatis dengan berbagai pilihan file seperti, Pdf, JPG, Vidio, PPT, dan lain sebagainya. Dengan mengklik “Bagikan” lalu “Unduh” dan pilih jenis file yang di butuhkan.



Gambar 2. 4

Canva merupakan alat desain yang sangat bermanfaat bagi semua orang, mulai dari pemula hingga profesional, dengan berbagai fitur dan beragam pilihan *template* serta elemen desain, Canva memudahkan siapapun untuk menciptakan desain secara visual yang menarik, tanpa memerlukan keahlian untuk mendesain. Canva memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam proses pembelajaran

sebagai media komunikasi untuk memperjelas materi pembelajaran. Canva merupakan *platform* yang tepat untuk mewujudkan ide-ide kreatif dengan efisien.

d. Kelebihan Canva

Menurut (Putri et al., 2021) bahwa Canva memiliki kelebihan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Mempunyai beragam *desain grafis, animasi, template*, serta lembaran-lembaran yang menarik.
- 2) Mampu menyesuaikan waktu dalam mendesain media pembelajaran yang efektif.
- 3) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan memakai *handphone* atau *laptop*
- 4) Aplikasi ini mudah untuk dicapai oleh pendidik dan peserta didik
- 5) Menggunakan aplikasi Canva tersebut, membuat seorang pendidik yang kreatif dan inovatif.

Kelebihan lainnya yang dijelaskan oleh (Yuniartanti et al., 2024) antara lain: 1) Canva dapat diakses dimanapun saja. 2) dapat diakses menggunakan *PC* atau *Handphone*. 3) tersedia berbagai macam *tools* 4) fitur unduh desain dengan berbagai macam format. 5) memakan sedikit ruang penyimpanan. 6) desain tersimpan secara otomatis.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Monoarfa, 2021, hlm. 1088) menyebutkan beberapa kelebihan pada Canva sebagai berikut :

- 1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti : pembuatan poster, *template* video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.
- 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat sesuatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar dan lain sebagainya yang disediakan.
- 3) Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa digunakan pada *laptop* atau *handphone*, hanya dengan *download* atau masuk ke situs *web* Canva .

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan kelebihan dari Canva ini ialah Canva menjadi alat yang sangat berguna bagi guru dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan berbagai pilihan *desain grafis, animasi, dan template* yang tersedia. Pengguna dapat dengan

mudah menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi ini menawarkan kemudahan waktu, karena Canva bisa digunakan melalui ponsel atau laptop, sehingga proses desain dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, Canva dilengkapi dengan berbagai desain dan fitur yang mendorong kreativitas dan inovasi.

e. Kekurangan Canva

Selain memiliki kelebihan, canva juga memiliki kekurangan. Menurut (Kharissidqi et al., 2022) bahwa ada beberapa poin kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi Canva ini, diantaranya :

- 1) Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak ada internet atau kuota pada *handphone* atau laptop maka tidak akan terjangkau oleh aplikasi Canva, Canva tidak akan bisa dipakai untuk mendesain.
- 2) Dalam aplikasi Canva ada *template*, gambar, stiker, *font* dan lainnya yang memerlukan pembayaran. Jadi, ada beberapa desain yang berbayar dan tidak berbayar. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena banyak desain atau *template* yang menarik juga untuk di gunakan.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan orang lain, tetapi hal ini tidak menjadi masalah dan kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain.

Lalu sejalan dengan penelitian diatas, menurut penelitian sebelumnya yang menjelaskan mengenai kekurangan dari Canva ini, (Romadhoni, 2024, hlm. 1564) ialah :

- 1) Mengandalkan jaringan internet yang stabil dalam menggunakannya, sehingga aplikasi ini tidak cukup bersahabat untuk penggunaan *offline* yang ingin menikmati fitur di dalamnya.
- 2) Keterbatasan konten gratis, dikarenakan beberapa macam format *layout* atau *template*, stiker, ilustrasi, format, penulisan dan lainnya yang diakses secara berbayar, dalam keterbatasan ini pengguna khususnya (peserta didik) secara gratis menjadi terbatas dalam menciptakan ide atau gagasan.
- 3) Bisa terjadi kesamaan konten, karena pengguna tidak banyak dalam memilih format atau *template*, sehingga pengguna akan secara tidak langsung memiliki kesamaan dengan orang lain.

