

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan suatu ilmu pengetahuan yang bisa didapat baik dari lembaga formal maupun informal supaya memperoleh manusia yang berkualitas dan berguna (Aziizu, B. Y. A., 2015, hlm. 296). Supaya kualitas yang diharapkan dapat tercapai, maka diperlukan penentuan tujuan pendidikan yang tepat. Untuk itu tujuan pendidikan inilah yang bisa menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan pribadi manusia yang sangat berkualitas, dan tanpa mengesampingkan peranan serta unsur-unsur lain dalam pendidikan.

Proses pendidikan adalah suatu proses pengembangan atau peningkatan potensi seseorang. Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (2014, hlm. 6) tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dalam mewujudkan hal tersebut, berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dengan perubahan kurikulum yang harus disempurnakan untuk mencapai tujuan pendidikan (Fahrudin, 2021, hlm. 75).

Selain pengembangan kurikulum, pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu menentukan atau memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat Sinabariba (2017, hlm. 81). Cara guru menyampaikan materi pembelajaran sangat mempengaruhi minat peserta didik dan kelancaran proses pembelajaran yang akhirnya akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik. Agar suatu pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik, guru harus mengetahui objek yang akan diajarinya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi. Pendapat di atas, sama halnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu muatan pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang dipadukan dengan muatan materi lainnya khusus pada jenjang Sekolah Dasar. Sulistyowati (2014, hlm.40) menyatakan “mata pelajaran IPAS bertujuan agar peserta didik memahami alam dan mampu memecahkan masalah yang mereka jumpai di sekitar”. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta tetapi suatu proses penemuan berupa pemahaman konsep juga diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dapat digunakan sebagai wahana dalam melatih proses dan sikap ilmiah peserta didik. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh dalam pembelajaran IPAS seharusnya menjadi cermin pengetahuan dan pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh sebab itu pembelajaran IPAS harus menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung.

Berdasarkan fakta di lapangan, pembelajaran pada kelas V SDN KETIB masih menggunakan pembelajaran *direct instrustional* dimana guru masih mendominasi dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Apabila hal ini dilakukan secara terus menerus maka kondisi pemahaman konsep peserta didik di dalam kelas tidak dapat berkembang. Hal ini dikarenakan setiap peserta didik di dalam proses pembelajaran kurang mengapresiasi pendapatnya ketika dia menentukan suatu permasalahan yang dijumpai ketika dia dihadapkan pada permasalahan di kehidupan nyata.

Permasalahan peserta didik adalah peserta didik pasif, yakni kurangnya memperhatikan penjelasan dari guru, sebagian besar kurangnya peserta didik dalam mengetahui pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning*. Peserta didik masih kurang berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru secara lisan, peserta didik juga kurang konsentrasi pada pembelajaran tematik, dan peserta didik belum mampu memecahkan permasalahan dengan baik. Faktor lainnya yaitu penggunaan model *problem based learning* yang masih kurang bervariasi di dalam kelas. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Trianto (2014, hlm. 68), model PBL memiliki banyak manfaat termasuk “Peserta didik memahami dengan baik konsep yang diajarkan, kemampuan pemahaman konsep peserta didik lebih tinggi, peserta didik lebih mandiri, dapat mengungkapkan keinginan dan menerima umpan balik aspirasi dari orang lain”. Model pembelajaran adalah pola

perencanaan yang dilakukan untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran di dalam kelas selama kegiatan belajar berlangsung (Sulfemi, 2019, hlm. 56). Peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang dirasa dapat digunakan dalam pembelajaran konsep ini yaitu model *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran berbasis masalah PBL cocok digunakan untuk menunjang kemampuan pemahaman konsep peserta didik dikarenakan model PBL menekankan pada suatu proses masalah dengan salah satu pendekatannya yaitu penyelidikan sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna. Adapun pendapat Savery (2006, hlm. 15) pembelajaran PBL merupakan pembelajaran berkonsep *student centered learning*, dimana peserta didik dapat melakukan penelitian, menghubungkan teori dan praktek, serta dapat menerapkan suatu pengetahuan untuk mencoba pemecahan masalah. Dengan demikian peserta didik diharapkan memiliki pemahaman yang tinggi dan maksimal dalam pembelajaran. Begitu juga dengan peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman konsep yang rendah dapat menggali potensi kemampuan pemahaman konsep menjadi lebih baik sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar dengan menggunakan model PBL (*problem based learning*).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL ialah proses pembelajaran berupa masalah, sering ditemui dan harus diselesaikan oleh peserta didik dan model ini menjadi pusat pembelajaran, mampu mengasah keberanian anak dalam menghadapi realita serta dapat melatih rasa percaya diri peserta didik dan kemampuan untuk belajar sendiri dan memiliki solidaritas sosial membiasakan *sharing* bersama kelompok. Kelebihan model PBL yaitu dapat meningkatkan keterampilan pemahaman peserta didik untuk memecahkan masalah, fokus pada pembelajaran karena dituntut untuk menemukan hasil penyelesaiannya. Adapun media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik salah satunya adalah media *canva*.

