

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Abad 21

a. Pengertian Pembelajaran Abad 21

Menurut Louise Starkey dalam Rosyid (2024, hlm. 6) menjelaskan bahwa pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang menekankan pentingnya teknologi dalam pembelajaran. Guru memiliki peran utama dalam membimbing siswa untuk berkembang di era digital dengan menggabungkan pemahaman mereka tentang pelajaran, strategi pembelajaran, dan teknologi.

Menurut Mu'minah (2021, hlm. 584) Pembelajaran abad 21 merupakan perubahan dalam sistem pendidikan, dimana kurikulum yang diterapkan saat ini mengharuskan sekolah untuk mengubah strategi pembelajaran. Apabila sebelumnya proses pembelajaran didominasi oleh guru, kini pendekatannya telah bergeser menjadi berorientasi pada siswa, sehingga mereka memiliki peran yang lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran abad 21 menekankan pentingnya teknologi dalam proses belajar serta pergeseran dari pengajaran yang terfokus pada guru menuju model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Guru berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa berkembang di era digital dengan memanfaatkan teknologi dan strategi pembelajaran yang inovatif, yang bertujuan agar siswa lebih aktif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

b. Fungsi Pembelajaran Abad 21

Menurut Eny dalam Mu'minah, (2021, hlm. 585) ciri dari pembelajaran abad 21 adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan melakukan banyak tugas secara bersamaan (*multitasking*).
- 2) Mampu menggunakan berbagai media digital.
- 3) Mampu berinteraksi melalui jejaring sosial.
- 4) Mampu mengakses informasi secara cepat melalui internet.

Menurut Indarta dkk (2022, hlm. 3012) mengatakan pembelajaran abad 21 berfungsi untuk mengembangkan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) yang penting bagi siswa dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan sosial saat ini. Selain itu, pembelajaran abad ke-21 menitikberatkan pembelajaran yang berfokus pada siswa, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk terlibat lebih aktif dan mengembangkan kemandirian dalam proses belajar.

Pembelajaran abad 21 menuntut siswa melakukan banyak pekerjaan dalam waktu yang bersamaan, memanfaatkan multimedia, berinteraksi melalui jejaring sosial, serta mengakses informasi dengan cepat melalui internet. Selain itu, pembelajaran berfungsi sebagai 4C yang esensial dalam menghadapi perkembangan teknologi dan sosial.

c. **Karakteristik Pembelajaran Abad 21**

Menurut Frydenberg dalam Mu'minah, (2021, hlm. 588) menguraikan karakteristik pembelajaran abad ke-21 sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara lebih aktif dalam pembelajaran.
- 2) Siswa diajarkan untuk dapat bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain.
- 3) Materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih relevan dan mudah dipahami.
- 4) Sekolah berperan dalam membentuk siswa menjadi pribadi yang bertanggung jawab dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat dalam lingkungannya.

2. **Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi**

a. **Pengertian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi**

Menurut Rosnawati dalam Kartika Sari (2022, hlm. 510) menjelaskan bahwa Kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah keterampilan kognitif yang tidak hanya mengandalkan daya ingat, tetapi juga memerlukan kemampuan lebih kompleks, seperti berpikir kreatif,

untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengembangkan ide secara mendalam.

Menurut Saputra dalam Mariani dkk., (2021, hlm. 50) Berpikir tingkat tinggi merupakan hasil pengembangan dari proses berpikir yang bukan hanya menghafal fakta atau menyampaikan informasi kepada orang lain, dimana seseorang mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan berbagai konsep secara mendalam untuk memahami suatu permasalahan secara lebih kreatif. Adapun menurut Sani dalam Kartika Sari (2022, hlm. 510) mengatakan bahwa “Kemampuan berpikir tingkat tinggi terdiri dari *critical thinking, creative thinking, problem solving, dan decision making*”.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan keterampilan kognitif yang tidak hanya bergantung pada daya ingat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kreatif, kritis, serta keterampilan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan berbagai konsep untuk memahami suatu permasalahan secara lebih mendalam. Dengan demikian, berpikir tingkat tinggi menjadi aspek penting dalam mengasah keterampilan berpikir serta mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan.

b. Fungsi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Menurut Bhisma Muti dalam Rambe (2021, hlm. 14) menguraikan beberapa fungsi dari kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan.
- 2) Mampu menyusun pertanyaan dengan jelas.
- 3) Mampu mengumpulkan, menganalisis, serta menafsirkan informasi secara efektif.
- 4) Mampu menyimpulkan dan merumuskan solusi dengan didasarkan pada pemikiran yang rasional dan argumentasi yang meyakinkan.
- 5) Melatih diri untuk berpikir fleksibel terhadap berbagai sudut pandang.

6) Mampu menyampaikan ide, opinu, serta solusi yang mudah dipahami orang lain.

5) Karakteristik soal *Higher Order Thinking Skills*.

Berdasarkan teori Anderson dan Krathwohl dalam Mariani (2021, hlm. 50) mengatakan “kemampuan berpikir tingkat tinggi ialah mampu mencipta” dimana dalam taksonomi bloom “mencipta” termasuk dalam kategori C6. Berikut merupakan karakteristik soal *Higher Order Thinking Skills*:

1) Mampu menilai dengan cara menganalisis, merefleksi, meyebutkan alasan, melalui cara yang tidak sama.

2) Penilaian dilakukan berdasarkan kejadian sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari, siswa diharapkan dapat menginternalisasi konsep pembelajaran yang telah diperoleh.

3) Beberapa jenis soal digunakan untuk menulis soal *Higher Order Thinking Skills* seperti, pilihan ganda, isian singkat, dan esai.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Wenly dalam Aji & Aziz (2024, hlm. 39) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang dilakukan oleh individu untuk menghasilkan berbagai gagasan yang inovatif dan orisinal. Proses ini didasarkan pada pengalaman, konsep, serta pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk menghasilkan ide orisinal dan berbeda dari yang sudah ada.