Dapat ditarik Kesimpulan dari kedua pendapat diatas, bahwa anva ini memiliki beberapa kekurangan ialah seperti ketergantungan terhadap jaringan internet dan juga perlu menggunakan jaringan yang stabil, keterbatasan terhadap konten gratis dan berpotensi memiliki kesamaan konten dengan orang lain. Namun

hal ini bukan menjadi hambatan besar bagi pengguna untuk menciptakan desain yang menarik dan kreatif, karena masih banyak pilihan template dan konten gratis yang tersedia.

3 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan aspek penting di dalam pendidikan. Proses belajar akan menghasilkan juga hasil yang maksimal apabila terdapat interaksi yang baik antara pegajar dan peserta didik. Oleh karena itu, menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh kolaborasi antara pengajar dan peserta didik. Peran pendidik sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah. Pada era globalisasi saat ini, yang menjadi utama ialah kemampuan pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran dengan kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Belajar diartikan oleh Hamalik dalam jurnal (Wicaksono et al., hlm. 113) bahwa belajar merupakan “sebuah bentuk perkembangan dalam diri individu yang tercermin melalui perilaku yang baru”. Begitu juga yang dikatakan oleh Syaiful Bahri (Wicaksono et al., hlm. 113) bahwa belajar merupakan “serangkaian aktivitas kegiatan fisik atau mental yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman seseorang dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut aspek kognitif, psikomotorik dan afektif”.

Hasil belajar merupakan hasil dari serangkaian kegiatan peserta didik yang tercermin melalui perilaku dalam berinteraksi dengan lingkungan, yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. (Sudjana, Nana et al., 2011) hasil belajar merupakan "suatu kompetensi atau kecakapan yang di capai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang di rancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas". Dimiyati dan Mudjiono (2006) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan “suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar yang dicapai peserta didik setelah pembelajaran dengan di tandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu”.

Berdasarkan dari teori Bloom yang terdapat pada jurnal (Nurrita, 2018, hlm. 175) hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1) ranah mengingat, (C2) ranah memahami, (C3) ranah menerapkan, (C4) menganalisis, mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6). Hasil belajar merupakan “suatu tingkatan keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam menyelesaikan pendidikan di sekolah melalui prestasi yang telah di capai”. (Nasution, 2018). Hasil belajar yang diperoleh akan membantu peserta didik dalam memahami sejauh mana mereka telah mencapai keberhasilan dalam memahami materi, serta mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi materi yang dikuasai dan belum dapat dikuasai dalam proses belajar mereka, serta memberikan umpan balik kepada guru untuk dapat merancang metode pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Peneliti menarik kesimpulan mengenai hasil belajar dari beberapa pendapat diatas, bahwa hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan kompetensi atau kecakapan yang di capai oleh peserta didik setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru di sekolah. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi yang telah diajarkan, yang ditunjukkan melalui penilaian.

b. Indikator Hasil belajar

Adanya suatu indikator dalam hasil belajar sangatlah penting karena berfungsi sebagai alat ukur yang memberikan evaluasi terhadap peserta didik sejauh mana mereka telah mencapai kompetensi yang di harapkan. Melalui indikator hasil belajar memungkinkan untuk mengidentifikasi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga langkah-langkah perbaikan dapat dilakukan dengan tepat, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik dan lebih produktif bagi semua pihak yang terlibat.

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.

- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental, movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Hasil belajar memiliki tiga ranah (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang membantu kerangka pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan di dalam pembelajaran, sebagaimana telah di uraikan dalam teori Taksonomi Bloom. Ketiga ranah ini saling berinteraksi dan berkontribusi dalam proses pembelajaran, dengan memahami dan menerapkan ketiga ranah ini, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan sikap. (dalam Nafiati, 2021, hlm. 156)

Tabel 2. 3

Ranah Hasil Belajar

Jenis- Jenis Hasil Belajar		
Ranah Kognitif	Ranah Afektif	Ranah Psikomotorik
Mengingat	Menerima	Meniru
Memahami	Merespon	Manipulasi
Mengaplikasikan	Menghargai	Presisi
Menganalisis	Mengorganisasi	Artikulasi
Mengevaluasi	karakterisasi	Naturalisasi
Menciptakan		

1) Ranah Kognitif

Bersarkan dari peneliti sebelumnya (Zainudin & Ubabuddin, 2023) bahwa ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual peserta didik dalam berpikir, memahami dan menyelesaikan masalah. Pada ranah kognitif ada enam jenjang ialah:

- a) pengetahuan atau ingatan, kemampuan individu untuk mengingat kembali atau mengenali istilah, ide, rumus dan lainnya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menerapkannya.
- b) Pemahaman, kemampuan seseorang untuk memahami informasi setelah dirinya mengetahui dan mengingat. Hal ini merupakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi dibandingkan sekedar mengingat atau menghafal.