Menurut Alfian, et, al., (2022, hlm. 1029) *Canva* adalah sebuah *tools* untuk mendesain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online* salah satunya adalah pembuatan materi presentasi dengan fitur animasi bergerak membuat *power point* lebih menarik serta penambahan *link* video yang dapat diaplikasikan ke dalam *power point* membuat *Canva* menjadi pilihan yang tepat dan lebih interaktif. Alasan

peneliti memilih *Canva* sebagai media pembelajaran seperti yang telah dipaparkan di atas yang telah membuktikan bahwa *Canva* dapat memberikan pengaruh baik dalam pembelajaran. Dalam mendesain *Canva*, tidak harus memakai laptop tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019, hlm. 12). Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, dan informasi yang menampilkan penjelasan dari guru (Aji, 2020, hlm. 28). Penggunaan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan *canva*, peserta didik bisa memahami materi yang sedang dipelajari. *Canva* ini bisa meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, peserta didik yang sudah memiliki pemahaman konsep yang matang akan mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam pemahaman konsep peserta didik tidak hanya sebatas mengenal tetapi peserta didik juga harus mampu menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lainnya. Oleh karena itu *canva* cocok digunakan sebagai media pembelajaran, yakni untuk menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik memiliki pemahaman konsep yang baik.

Menurut Rahmat, A. L. F., (2018, hlm. 16) pemahaman konsep adalah landasan yang dapat digunakan untuk membangun pengetahuan selanjutnya, karena penerapan pemahaman konseptual ini dapat melampaui satu topik dalam kurikulum dan juga memiliki potensi untuk mempengaruhi banyak bidang pendidikan. Dengan kemampuan ini peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam setiap mata pelajaran. Salah satu solusi untuk menyikapi permasalahan di atas ialah menerapkan model PBL yang dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik. Dengan demikian penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, terdapat beberapa faktor penyebab rendahnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS SD, yaitu:

1. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran IPAS dalam kelas, seperti dalam proses pembelajaran sejak awal hingga akhir pembelajaran.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan supaya penelitian lebih terarah dan memberikan gambaran yang jelas mengenai masalah yang diteliti. Adapun pembatasan masalah ini sebagai berikut:

1. Indikator pemahaman konsep menurut Pratiwi (2016, hlm. 3) yaitu : (1) mampu memberikan suatu konsep, (2) mampu menyatakan kembali sebuah konsep, (3) mampu mengelompokkan objek sesuai sifat-sifat tertentu, (4) mampu menyajikan konsep dalam bentuk IPAS, (5) mampu mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup sebuah konsep, (6) mampu mengaplikasikan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan (7) mampu menerapkan suatu konsep atau algoritma pemecahan masalah.
2. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas V SDN KETIB Kab. Sumedang.
3. Materi IPAS SD pada penelitian ini adalah cahaya dan sifatnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, sehingga dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *problem based learning* berbasis *canva* terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas V SD?.
2. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SD?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh model *problem based learning* berbasis *canva* terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas V SD.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning*

berbantuan media *Canva* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis aplikasi *Canva* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS SD, sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak lain tentang model pembelajaran berbasis masalah dalam rangka meningkatkan konsep pemahaman peserta didik. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber penelitian lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran berbasis masalah.

b. Manfaat praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis kepada semua pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagi sekolah

Model PBL dapat menjadi bahan masukan sebagai referensi dan pihak sekolah menyarankan para guru untuk menggunakan pola yang berbeda dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi pendidik

Model *problem based learning* dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau perhatian guru dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peserta didik

Penggunaan model PBL dapat memberikan gambaran konsep pemahaman peserta didik melalui pengalaman langsung.

4. Bagi peneliti

Penggunaan model PBL dapat dijadikan bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dan diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran berbasis masalah yang dilaksanakan oleh pendidiknya.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran PBL

Pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Sejalan dengan hal tersebut Setyosari (2006, hlm. 1) menyatakan bahwa model PBL adalah “Adanya masalah nyata, metode atau bentuk pembelajaran yang bercirikan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar secara kritis dan memperoleh dan memperoleh keterampilan dan pengetahuan masalah”. Selain itu menurut Sanjaya (dalam Sunaryo, 2014, hlm. 43) bahwa model *problem based learning* dapat diartikan “sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah yang dihadapi secara ilmiah”. Saat menerapkan model PBL, peserta didik dikelompokkan dan berdiskusi untuk memecahkan masalah yang nyata”.

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Priansa, 2015, hlm. 186) pembelajaran pemecahan masalah merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengajarkan proses-proses berpikir tingkat tinggi, membantu peserta didik memproses informasi yang telah dimilikinya. Sudjimat (dalam Priansa, 2015, hlm. 186) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) pada hakekatnya adalah berpikir (*learning to think*) atau belajar menalar (*learning to reason*), yaitu yang berpikir atau bernalar mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya untuk memecahkan berbagai masalah baru yang belum pernah dijumpai sebelumnya.

Pembelajaran berbasis masalah atau yang umum dikenal sebagai *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pelajar dan menghadapkan peserta didik dengan masalah yang belum terstruktur sehingga mendorong peserta didik untuk berkolaborasi bersama dalam membangun pengetahuan mereka (Savery, 2015, hlm. 112). PBL telah terbukti sebagai salah satu metode pengajaran berpikir kritis yang paling efektif oleh sejumlah besar penelitian (Abrami, et. al., 2015, hlm. 111-112).