Menurut Sujana dalam Hafiza (2022, hlm. 4037) menyatakan bahwa berpikir kreatif melibatkan pemikiran divergen, yang berfokus pada pencarian jawaban yang benar atau salah. Kemampuan ini tidak muncul secara otomatis, melainkan harus dikembangkan melalui latihan yang berkelanjutan berpikir

Menurut Kasim (2024, hlm. 8) Kemampuan berpikir kreatif yaitu sebuah proses yang melibatkan berbagai tahapan yang dilalui seseorang untuk menciptakan gagasan baru, solusi yang inovatif, atau karya yang orisinal. Proses ini menggabungkan pemikiran logis dengan intuisi, serta

kemampuan mengaitkan berbagai konsep yang ada pada awalnya tampak tidak berhubungan.

Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif merupakan proses menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dengan demikian kemampuan berpikir kreatif membantu seseorang dalam memecahkan masalah dengan berbagai cara.

b. Tujuan Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Suryadi dalam Putra (2021, hlm. 332) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif mendorong siswa mengembangkan gagasan baru berdasarkan wawasan dan pengalaman yang telah diperoleh. Dengan cara ini, mereka dapat memahami permasalahan dari berbagai perspektif dan menghasilkan solusi yang kreatif. Proses ini membantu peserta didik berpikir diluar pola konvensional dan lebih siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran maupun kehidupan nyata.

Menurut Utomo Aji (2024, hlm. 39) menyatakan tujuan utama dari kemampuan berpikir kreatif antara lain:

1. Menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal. Membantu peserta didik untuk melepaskan diri dari cara berpikir konvensional dan merancang solusi yang unik serta orisinal dibandingkan dengan yang telah ada pada umumnya.
2. Mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Memberi kemampuan individu untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai perspektif, sehingga mampu merumuskan solusi yang sesuai dan efektif.
3. Mengoptimalkan potensi diri. Mendukung individu dalam mengembangkan potensi diri serta memperkuat kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan pribadi serta meningkatkan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan di berbagai bidang kehidupan.

Tujuan kemampuan berpikir kreatif adalah untuk mendorong individu, khususnya peserta didik agar mampu menghasilkan gagasan-

gagasan baru yang orisinal, melihat permasalahan dari berbagai perspektif, serta menemukan solusi yang inovatif. Selain itu, berpikir kreatif juga berperan penting dalam mengasah keterampilan pemecahan masalah dan mengembangkan potensi diri, sehingga individu lebih adaptif dan siap menghadapi proses pembelajaran.

c. Manfaat Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Ghufron dalam Mardhiyana & Sejati (2023, hlm. 673) kemampuan berpikir kreatif memiliki banyak peran dalam aktivitas sehari-hari, baik dalam lingkungan pendidikan, dunia kerja, maupun dalam interaksi sosial. Berikut beberapa fungsi dari berpikir kreatif:

- 1) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- 2) Mengembangkan daya imajinasi dan pembaruan yang dihasilkan melalui pemahaman masalah dari berbagai perspektif.
- 3) Membantu seseorang lebih terbuka terhadap perubahan dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai situasi.
- 4) Meningkatkan kepercayaan diri seseorang.

Menurut Karunaratne & Calma (2024, hlm. 158) menjelaskan manfaat kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi akademik.
Membantu siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam.
- 2) Mengembangkan keterampilan berpikir.
Mengasah keterampilan berpikir kreatif secara keseluruhan, termasuk keterampilan berpikir kreatif, analitis, serta *problem solving*. Dengan melibatkan diri pada proses kreatif, siswa dilatih menganalisis informasi, mengidentifikasi solusi yang lebih efisien, serta mengevaluasi berbagai alternatif yang ada.
- 3) Meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian.
Ketika seseorang dapat mengembangkan gagasan-gagasan inovatif dan menemukan solusi melalui pendekatan yang kreatif, mereka merasa lebih percaya diri dalam kemampuannya.

4) Meningkatkan daya saing di dunia kerja.

Di dunia kerja yang kompetitif, kemampuan berpikir kreatif sangat dicari oleh perusahaan. Individu yang dapat berpikir kreatif dan mengajukan berbagai macam ide inovatif memiliki nilai tambah yang tinggi.

5) Meningkatkan fleksibilitas dan adaptibilitas.

Berpikir kreatif memungkinkan individu untuk melihat berbagai kemungkinan dan pendekatan yang dapat diambil dalam menghadapi masalah atau tantangan.

Kemampuan berpikir kreatif memegang peranan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam lingkungan pendidikan, dunia kerja, maupun interaksi sosial. Kemampuan ini tidak hanya memperdalam pemahaman terhadap konsep dan pencapaian akademik, melainkan dalam berbagai keterampilan. Selain itu, berpikir kreatif memperkuat kepercayaan diri, meningkatkan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan, dan mempersiapkan individu untuk beradaptasi dengan perubahan serta berinovasi di dunia kerja yang kompetitif. Dengan demikian, berpikir kreatif menjadi keterampilan yang sangat penting untuk pengembangan diri.

d. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Guilford dalam Mardhiyana & Sejati (2023, hlm. 679) mengatakan terdapat empat indikator kemampuan berpikir kreatif disajikan dalam Tabel 2.1.

Tabel 2. 1
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif menurut Guilford

Aspek	Deskripsi
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Berkaitan dengan jumlah ide atau tanggapan yang relevan yang dapat dihasilkan.
<i>Flexibility</i> (Keluwesasan)	Merujuk pada keragaman jenis jawaban atau cara berpikir yang berbeda dalam mengatasi suatu permasalahan.
<i>Originality</i> (Keaslian)	Menggambarkan tingkat keunikan atau keberbedaan dari ide yang muncul dibandingkan

Aspek	Deskripsi
	dengan yang umum dalam kelompok.
<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	Kemampuan untuk mengembangkan, memperinci, atau memperluas suatu gagasan secara lebih mendalam.

Sumber: Guilford dalam Dewi (2022, hlm. 679)

Menurut Torrance (1990) dalam Tanjung & Nasution (2023, hlm. 136) terdapat indikator kemampuan berpikir kreatif disajikan dalam Tabel 2.2.