- c) Penerapan atau aplikasi, kemampuan individu untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, prosedur, metode, prinsip, teori dan lain-lain dalam situasi yang baru.
- d) Analisis, kemampuan individu untuk menganalisis atau menjelaskan suatu materi dengan membaginya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil bertujuan untuk memahami hubungan antara bagian-bagian lainnya.
- e) Sintesis, sebuah proses yang menggabungkan bagian-bagian atau elemen-elemen secara logis, sehingga menghasilkan suatu pola yang terstruktur atau menciptakan pola baru.
- f) Penilaian atau Evaluasi, kemampuan seseorang untuk mengevaluasi suatu nilai atau ide, contohnya ketika di hadapkan pada beberapa pilihan, maka dapat memilih satu opsi yang terbaik berdasarkan standar atau kriteria yang ada.

2) Ranah Afektif

Afektif merupakan sebuah ranah yang bersangkutan dengan sikap dan juga penilaian.

- a) Menerima atau memperhatikan, kepedulian seseorang dalam merespon rangsangan atau stimulus dari lingkungan luar yang muncul dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan sebagainya. Contohnya peserta didik menyadari bahwa disiplin perlu ditegakkan, dan sifat malas perlu disingkirkan.
- b) Menanggapi, kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam fenomena tertentu dan memberikan respon terhadap fenomena dengan melakukan salah satu cara.
- c) Menilai atau menghargai, memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga jika kegiatan tersebut tidak dilakukan, akan dirasakan sebagai kerugian atau penyesalan.
- d) Mengatur atau mengorganisasikan, menggabungkan perbedaan nilai untuk menciptakan nilai baru yang lebih *universal*, yang mengarah pada perbaikan secara menyeluruh.
- e) Karakterisasi dengan satu nilai atau kompleks nilai, integrasi dari semua sistem nilai yang dimiliki individu, yang terpengaruh pada pola kepribadian dan perilaku.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah area yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan untuk bertindak setelah seseorang mendapatkan pengalaman belajar tertentu. Ranah ini berhubungan dengan aktivitas fisik seperti, melukis, menari, berlari dan lain sebagainya.

- a) Meniru, kemampuan untuk melaksanakan suatu tindakan berdasarkan contoh yang dilihat, meskipun belum memahami makna atau esensi dari keterampilan tersebut.
- b) Manipulasi, kemampuan untuk melaksanakan suatu Tindakan dan memilih apa yang diperlukan dari apa yang telah diajarkan.
- c) Pengalamiahan, tindakan dimana apa yang diajarkan dan dijadikan contoh telah menjadi kebiasaan, sehingga gerakan yang ditampilkan terlihat lebih meyakinkan.
- d) Artikulasi, sebuah tahap dimana seseorang mampu melaksanakan keterampilan yang lebih kompleks, terutama yang berkaitan dengan gerakan interpretatif.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, peneliti akan mengambil ranah kognitif sebagai fokus utama pada penelitian ini, kerana peneliti ingin menganalisis dan pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS mengenai Energi dan Perubahannya. Karena ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis. Tanpa penguasaan pengetahuan dasar, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan psikomotor serta membentuk sikap afektif yang sesuai. Adapun pada penelitian sebelumnya (Djuwita et al., 2023) mengatakan bahwa “ ranah kognitif menjadi aspek utama yang menjadi tolak ukur penilaian perkembangan peserta didik, lalu peneliti lain berpendapat (Ramadhan et al., 2022) “ aspek kognitif sangat penting dipahami pada anak sekolah dasar karena dengan adanya kognitif maka peserta didik mampu berfikir lebih matang.” Dengan demikian peneliti akan berusaha untuk menggali mengenai hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik di tingkat sekolah dasar.

c. Faktor- Faktor Hasil Belajar

Keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor ini dapat berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) maupun dari lingkungan luar peserta

didik (faktor eksternal). Menurut (Ricardo & Meilani, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua golongan, yaitu :

- a) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau yang kita sebut dengan faktor individual antara lain faktor kematangan dengan faktor individual antar lain faktor kematangan pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b) Faktor yang ada diluar individu atau yang kita sebut dengan faktor sosial, yang termasuk faktor sosial antara lain, faktor keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat yang digunakan dalam mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, motivasi sosial.