Berdasarkan sejumlah penjelasan di atas, maka dapat ditarik simpulan yaitu model *problem based learning* adalah membutuhkan motivasi yang tinggi untuk peserta didik yang mempunyai keinginan belajar yang sedikit, memerlukan waktu

yang panjang untuk persiapan, dan tidak seluruhnya materi ilmu mampu menerapkan model *problem based learning* karena kegiatan penyelesaian masalah akan sulit untuk dipantau oleh guru.

2. Canva

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti poster, spanduk, penanda buku, brosur, grafik, presentasi, resume, dan lain sebagainya yang sudah disediakan dalam *Canva* tersebut. *Canva* juga mempunyai jeni-jenis presentasi seperti presentasi kreatif, bisnis, pendidikan, teknologi dan masih banyak lagi. Untuk kelebihan dalam *Canva* Tanjung & Faiza (2019, hlm. 25) yaitu memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kretaitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajarankarena banyak fitur yang telah disediakan, untuk menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain. Untuk menggunakan *Canva* ini tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui ponsel, komputer, dan tablet.

Menurut Pelangi (2020, hlm. 12) menyimpulkan bahwa *Canva* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. *Canva* membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Media *Canva* ini tidak hanya dapat menampilkan teks video, gambar, grafik dan yang lainnya. Tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin digunakan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya yang menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Aplikasi ini biasanya tidak digunakan hanya untuk membuat video pendidikan, melainkan juga digunakan untuk membuat modul, presentasi, poster. Objek yang dipilih dapat didesain dengan berbagai macam animasi yang diinginkan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik untuk disajikan (Zulherman, 2021, hlm. 4).

Menurut Faiza (2019, hlm. 483) menyatakan bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, *template* serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan

mendesain media yang menarik dan dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa *slide*, *mind mapping*, dan poster. *Canva* adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto (Ranjung, 2019, hlm. 483).

Berdasarkan penjelasan di atas, *Canva* merupakan aplikasi yang sangat membantu untuk pembelajaran. *Canva* ini bisa membuat desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat dari pada *software* grafis lainnya, *canva* juga bisa digunakan secara *online* melalui *browser* atau *download* aplikasi *mobile*-nya melalui *Apps* atau *Play Store*. Selain itu *canva* juga menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan berbayar.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep menurut Nyimas, dkk., (2007, hlm. 8-12) “konsep adalah pengertian yang dapat digunakan atau memungkinkan seseorang untuk mengelompokkan atau menggolongkan sesuatu objek”. Seperti halnya Winkel (2005, hlm. 113) mengemukakan “konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah obyek yang mempunyai ciri-ciri sama”. Adapun menurut Jihad dan Haris (2013, hlm. 149) “pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur (algoritma) secara luwes, akurat, efisien dan tepat”.

Pemahaman konsep adalah yang berupa penguasaan sejumlah materi pembelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui, tetapi mampu mengungkapkan kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya kembali (Rosmawati dalam Putri, dkk., 2012, hlm. 68). Sudjana (2005, hlm. 24) mengatakan bahwa “Pemahaman konsep adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk pada kasus lain”.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat diambil simpulan bahwa pemahaman konsep ini merupakan suatu kemampuan untuk bisa menelaah dari suatu kejadian atau pelajaran (materi) yang bisa disiapkandengan pengajar untuk memahami konsep atau materi yang lebih mudah untuk dipahami.

H. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan penyelesaian peneliti ini, maka peneliti dapat menyusun sistematika berdasarkan rujukan dari buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (2022, hlm. 63), sebagai berikut:

- 1) Bab I, bab ini berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Penelitian diselenggarakan karena terdapat sebuah masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Dengan adanya bagian pendahuluan, pembaca mendapatkan gambaran arah dari permasalahan dan pembahasan.
- 2) Bab II, pada bab ini membahas kajian teori dan berfungsi sebagai landasan sebuah teoritik yang mana digunakan peneliti untuk membahas dengan menganalisis sebuah masalah. Mengenai kajian teoritis ini disusun berdasarkan perkembangan terkini dari bidang ilmu yang berkaitan dengan penelitian dalam mengkaji teori dari permasalahan yang akan diteliti.
- 3) Bab III Metode Penelitian, metode penelitian adalah rangkaian dari kegiatan pelaksanaan dari penelitian. Metode penelitian ini berfungsi untuk menjawab suatu permasalahan seperti pada metode dari penelitian yang mana akan memperlihatkan kemampuan penelitian dalam mengkaji teori dari permasalahan yang akan diteliti.
- 4) Bab IV, hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari metode penelitian, pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, dan prosedur penelitian.
- 5) Bab V, bab ini mengenai simpulan dan saran, simpulan adalah uraian yang mengkaji tentang penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan peneliti. Simpulan berisikan mengenai jawaban dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Maka dari hal itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan penelitian terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Sedangkan saran adalah rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah dilapangan.