Tabel 2. 2
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Torrance

Aspek	Deskripsi
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Keterampilan untuk menghasilkan ide-ide secara relevan dan dalam jumlah yang banyak.
<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	Keterampilan untuk menciptakan beragam gagasan dari sudut pandang yang berbeda.
<i>Originality</i> (Keaslian)	Keterampilan untuk menghasilkan ide baru yang berbeda dari yang lain
<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	Mampu memperdalam suatu gagasan

Sumber: Tanjung & Nasution (2023, hlm. 136)

e. Kemampuan Berpikir kreatif ditinjau dari Taksonomi Bloom

Kemampuan berpikir kreatif adalah cara berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS) yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Abdul (2020, hlm. 5) menjelaskan HOTS mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi melibatkan lebih dari sekedar aspek mengingat dan memahami. Proses berpikir pada fase ini mencakup aktivitas analisis, evaluasi, kreasi, berpikir logis, berpikir kreatif, serta menyelesaikan masalah dalam konteks yang baru. Taksonomi bloom dalam Listiani (2022, hlm. 399) mengatakan bahwa kata kerja operasional terbagi dalam beberapa kelompok yang disajikan dalam Tabel 2.3.

Tabel 2. 3
Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Taksonomi Bloom

Level	Aspek	Keterangan
LOTS	C1 Mengingat	Suatu pengetahuan dengan menggunakan metode mengingat kembali definisi, fakta, atau daftar, serta mengucapkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.
	C2 Memahami	Mengkontruksi pemahaman dari beragam bentuk komunikasi, baik secara verbal maupun tertulis.
MOTS	C3 Menerapkan	Menggunakan langkah-langkah yang didasarkan pada materi yang dipelajari dan diterapkan dalam bentuk akhir seperti presentasi.
	C4 Menganalisis	Membagi materi menjadi beberapa komponen dengan menetapkan cara setiap bagian tersebut saling berhubungan satu sama lain.
HOTS	C5 Mengevaluasi	Melakukan evaluasi dengan mengacu pada kriteria dan standar tertentu melalui proses pemeriksaan.
	C6 Mencipta	Menggabungkan berbagai elemen menjadi satu kesatuan yang berfungsi menyusun pola atau struktur yang khas.

Sumber: Listiani (2022, hlm. 399)

Berdasarkan keterangan tersebut, kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam level HOTS dengan aspek C6 (Mencipta). Maka dalam pembuatan soal tes akan mengacu pada aspek C6 (Mencipta).

4. Teori Belajar

Terdapat beberapa teori belajar yang telah dikembangkan. Wahab & Rosnawati (2021, hlm. 21) menjelaskan beberapa teori belajar sebagai berikut:

a. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik, yang dikembangkan oleh Gage, Gagne, dan Berliner, menjelaskan bahwa belajar merupakan perbedaan perilaku akibat pengalaman. Teori ini berpengaruh besar dalam pendidikan dan pembelajaran. Teori behavioristik menekankan bahwa hasil belajar

terlihat dari perilaku yang tampak. Dalam pendekatan ini, individu dianggap pasif, di mana respons mereka terbentuk melalui latihan dan pembiasaan.

b. Kognitivisme

Teori belajar kognitif berkembang sebagai tanggapan terhadap teori behavioristik. Teori ini berpendapat bahwa siswa aktif dalam mengolah informasi melalui pengorganisasian, penyimpanan, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Fokus utama model ini adalah bagaimana informasi dipahami dan dikelola oleh otak.

c. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara bertahap melalui pengalaman dan konteks tertentu. Pengetahuan bukan sekadar kumpulan fakta yang dihafal, tetapi harus dikonstruksi sendiri oleh individu. Dalam proses ini, siswa berperan aktif dalam menemukan, memahami, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya.

5. Teori Belajar Konstruktivisme

a. Pengertian Teori Konstruktivisme

Menurut Jean Piaget dalam Nugraha & Herdiana (2024, hlm. 3) menjelaskan Teori konstruktivisme adalah proses aktif seseorang dalam membangun pemahaman dan makna dari pengalaman yang dialaminya. Pada teori ini individu tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi mereka berusaha memahami, mengolah, dan mengaitkannya dengan pemahaman atau informasi yang telah dikuasai sebelumnya. Dengan demikian individu dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, atau teknologi yang dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya secara mandiri.

Menurut Jhon Dewey dan Galsfeld dalam Nisa (2024, hlm. 88) menjelaskan Teori konstruktivisme adalah kumpulan teori yang memiliki pandangan umum bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh individu

yang belajar, bukan sekedar diberikan atau dipindahkan ke orang lain. Selain itu, manusia tidak bisa dipisahkan menjadi dua bagian, yaitu emosional dan intelektual, atau antara hal yang bersifat nyata dan imajinatif. Semua aspek tersebut saling berhubungan dalam proses belajar.

Menurut Wahab & Rosnawati, (2021, hlm. 29) menjelaskan Konstruktivisme adalah konsep dalam pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak didapat secara instan, tetapi dibangun secara bertahap oleh manusia melalui pengalaman dalam situasi tertentu. Pengetahuan tidak hanya sekedar kumpulan fakta, konsep, atau aturan yang bisa langsung dihafal, seseorang harus membentuk pemahamannya sendiri dan memberikan makna melalui pengalaman nyata.

Teori konstruktivisme menggarisbawahi bahwa memperoleh pengetahuan memerlukan proses dan waktu, di mana dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan pemahaman pribadi. Seseorang tidak hanya menerima informasi, melainkan berusaha mengolah, menghubungkan, dan memberikan makna terhadap apa yang dipelajarinya.

b. Karakteristik Teori Konstruktivisme

Menurut Nugraha dan Herdiana (2024, hlm. 6) terdapat Karakteristik teori konstruktivisme, diantaranya:

- 1) Proses belajar yang aktif, Dimana siswa berperan aktif dalam memperoleh pemahaman.
- 2) Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang relevan dengan situasi nyata.
- 3) Proses pembelajaran yang disusun secara menarik dan mampu memicu tantangan bagi siswa.
- 4) Kecakapan peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan informasi yang sudah dikuasai sebelumnya dikenal sebagai “*bridging*”.

- 5) Siswa perlu merefleksikan apa yang sedang mereka pelajari untuk memperdalam pemahaman.
- 6) Tugas guru sebagai pendamping yang membimbing siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri.
- 7) Guru memberikan bantuan atau dukungan yang diperlukan agar siswa dapat belajar secara optimal.