Menurut (Lapasere et al., 2022, hlm. 41) “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi 2, faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait kesiapan peserta didik, intelegensi, bakat, minat, perhatian dan cacat tubuh, pada faktor eksternal terkait bagaimana guru menjelaskan materi kepada peserta didik di kelas”. Pentingnya memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam proses pembelajaran karena dapat membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan masing-masing peserta didik, merancang strategi pengajaran yang lebih efisien, dan menciptakan suasana belajar yang mendukung. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, serta berkontribusi pada pencapaian yang lebih baik.

4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Hakikat IPAS

Perubahan kurikulum membawa beberapa perbedaan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka saat ini tidak terlepas dari inovasi berbagai materi dalam pelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam kurikulum Merdeka adalah diperkenalkannya pelajaran IPAS. IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Sebagai contoh, manusia sebagai makhluk hidup tidak dapat hidup sendiri. Dengan demikian, IPAS dapat dipahami sebagai perpaduan antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Inovasi dalam pembelajaran IPAS terletak pada pemecahan satu topik pembelajaran menjadi dua sudut pandang. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk secara konsisten beralih antara IPA dan IPS. Siswa diminta untuk mengamati materi dari satu perspektif

yang sesuai dengan kondisi nyata, kemudian dilanjutkan dengan sudut pandang lainnya. Pendekatan ini membuat siswa lebih kritis dalam berpikir terkait dengan materi yang diajarkan oleh guru. (Meylovia & Alfin Julianto, 2023) berpendapat bahwa,

Pembelajaran IPAS juga memberikan manfaat bagi guru yaitu lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan melalui satu topik guru dapat langsung menjelaskan dua materi sekaligus. Pembelajaran IPAS memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran bentuk konkrit pada peserta didik mengenai materi yang sedang dibahas. Bagi sekolah pembelajaran IPAS memberikan manfaat yaitu meningkatkan kualitas berfikir kritis baik peserta didik maupun guru dalam mengeksplor pembelajaran pada lingkungan alam dan lingkungan sosial sehingga proses pembelajaran di aplikasikan secara langsung.

Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS, yaitu teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek dan permasalahan

berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berfokus pada materi pembelajaran IPAS, khususnya pada aspek IPA yang berkaitan dengan materi pembelajaran tentang energi dan perubahannya. Hal ini dilakukan karena hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 162 Warung Jambu masih tergolong rendah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada bidang IPA.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Mata Pelajaran IPAS merupakan salah satu mata Pelajaran yang mempelajari interaksi manusia dan sosial yang ada dalam Kurikulum Merdeka bertujuan

mempersiapkan peserta didik agar dapat mengatasi masalah dalam kehidupan nyata di abad 21 ini yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial di sekitar mereka secara ilmiah dengan menerapkan konsep sains. Dengan kata lain, setelah mempelajari mata pelajaran IPAS ini peserta didik akan memiliki keterampilan untuk membuat keputusan yang tepat secara ilmiah. Pendidikan IPAS berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. IPAS mendukung peserta didik dalam mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitar. Rasa ingin tahu ingin mendorong peserta didik untuk memahami cara kerja alam semesta dan interaksi dengan manusia di bumi. Pemahaman tersebut dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi serta mencari solusi untuk mencapai tujuan.

(Kemendikbud, 2022, hlm. 5) dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan ketertarikan rasa ingin tahu sehingga peserta didik 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, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dirinya berada, memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 4) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami arti menjadi anggota suatu kelompok masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitar.

c. Materi Pembelajaran IPA

Materi IPAS mempelajari alam serta interaksi antar manusia dan sosial. Berdasarkan dari laman Kurikulum Kemendikbud, Capaian Umum pada pembelajaran IPAS di kelas IV yang akan di ambil sebagai sampel oleh peneliti yaitu pada pembelajaran IPA mengenai energi dan perubahannya. Adapun fokus materi pada IPAS ini khususnya pada mata Pelajaran IPA mengenai energi dan perubahannya yang mencakup beberapa aspek penting yang dijelaskan pada tabel yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. 4
Materi IPA Energi dan Perubahannya

No.	Pertemuan	Materi	Sub Materi
1.	Pertemuan 1 : Perubahan bentuk energi di sekitar kita	Perubahan bentuk energi	a. Definisi energi b. Jenis jenis energi
2.	Pertemuan 2 : Energi yang tersimpan	Energi potensial	a. Definisi energi potensial b. Contoh-contoh energi potensial disekitar kita
3.	Pertemuan 3 : Energi yang bergerak	Energi kinetik	a. Definisi energi kinetik b. Contoh energi kinetik dalam kehidupan sehari-hari
4.	Pertemuan 4 : Penghematan energi di sekitar kita	Cara-cara menghemat energi	a. Manfaat energi dalam kehidupan b. Cara cara menghemat energi di sekitar kita

Sumber : Buku Kelas IV (Fitri et al., 2021)

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggabungkan dengan penelitian sebelumnya, bertujuan untuk membandingkan dan menganalisis temuan dari peneliti sebelumnya dengan hasil penelitian yang sedang berlangsung. Di samping itu, peneliti juga sering merujuk pada penelitian yang telah ada sambil menilai kemungkinan-kemungkinan peluang baru. Berikut adalah ringkasan mengenai penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti :

1. Evvina Cinda Hendriana (2018)

Penelitian yang dilakukan oleh (Hendriana, 2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Gaya Belajar *Auditorial* terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” .Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut, pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh gaya belajar auditorial terhadap hasil belajar, sehingga dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap peserta didik kelas IV dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dan gaya belajar *Auditorial* terhadap hasil belajar IPS. Model *Problem Based Learning* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar, terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar *visual*, dengan pendekatan *Problem Based Learning* peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah yang relevan, serta memungkinkan peserta didik untuk konsep-konsep nyata yang dipelajari. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti ialah yang dilakukan oleh Hendriana menggunakan media *AudioVisual* dan pembahasan mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti menggunakan media Canva dan membahas mata pelajaran IPA.

2. Risky Priliani Puspitasari, Sutarno, I wayan Dasna (2020)

Penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2020) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” . Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir dan hasil belajar, dapat menghasilkan perbedaan antara peserta didik yang diajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* dan peserta didik yang diajar menggunakan model konvensional, dimana model pembelajaran *Problem Based Learning* menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berpikir kritis dan menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif. Perbedaan penelitian Puspitasari et.al., dengan penulis yakni peneliti hanya memfokuskan terhadap hasil belajar saja, tidak dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. serta perbedaan selanjutnya ialah mengenai kelas yang akan dijadikan bahan penelitian, peneliti

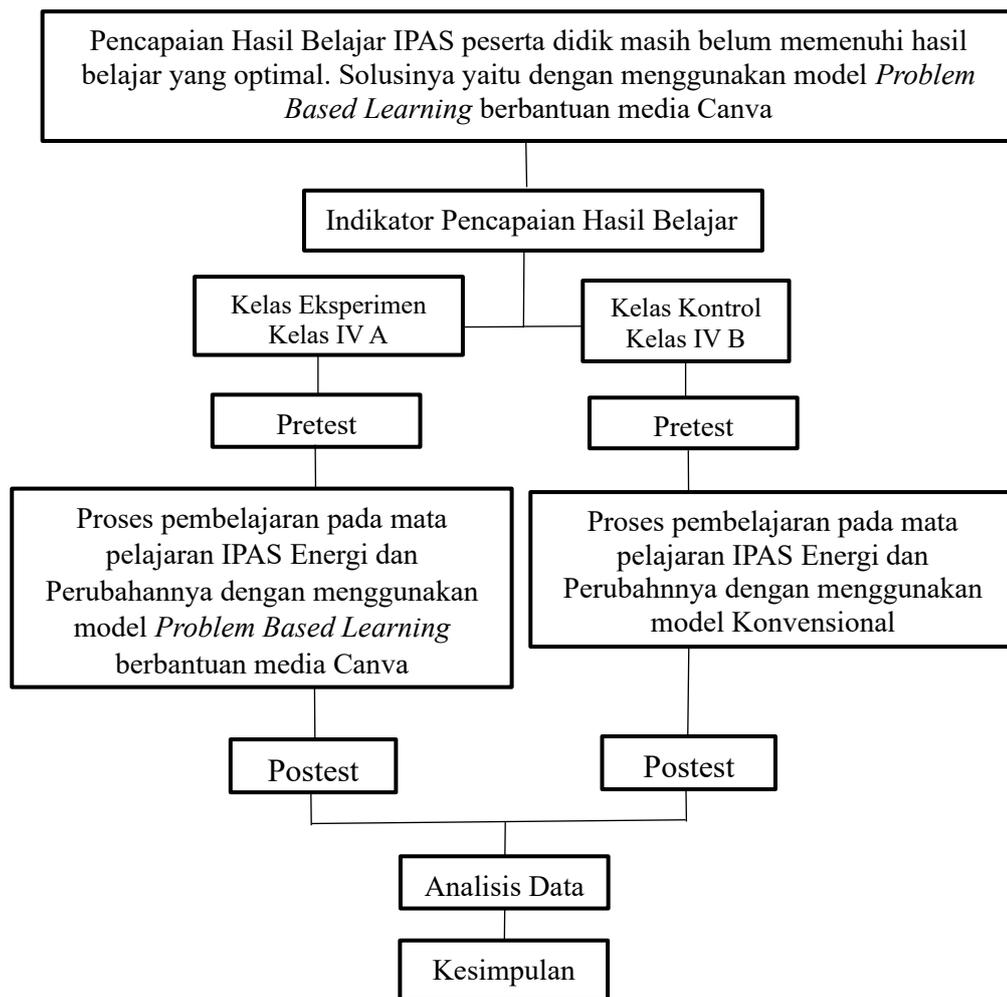
melakukan penelitian di kelas IV sedangkan Puspitasati et.al., Melakukan penelitian di kelas V.