Konstruktivisme menekankan pembelajaran aktif, relevan, dan menantang, Dimana siswa membangun pemahaman sendiri dengan bimbingan guru sebagai fasilitator.

c. Kelebihan dan Kekurangan Teori Konstruktivisme

Menurut Suparlan dalam Ulya, (2024, hlm. 15) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari Teori konstruktivisme, di antaranya:

1) Kelebihan

- a) Peran guru bukan lagi menjadi pusat utama informasi dalam pembelajaran.
- b) Siswa lebih aktif dalam mengeksplorasi dan mengembangkan pemahaman sendiri.
- c) Proses belajar tidak hanya menghafal, tetapi memahami sesuai dengan minat dan pemahamannya.
- d) Siswa belajar memahami berbagai perspektif dan menjadi lebih siap menghadapi situasi kehidupan nyata

2) Kekurangan

- a) Siswa tidak menerima informasi secara langsung, melainkan membangun pemahaman sendiri melalui proses asimilasi dan akomodasi.
- b) Guru tidak secara aktif membagikan atau menerapkan ilmu yang dimilikinya, melainkan hanya berperan sebagai fasilitator.
- c) Lingkungan belajar memungkinkan munculnya berbagai pandangan, interpretasi realitas, dan konstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman individu.

6. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil dalam Nurdyansyah & Fahyuni (2016, hlm. 3) Model pembelajaran merupakan konsep yang digunakan sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Dalam kelas, baik guru maupun siswa memiliki peran yang sangat penting, tetapi dengan fungsi yang berbeda, Guru bertugas membantu siswa mengembangkan potensinya dengan menentukan dan menggunakan model pembelajaran guna mencapai tujuan..

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016, hlm. 25) model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Setiap model dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Seperti untuk melatih kemampuan berpikir
- 2) Membantu perbaikan pembelajaran, Dimana model digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar.
- 3) Setiap model terdiri dari beberapa bagian penting, yaitu langkah-langkah pembelajaran (sintaks)
- 4) Menghasilkan dua konsekuensi dari pembelajaran meliputi pencapaian hasil belajar yang dapat dievaluasi serta keuntungan jangka panjang yang diperoleh siswa.
- 5) Memandu perencanaan mengajar. Guru dapat merancang strategi mengajar yang lebih efektif dengan mengikuti model pembelajaran yang sesuai.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Rifky dkk (2024, hlm. 53) ada beberapa fungsi model pembelajaran, diantaranya:

- 1) Setiap siswa memiliki prefensi belajar yang berbeda, baik aktif, kolaboratif, maupun mandiri.
- 2) Variasi dalam model pembelajaran dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat belajar siswa.

- 3) Mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir mereka untuk menyelesaikan berbagai permasalahan.
- 4) Pendidik dapat lebih fleksibel dalam menghadapi perubahan teknologi, budaya, dan tuntutan profesional.

7. Model *Project based learning*

a. Pengertian Model *Project based learning*

Menurut Sjamsulbachri (2019, hlm. 133) *Project based learning* adalah suatu proses belajar yang menggunakan kegiatan proyek atau praktik nyata sebagai sarana untuk mencapai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Produk yang dihasilkan dari pembelajaran ini dapat berupa desain, skema, tulisan, karya seni, kerajinan tangan, atau bentuk hasil karya lainnya.

Menurut Isro'atun dan Rosmala dalam Tuzzahra (2019, hlm. 11) *Project based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui kolaborasi dengan sesama siswa untuk menyelesaikan masalah atau tantangan tertentu. Fokus utama dari model ini adalah untuk mengembangkan pemahaman konsep melalui tugas atau proyek yang diberikan.

Project based learning merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa melalui kegiatan praktis. Model ini mendorong kolaborasi antar siswa dalam menyelesaikan tantangan, sehingga mereka lebih aktif dalam memahami konsep secara mendalam melalui hasil proyek seperti desain, karya tulis, atau prakarya.

b. Karakteristik Model *Project based learning*

Menurut Diffily dan Sassman dalam Tuzzahra (2019, hlm. 2) *Project based learning* memiliki tujuh ciri utama, yaitu:

- 1) Peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran dihubungkan dengan situasi atau permasalahan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis penelitian.

- 4) Menggunakan beragam sumber.
- 5) Menyatukan wawasan dan kemampuan yang relevan.
- 6) Pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan.
- 7) Diakhiri dengan menghasilkan produk tertentu.

Model ini menekankan penggunaan berbagai sumber, memperluas pengetahuan dan keterampilan, serta proses belajar berkelanjutan yang menghasilkan suatu produk atau karya sebagai hasil akhir.

c. Sintaks Model *Project based learning*

Menurut Heny Nirmayani dkk., (2021, hlm. 380) langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek disajikan dalam Tabel 2.3.

Tabel 2. 4
Sintaks Model *Project based learning*

No	Langkah-Langkah	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1	Pertanyaan Mendasar	Guru mengajukan pertanyaan mendasar terkait materi yang akan dipelajari	Siswa menjawab secara individu.
2	Merancang Proyek	Guru memberikan dukungan kepada peserta didik dalam merancang tahapan-tahapan pelaksanaan proyek.	Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya.
3	Menyusun Jadwal dan Rencana Kerja	Guru membimbing peserta didik dalam menjadwalkan seluruh rangkaian aktivitas yang telah mereka susun sebelumnya.	Siswa melakukan penjadwalan dan rencana pengerjaan proyek.
4	Pelaksanaan dan Memonitor Proyek	Guru memberikan dukungan serta mengawasi peserta didik selama menjalankan proyek yang telah dirancang sebelumnya	Siswa mulai mengerjakan tugas sesuai perannya masing-masing dan mendiskusikan hambatan yang ditemui kepada guru jika diperlukan.
5	Evaluasi hasil proyek	Guru memberikan dukungan kepada peserta didik dalam mempersiapkan, menyampaikan, dan mempublikasikan hasil karya mereka kepada orang lain.	Siswa mempersiapkan hasil proyek mereka. Setelah itu, mereka mempresentasikan karyanya.

No	Langkah-Langkah	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
6	Evaluasi Pengalaman	Guru bersama peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses serta hasil dari pelaksanaan proyek di akhir pembelajaran.	Siswa menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka selama mengerjakan proyek, seperti tantangan yang dihadapi, hal-hal baru yang dipelajari, serta kerja sama dalam kelompok.

Sumber: Heny Nirmayani dkk., (2021, hlm. 380)

Sintak di atas menggambarkan tahapan dalam penerapan *project based learning*, di mana proses pembelajaran dimulai dengan penentuan proyek oleh guru dan peserta didik untuk memilih tema yang relevan. Selanjutnya, peserta didik dibimbing untuk merancang langkah-langkah penyelesaian proyek, termasuk strategi dan pengelolaan proyek. Guru kemudian mendampingi dalam penyusunan jadwal pelaksanaan agar proyek dapat berjalan secara sistematis. Saat proyek berlangsung, guru berperan dalam memfasilitasi dan memonitor peserta didik untuk memastikan mereka tetap pada jalurnya. Setelah proyek selesai, siswa mempresentasikan hasil karya mereka. Terakhir, guru dan peserta didik melakukan penilaian proses dan hasil proyek sebagai refleksi terhadap keberhasilan serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung.

8. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Santoso dalam Fadilah dkk. (2023, hlm. 4) Media pembelajaran mencakup bahan, alat, serta metode atau Teknik yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendukung interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa agar dapat berjalan dengan baik, efektif, serta memberikan manfaat yang optimal dalam kegiatan belajar mengajar

Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Firmadani, (2020, hlm. 94) media pembelajaran adalah sarana yang membantu proses belajar mengajar dengan membuat pesan yang disampaikan lebih jelas. Media pembelajaran begitu penting untuk mengembangkan pemahaman dasar siswa serta menarik perhatian mereka. Dengan adanya media pembelajaran, materi dapat lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Media pembelajaran dapat dijadikan berperan penting dalam proses belajar mengajar dengan menyediakan bahan, alat, serta metode yang mendukung interaksi edukatif antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan Pendidikan dapat tercapai secara optimal.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik dalam Firmadani, (2020, hlm. 96) media pembelajaran memiliki ciri utama, antara lain:

- 1) Media ini berkaitan dengan peragaan, yaitu sesuatu yang bisa dibaca, didengarkan, dan diamati.
- 2) Fokus utamanya terletak pada elemen visual dan audio.
- 3) Media ini berperan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran.
- 4) Sebagai alat bantu yang dapat digunakan baik di dalam kelas, maupun di luar kelas.
- 5) Berperan sebagai perantara dalam proses belajar
- 6) Mencakup aspek alat dan Teknik yang berkaitan erat dengan metode dan model pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz Wulandari (2023, hlm. 3932) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi, media visual berfungsi menarik perhatian peserta didik agar focus pada materi yang disampaikan.
- 2) Fungsi Afektif, media visual dapat meningkatkan minat belajar dan membagikan emosi atau sikap terhadap suatu informasi.

- 3) Fungsi Kognitif, gambar atau symbol visual membantu memahami dan mengingat informasi lebih mudah.
- 4) Fungsi Kompensatoris, membantu peserta didik yang kesulitan mencerna dengan memberikan konteks yang lebih jelas dalam memahami materi.

9. *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Menurut Melanie Perkins dalam Lembang (2021, hlm. 92) *Canva* merupakan Representasi dalam bentuk ilustrasi melalui *Canva* yang menggambarkan suatu ide, materi pembelajaran, yang dirancang untuk mempermudah penyampaian informasi. Menurut Resmi dkk dalam Rustin Cuit (2022, hlm. 1491) mengatakan *Canva* merupakan *platform* desain daring yang menawarkan berbagai template siap pakai untuk merancang berbagai bentuk media pembelajaran. *Platform* ini dilengkapi dengan beragam fitur dan alat bantu desain yang mudah digunakan, seperti presentasi, pamflet, *resume*, media sosial, brosur, dan poster, memungkinkan pengguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik.

Canva merupakan *platform* desain *online* yang membantu dalam penyampaian informasi melalui ilustrasi dan berbagai media pembelajaran. Dengan beragam *template* dan fitur desain yang tersedia, *canva* mempermudah pengguna dalam menciptakan materi yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami.

b. Fungsi *Canva*

Menurut Rustin Cuit (2022, hlm. 1490) *Canva* berfungsi sebagai alat bantu dalam meningkatkan kualitas presentasi dan ketrampilan abad 21, terutama dalam kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. *Canva* membantu peserta didik mengekspresikan ide, meningkatkan keterlibatan, serta memahami materi pelajaran melalui visual yang menarik. Selain itu, kemudahan akses melalui computer dan *smartphone* memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Canva membantu peserta didik mengekspresikan ide dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, kemudahan akses melalui computer dan *smartphone* memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

c. Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi *Canva*

Menurut Andri (2018) terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan dari *Canva*, antara lain:

1) Kekurangan

Berikut beberapa kekurangan *Canva*:

- a) Tidak semua template yang tersedia dapat digunakan secara gratis.

Banyak sekali template untuk mempermudah pengguna dalam membuat desain yang menarik dan professional. Namun, tidak semua template tersebut dapat digunakan secara gratis. Biasanya, ada template gratis yang dapat di akses oleh semua pengguna, sementara template premium hanya tersedia bagi mereka yang berlangganan atau membayar biaya tertentu. Template berbayar seringkali memiliki desain yang lebih eksklusif, elemen yang lebih menarik, serta fitur yang lebih lengkap dibandingkan dengan template gratis.

- b) Beberapa fitur tertentu hanya diakses oleh pengguna berbayar.

Selain template, beberapa *platform* juga menerapkan system berjenjang dalam akses fitur-fiturnya. Pengguna gratis mungkin hanya dapat menikmati fitur dasar, seperti penggunaan font standar, elemen desain terbatas, dan penyimpanan dengan resolusi tertentu. Sementara itu, fitur-fitur canggih seperti penyimpanan dalam format berkualitas tinggi, akses ke stok gambar premium, penghapusan *watermark*, atau alat pengeditan lanjutan biasanya hanya tersedia bagi pengguna yang berlangganan paket berbayar. Hal ini dilakukan oleh penyedia layanan untuk membedakan nilai antara akun gratis dan berbayar, serta mendorong pengguna untuk meningkatkan ke

paket premium guna mendapatkan pengalaman yang lebih optimal.

2) Kelebihan

Berikut beberapa kelebihan *Canva*:

- a) *Canva* dapat diakses dengan mudah melalui *website* maupun aplikasi.

Salah satu keunggulan utama *canva* adalah kemudahannya dalam diakses. Pengguna dapat menggunakan *canva* langsung melalui *website* tanpa perlu mengunduh perangkat lunak tambahan.

- b) Desain tampilan yang sederhana membuat *Canva* mudah digunakan oleh siapa saja.

Canva dibuat dengan tampilan yang mudah dipahami dan penggunaannya sederhana, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja, bahkan oleh pemula yang tidak memiliki pengalaman dalam desain grafis. Tata letak menu yang rapi dan jelas membuat pengguna dapat dengan mudah menemukan alat-alat yang dibutuhkan. Dengan fitur *drag and drop*, pengguna dapat menyusun elemen desain tanpa harus memiliki keahlian teknis dalam penggunaan perangkat lunak.

- c) Tersedia banyak template siap pakai untuk berbagai kebutuhan.

Canva menyediakan berbagai *template* yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti presentai, media social, poster, brosur, undangan, hingga dokumen bisnis. *Template-template* ini mempermudah pengguna dalam membuat desain yang professional dengan cepat, tanpa harus memulai dari nol. Selain itu, pengguna juga dapat menyesuaikan *template* sesuai dengan preferensi mereka, baik dalam hal warna, *font*, maupun elemen grafis lainnya

- d) Fitur pengeditan lengkap dan praktis menjadi salah satu keunggulan *Canva*.

Canva menawarkan berbagai fitur pengeditan yang lengkap namun tetap mudah digunakan. Pengguna dapat dengan mudah menambahkan teks, gambar, ikon, ilustrasi, hingga efek visual tanpa perlu keahlian desain tingkat lanjut. Fitur-fitur seperti pemotongan gambar, penyesuaian warna, animasi, serta pembuatan grafik membuat *canva* menjadi alat desain yang serbaguna.

- e) Membuat berbagai media interaktif menjadi lebih cepat dan sederhana.

Canva memfasilitasi pengguna dalam merancang beragam media interaktif secara lebih efisien. Misalnya, pengguna dapat membuat presentasi dengan efek animasi, infografis yang menarik, atau video pendek dengan transisi yang halus. Dengan berbagai elemen interaktif yang tersedia, seperti ikon animasi dan fitur kolaborasi online, *canva* menjadi solusi praktis bagi individu maupun tim yang ingin menghasilkan konten visual yang menarik tanpa perlu menggunakan perangkat lunak desain yang kompleks.

d. Karakteristik *Canva*

Menurut Albaasitu (2024, hlm. 114) *Canva* merupakan *platform* desain grafis yang menawarkan berbagai fitur unggulan yang menjadikannya berbeda dari perangkat lunak desain lainnya. Berikut adalah karakteristik utama *canva*:

- 1) Dirancang dengan antarmuka *drag and drop* yang memudahkan pengguna, termasuk pemula untuk membuat desain tanpa memerlukan keahlian teknis khusus.
- 2) Menyediakan ribuan *template* yang dirancang secara profesional untuk berbagai kebutuhan seperti media sosial, presentasi, dan poster, sehingga pengguna dapat memulai desain dengan cepat.

- 3) Menawarkan akses ke jutaan gambar, ikon, ilustrasi, dan elemen desain lainnya, memudahkan pengguna menambahkan elemen visual tanpa perlu mencari diluar *platform*.
- 4) Fitur kolaborasi memungkinkan tim bekerja bersama dalam satu proyek secara *realtime*, memfasilitasi proses desain yang lebih efisien dan terkoordinasi.
- 5) Semua desain disimpan secara online, memungkinkan akses dari perangkat apapun tanpa khawatir kehilangan file.
- 6) Menawarkan versi gratis dengan fitur dasar yang lengkap, serta opsi berlangganan *canva pro* untuk fitur tambahan dengan harga yang lebih rendah dibandingkan perangkat lunak desain lainnya.

Keunggulan – keunggulan tersebut membuat *canva* lebih menarik dibandingkan *platform* desain lainnya, terutama dalam hal kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan fitur kolaborasi yang efektif.

10. Keterkaitan Model *Project based learning* Berbantuan *Canva* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Model *Project based learning* menekankan proses belajar melalui pengerjaan proyek atau karya nyata, untuk memperoleh pengetahuan. Menurut “*Project based learning* diharapkan dapat menciptakan proyek secara berkelompok, yang tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri saat mempresentasikan hasilnya kepada teman sekelas, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kreatif mereka untuk menghasilkan karya yang unik dan berkualitas”. Dengan *Project based learning* diharapkan peserta didik mampu menciptakan suatu karya dengan hasil yang unik dan menarik. Dalam konteks ini, penggunaan alat bantu digital seperti *canva* dapat berperan penting dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penerapan *Project based learning* yang didukung dengan *canva* memfasilitasi siswa untuk bekerja secara kolaboratif, serta merancang dan menghasilkan karya yang kreatif.

Menurut Arends (2010, hlm. 396) *project based learning* mendorong siswa untuk menggali lebih dalam terhadap materi pelajaran dengan cara mengerjakan proyek yang relevan dan nyata. Dengan menggunakan *canva*, siswa dapat mengintegrasikan berbagai elemen visual dalam proyek

mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis. Penerapan *canva* dalam *Project based learning* memfasilitasi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui desain grafis yang kreatif, yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Sebagai contoh, ketika siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang presentasi visual, mereka tidak hanya belajar mengenai topik yang sedang dipelajari tetapi juga mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan abad 21. Penggunaan alat bantu seperti *canva* memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyampaikan ide-ide mereka secara visual. Dengan melakukan proses desain tersebut, siswa tidak hanya belajar tentang lingkungan tetapi juga belajar bagaimana berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Penerapan *Project based learning* berbantuan *canva* diharapkan dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena memberikan ruang bagi mereka untuk merumuskan solusi-solusi kreatif melalui proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Hal ini juga memfasilitasi siswa dalam mengasah keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara kreatif.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 5
Penelitian yang relevan

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Lokasi Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Patmawati / 2023	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 1 ampenan tahun pelajaran 2023/2024	SDN 1 Ampenan	Kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen (80,18) dan mean kelas kontrol (61,59). Sehingga terdapat pengaruh model <i>Project based learning</i> berbantuan media <i>canva</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.	1.Variabel X yaitu model <i>Project based learning</i> 2.Variabel Y yaitu kemampuan berpikir kreatif	1. Lokasi penelitian 2. Mata Pelajaran
2	Eka Swajaya Putri dan Mariana Ade Cahaya / 2024	Pengaruh <i>Project based learning</i> Menggunakan <i>Canva</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ekosistem	SMA Muhammadiyah 4 Bengkulu	Kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukan terdapat peningkatan dengan nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen 64,31 dan kelas kontrol 44,38. Dan untuk nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen sebesar 79,44 , kelas kontrol sebesar 65, 47.	1.Variabel X yaitu model <i>Project based learning</i> 2.Variabel Y yaitu kemampuan berpikir kreatif	1. Lokasi penelitian 2. Mata Pelajaran

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Lokasi Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Zahra Nur Fikri Budiyanto / 2024	Pengaruh <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kurikulum Merdeka	SMAN 8 Kota Tangerang Selatan	Kuantitatif dengan metode quasi eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan <i>project based learning</i> memiliki nilai rata-lebih besar, yakni 64,87 dengan keas kontrol yang menggunakan model pembelajara langsung sebesar 56,53 dengan kategori kurang.	1. Variabel X yaitu model <i>Project based learning</i> 2. Variabel Y yaitu kemampuan berpikir kreatif	1.Lokasi Penelitian 2.Mata Pelajaran
4	Zahra Nur Fikri Budiyanto / 2024	Pengaruh <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kurikulum Merdeka	SMAN 8 Kota Tangerang Selatan	Kuantitatif dengan metode quasi eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan <i>project based learning</i> Zmemiliki nilai rata-lebih besar, yakni 64,87 dengan kategori sedang. Sementara untuk keas kontrol yang menggunakan model pembelajara langsung sebesar 56,53 dengan kategori kurang.	1. Variabel X yaitu model <i>Project based learning</i> 2. Variabel Y yaitu kemampuan berpikir kreatif	1. Lokasi Penelitian 2. Mata Pelajaran

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Lokasi Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
5	Rika Nanda Fitria / 2022	Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik		Kuantitatif dengan metode quasi eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Project Based Learning (PJBL) berpengaruh positif dengan besar pengaruh 1.572 atau pada kategori efek sangat besar.	1. Variabel X yaitu model <i>Project based learning</i> 2. Variabel Y yaitu kemampuan berpikir kreatif	1. Lokasi Penelitian 2. Lokasi Penelitian
6	Dinda Oktaviani Putri / 2022	Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa SMA Pada Mata Pelajaran Sosiologi	SMAN 1 Gunung Sari	Kuantitatif dengan metode quasi eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>project based learning</i> menggunakan <i>canva</i> berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan hasil <i>pretest</i> 64,31 dan <i>posttest</i> 79,44.	1. Variabel X yaitu model <i>Project Based Learning</i> 2. Variabel Y yaitu Kemampuan Berpikir Kreatif	1. Lokasi Penelitian 2. Mata Pelajaran

C. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2020, hlm. 95) mendefinisikan kerangka berpikir sebagai model konseptual yang digunakan sebagai teori yang digunakan sebagai teori yang berkaitan dengan beberapa factor dalam penelitian atau yang sudah didefinisikan sebagai suatu masalah penting. Kerangka ini membantu menjelaskan secara teoritis dan menjelaskan hubungan antara variable independent dan dependen.

Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2024, hlm. 14). mengatakan “Kerangka pemikiran merupakan struktur berpikir yang menempatkan penelitian dalam landasan teoritis yang relevan serta didukung oleh hasil penelitian sebelumnya”. Dalam proses pembelajaran yang sedang berkelanjutan, kerap kali muncul beberapa masalah pada siswa, seperti kurangnya keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, minimnya penggunaan alat bantu pembelajaran yang menarik,

Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas X di SMA Nasional Bandung bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang terlibat aktif di dalam kelas, siswa cenderung mengandalkan hafalan dari materi yang telah diberikan. Siswa jarang memberikan pertanyaan, pernyataan, atau ide-ide yang mereka miliki, dan juga cenderung menjawab pertanyaan dengan jawaban dasar, sehingga kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran digunakan belum sepenuhnya dilaksanakan dengan baik.

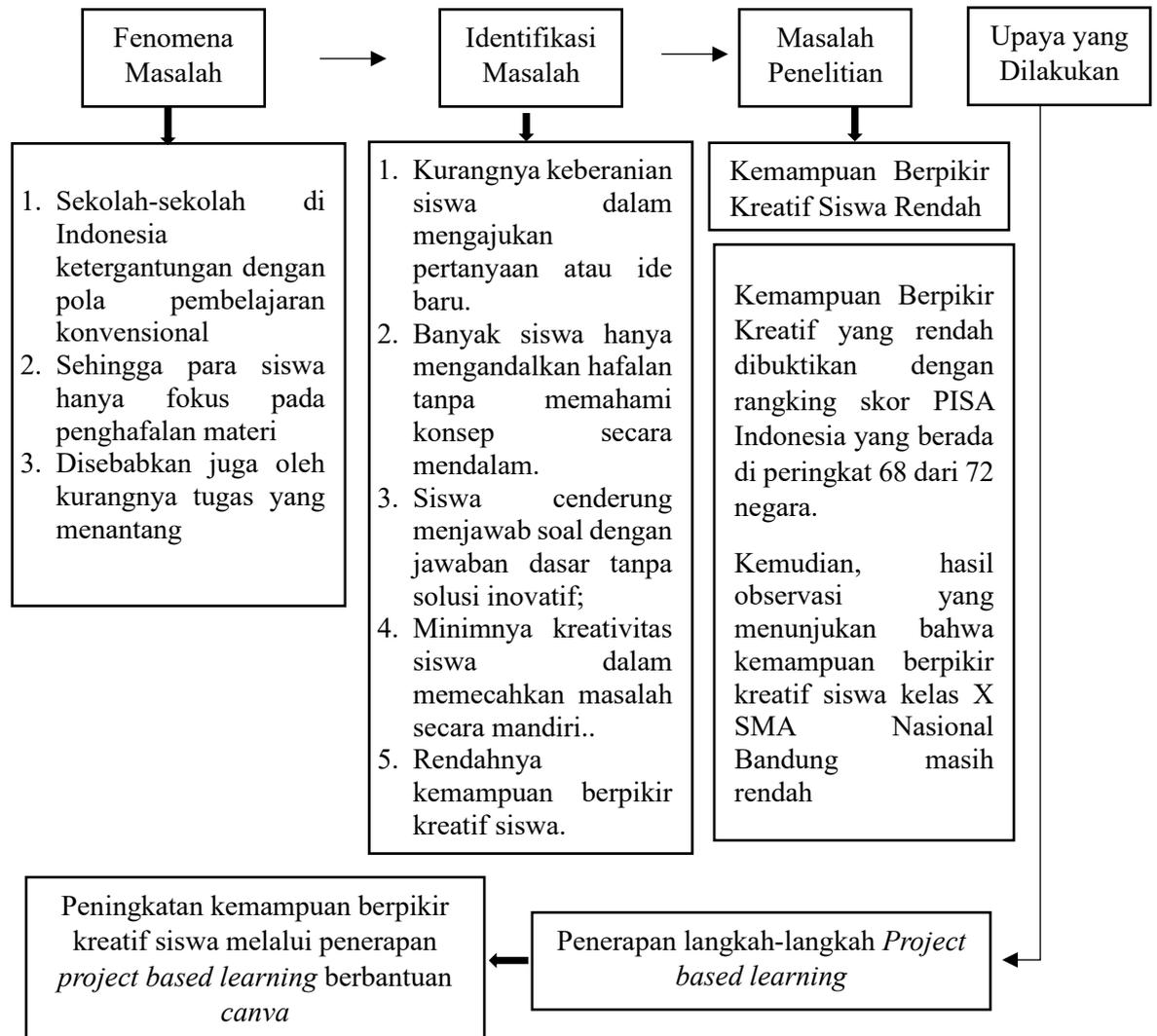
Uraian diatas menunjukkan bahwa seorang pendidik tidak akan bias terlepas dari Teknik dan strategi pembelajaran. Pilihlah model pembelajaran yang tepat membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga peneliti memilih model pembelajaran berbasis proyek. Pemilihan model ini dapat disesuaikan dengan mata pelajaran ekonomi.

Selain penerapan model pembelajaran, agar pembelajaran dapat tuntas sesuai yang diharapkan oleh guru, saat menjalankan model sesuai sintaknya dapat didampingi oleh alat bantu yaitu media *canva*. Media ini dapat dijadikan sebagai media pada proses pembelajaran berlangsung seperti pada saat

penyampaian penugasan dan juga sebagai alat bantu peserta didik saat mengerjakan proyek yang diberikan.

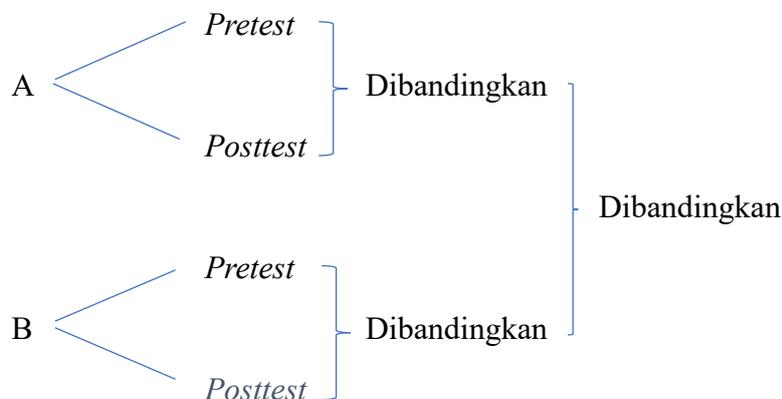
Penelitian terdahulu yang dinyatakan oleh Nova Pratiwi dkk (2023) mengatakan “ Penerapan model *Project based learning* pada mata pelajaran ekonomi diharapkan siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah”. Selanjutnya pada penelitian yang dinyatakan oleh Diah Arita dkk (2024) mengatakan “Penggunaan model *Project based learning* dengan *Canva* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar”. Kemudian keterangan lain mengenai *canva* oleh Afriki Teguh dkk (2024) mengatakan “Penggunaan media *canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan cara melibatkan siswa dalam berkreasi menggunakan media *canva*”. Dengan penerapan model *Project based learning* dan dikombinasikan dengan media *canva*, proses pembelajaran dan hasilnya menjadi lebih menarik perhatian siswa dalam proses belajar didalam kelas sehingga pembelajaran dapat diikuti oleh seluruh siswa dengan baik dari awal hingga akhir pembelajaran.

Project based learning merupakan salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Strategi ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dan bekerja sama dalam proses pembelajaran, dengan menghadapi permasalahan yang sesuai dengan konteks kehidupan nyata. Melalui penerapannya, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk menjalani proses pembelajaran yang menstimulasi daya pikir kreatif mereka. Sehingga penulis dapat menggambarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Kerangka berpikir *Project based learning* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Dari gambar kerangka berpikir yang sudah diuraikan, selanjutnya paradigma dari penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Paradigma Penelitian

Keterangan

A = Kelas Eksperimen

B = Kelas Kontrol

Pretest = Tes sebelum diberikan perlakuan

Posttest = Tes setelah diberikan perlakuan

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 14) mengatakan, “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti”. Menurut Krisyanti (2023, hlm. 17) “Asumsi adalah anggapan dasar dalam sebuah penelitian yang dapat berupa teori maupun pemikiran peneliti sendiri”. Maka dari itu penulis menjabarkan beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran berbasis proyek diyakini dapat diimplementasikan oleh guru-guru di SMA Nasional Bandung.
- b. Guru dapat menerapkan media *canva* sebagai alat bantu pada model pembelajaran.
- c. Setiap peserta didik memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang berbeda-beda, namun penerapan model pembelajaran berbasis proyek diyakini dapat membantu mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2020, hlm. 99) mengatakan bahwa Hipotesis adalah dugaan sementara atas rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Dari pemaparan tersebut hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang dirumuskan berdasarkan kerangka pemikiran teoritis dan perlu diuji kebenarannya secara empiris. Berkenaan dengan hal tersebut maka penulis mengajukan hipotesis yaitu:

Terdapat pengaruh model *Project based learning* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.