3. Oktovina Selvina Titahena, Muhajir & A. Hatip (2024)

Penelitian yang dilakukan oleh (Selvina et al., 2024) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Media Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, setelah menerapkan model *Problem Based Learning* peserta didik menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran, mereka mampu mengevaluasi dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang mendalam. Peserta didik juga lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran dan mereka juga aktif berpartisipasi setelah menggunakan media canva. Penggunaan media canva membantu peserta didik meningkatkan keterampilan teknologi mereka, dan lebih termotivasi untuk belajar, karena dengan adanya media canva mereka berkontribusi dalam proses pembelajaran secara kreatif. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* dan media Canva. Lalu perbedaan penelitian ini dengan penulis ialah penelitian yang dilakukan oleh Selvina et.al., memfokuskan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik, sedangkan penulis memfokuskan pada hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang mengaitkan permasalahan penelitian dengan teori-teori yang relevan, serta didukung oleh temuan dari peneliti sebelumnya. Kerangka ini berfungsi untuk menjelaskan dan memberikan sudut pandang terhadap masalah yang sedang diteliti, sehingga memudahkan peneliti dalam merumuskan hipotesis yang tepat. Dengan adanya kerangka pemikiran yang jelas, diharapkan penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan terarah sehingga temuan valid dan bisa di pertanggung jawabkan. Sugiyono (dalam Hartawan et al., 2021) mengatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan model konseptual mengenai hubungan teori dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah. Kerangka penelitian pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. 5
Skema Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah sebuah dugaan yang diterima sebagai dasar atau landasan dalam berpikir karena dianggap benar. Asumsi dapat dipahami sebagai fondasi pemikiran yang dianggap valid, meskipun hanya bersifat sementara, karena asumsi tidak menjamin kepastian. Seseorang dapat membuat asumsi berdasarkan pemahaman mengenai sesuatu yang memungkinkan akan terjadi atau yang telah terjadi. Selain itu asumsi juga dapat diartikan sebagai ide yang dianggap benar tanpa adanya bukti yang mendukung. Menurut (Arikunto, 2015) mengatakan asumsi adalah hal-hal yang digunakan untuk tempat berpijak untuk melaksanakan penelitian.”. Oleh sebab itu, keputusan tentang masalah merupakan asumsi bagi seorang peneliti sebelum dikukuhkan dengan hasil penelitian”.

Asumsi yang mendasari penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 162 Warung Jambu lebih tinggi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara untuk rumusan masalah dalam penelitian. Rumusan masalah ini dapat berupa pernyataan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih, perbandingan (komparasi) atau deskripsi variabel mandiri (deskripsi). Berdasarkan dari landasan teori dan juga kerangka pemikiran yang telah disebutkan sebelumnya, hipotesis penelitian ini adalah :

a. Hipotesis Rumusan Masalah Kedua

Ho : Tidak terdapat peningkatan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva.

Ha : Terdapat peningkatan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva.

b. Hipotesis Rumusan Masalah Ketiga

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva.

Ha : Terdapat pengaruh antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva