

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model PBL adalah model pembelajaran berbasis masalah yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pemecahan masalah (Ackay, 2015, hlm. 10). Seperti yang dikatakan Abdul (dalam Endrawati, 2017, hlm. 13) mengemukakan bahwa “model PBL adalah model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar, bekerja dalam kelompok untuk menemukan solusi atas masalah-masalah di dunia nyata”. Widiaworo (2018, hlm. 49) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut.

Sementara itu, Duch (dalam Shoimin, 2018, hlm. 130) berpendapat model PBL adalah proses pembelajaran yang menciptakan lingkungan masalah yang nyata bagi peserta didik untuk belajar pemahaman, melatih kemampuan menyelesaikan permasalahan, dan memperoleh pengetahuan. Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran berbasis masalah untuk membuat peserta didik dapat menemukan, mendiskusikan, hingga menarik sebuah simpulan yang merupakan jawaban atau solusi dari masalah tersebut (Toharudin, 2011, hlm. 99). Hal ini memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan keterampilan pemahaman konsep. Ngilimun (dalam Dianawati, 2017, hlm. 5) model pembelajaran *problem based learning* ialah model yang didasari kepada suatu masalah yang digunakan sebagai sarana dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik simpulan model *problem based learning* ialah model pembelajaran yang didasarkan pada permasalahan nyata, sehingga mampu membuat peserta didik berpikir mengenai pengetahuan apa yang telah diketahui, serta perlu untuk diketahui guna menyelesaikan permasalahan yang ada.

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran yang lain, seperti yang dijelaskan oleh Tan (dalam Rusman, 2016, hlm. 232) bahwa ciri model PBL yaitu masalah menjadi titik tolak dalam pembelajaran, masalah yang muncul adalah masalah yang ada di dalam dunia nyata yang tidak terstruktur dan membutuhkan banyak perspektif. Adapun pendapat Ibrahim (dalam Haryanti, 2017, hlm. 90) bahwa model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik, yaitu (1) Pernyataan tentang masalah atau pertanyaan penting secara sosial dan penting secara pribadi bagi peserta didik; (2) Tekankan hubungan antara berbagai disiplin ilmu; (3) Penelitian sejati dimana peserta didik menganalisis dan mengidentifikasi masalah, merumuskan dan memprediksi hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen menarik kesimpulan, dan merumuskan simpulan; dan (4) Membuat produk atau karya seni dan mendemonstrasikannya.

Karakteristik model PBL menurut Arends (dalam Masrinah, 2019, hlm. 926) bahwa model PBL memiliki karakteristik mendasar, sebagai berikut: a) Mengajukan pertanyaan atau masalah, b) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin, c) Penyelidikan autentik, d) Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya, dan kerjasama. Hadi (2016, hlm. 85) berpendapat bahwa karakteristik model PBL ialah model pembelajaran yang dimulai dengan adanya masalah, masalah yang disajikan haruslah masalah nyata yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan peserta didik. Ngalimun (dalam Dewi, dkk., 2017, hlm. 3-4) belajar diawali dari adanya sebuah permasalahan, meyakinkan jika masalah yang disajikan memiliki hubungan dengan kehidupan nyata peserta didik, menyusun dan mengatur materi disekitar masalah, tidak hanya disiplin ilmu, menyerahkan tanggung jawab kepada peserta didik dalam bertindak secara langsung dan mandiri, memanfaatkan pembagian kelompok, menekankan peserta didik agar melakukan demonstrasi mengenai apa yang dipelajari, yaitu berupa produk.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model PBL, yaitu mengawali kegiatan pembelajaran dari adanya suatu permasalahan, dalam pemilihan masalah perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tentunya masalah tersebut harus memiliki keterkaitan dengan

kehidupan peserta didik. Untuk menyelesaikan masalah yang disajikan, peserta didik perlu menggunakan penyelidikan autentik yang menekankan pada kegiatan kolaboratif yang memanfaatkan kelompok kecil agar peserta didik menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, karakteristik model PBL menekankan peserta didik untuk bisa belajar mandiri bersama kelompoknya, sebab pendidik lebih banyak bertugas sebagai fasilitator sehingga lebih banyak peserta didik yang aktif dalam setiap proses belajarnya. Setelah memecahkan masalah, peserta didik akan diarahkan untuk dapat menyajikan dan menampilkan suatu karya dengan mempresentasikannya di depan kelas. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan merumuskan simpulan mengenai kegiatan proses pemecahan masalah.

3. Sintak Model *Problem Based Learning*

Sintak model *Problem Based Learning* menurut Sofyan (2016, hlm. 265), yaitu mengorientasikan masalah kepada peserta didik, mengatur pengelompokan dan bimbingan peserta didik dalam pelaksanaan investigasi, merancang dan mempertunjukkan mahakarya, menganalisis dan melakukan penilaian dari berbagai proses dalam mengatasi permasalahan. Menurut Mulyasa (2016, hlm. 135) terdapat 5 fase model PBL diantaranya mengatur peserta didik untuk menunjukkan tentang belajar terhadap masalah, berpartisipasi dalam survey kelompok independen, mengembangkan, mempresentasikan, memamerkan, dan meninjau serta mengevaluasi prosedur penyelesaian permasalahan. Selain itu, langkah-langkah pelaksanaan model PBL menurut Junarti (2015, hlm. 187), yaitu memberikan bimbingan masalah kepada peserta didik untuk penelitian, mendukung penelitian kelompok dan independen untuk mengembangkan serta mempresentasikan hasil, serta untuk meninjau serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Langkah-langkah model PBL menurut Sani (2019, hlm. 10), yaitu: (1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah, (2) Mengorganisasikan peserta didik agar belajar, (3) Pelaksanaan investigasi, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, (5) Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah. Adapun menurut Rohimah (2018, hlm. 69-70) “model PBL terdiri dari lima tahapan utama yang dimulai dari guru memperkenalkan suatu situasi masalah kepada siswa dan diakhiri dengan penyajian dan analisis peserta didik”.

Tabel 2.1
Sintaks Pelaksanaan Model PBL

Sintaks Model PBL	Kegiatan Peserta Didik
Tahap 1 Memberikan orientasi tentang permasalahan pada peserta didik	Menyelesaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik agar terlibat pada kegiatan pemecahan masalah.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti kepada masalah	Membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang diangkat.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan membantu peserta didik dalam berbagai tugas dengan temannya untuk menyampaikan kepada orang lain.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu peserta didik melakukan refleksi dan mengadakan evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses belajar yang mereka lakukan.

Sumber: Rohimah (2018, hlm. 69-70).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa sintaks model PBL, meliputi 5 tahap proses, yaitu: 1) Pra pembelajaran, yaitu proses orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran; 2) Menemukan masalah pada tahap ini guru membagi peserta didik

kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah; 3) Menetapkan masalah, peserta didik dapat menetapkan permasalahan yang dianggap penting sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata; 4) Memecahkan masalah dalam membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dan dokumentasi; 5) Pada tahap ini, guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

4. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Secara umum terdapat kelebihan dalam setiap model pembelajaran, begitu pula dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL lebih unggul dari model pembelajaran yang lainnya, seperti yang disebutkan oleh Tandogan (dalam Rohimah, 2017, hlm. 73-74) model PBL mempunyai banyak keunggulan, diantaranya “student centered yang mengembangkan kontrol diri, mengembangkan keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Masduriah (2020, hlm. 279) model PBL memiliki beberapa kelebihan, yakni: a) Peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran, b) Melatih keterampilan memecahkan masalah, c) Memotivasi peserta didik untuk memahami konsep baru, d) Melatih mengendalikan diri, e) Membantu peserta didik mempelajari fenomena secara luas dan mendalam.

Sejalan dengan hal itu, menurut Trianto (2014, hlm. 68) model PBL memiliki banyak kelebihan, yaitu peserta didik memahami konsep dengan baik yang diajarkan oleh guru adalah kemampuan pemahaman konsep dapat mengungkapkan keinginan dan menerima umpan balik dan aspirasi dari orang lain. Pendapat lain Shoimin (dalam Rerung, 2017, hlm. 49) menyatakan model PBL terdapat kelebihan antara lain membantu memiliki keterampilan pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari, kemampuan pengetahuan belajar, berfokus pada permasalahan, terdapat proses ilmiah dalam berkelompok, menggunakan sumber pengetahuan, kemampuan menilai diri, kemampuan berdiskusi, dan kesulitan belajar individu diatasi melalui belajar kelompok. Menurut Setiawan

(2017, hlm. 13) kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pembelajaran berdasarkan situasi nyata yang dihadapi peserta didik dilingkungannya, masalah yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, melibatkan peserta didik dalam proses penyelidikan, kemampuan mengingat materi yang telah dipelajari menjadi kuat, dan dapat menambah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang ada.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model PBL ialah proses pembelajaran yang diawali dari masalah yang sering ditemui dan harus diselesaikan oleh peserta didik dan model PBL berupa pembelajaran yang pusatnya peserta didik, mampu mengasah keberanian anak dalam menghadapi realita serta dapat melatih rasa ingin percaya diri peserta didik dan kemampuan untuk belajar sendiri dan dapat memiliki solidaritas sosial membiasakan sharing bersama teman kelompok. Kelebihan model PBL adalah dapat meningkatkan keterampilan pemahaman konsep peserta didik untuk memecahkan masalah, fokus pada pembelajaran untuk menemukan hasil.

5. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelemahan menurut Abidin (2014, hlm. 163) adalah peserta didik merasa kurang nyaman jika belajar sendiri, merasa enggan mencoba masalah yang dikira sulit. Hal ini senada dengan yang dijelaskan oleh Sanjaya (2014, hlm. 69) kekurangan model PBL adalah peserta didik tidak tertarik untuk menyelesaikan permasalahan rumit dan tidak belajar dari apa yang telah dipelajari. Sedangkan kelemahan model PBL menurut Tandogan (dalam Suherti, 2017, hlm. 73-74) ialah peserta didik membutuhkan waktu untuk menyelesaikan masalah. Jika peserta didik gagal melakukannya, maka implementasi model PBL akan gagal sepenuhnya dalam memahami nilai atau ruang lingkup masalah yang disajikan dalam konten sosial yang disajikan dan evaluasi objektif sulit dilakukan.

Menurut Sumantri (2015, hlm. 20) kekurangan model PBL, antara lain: 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini; 2) Membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang; 3) Pembelajaran hanya berdasarkan masalah. Menurut (Patricia, 2021) adalah sebagai berikut: 1) Apabila peserta didik mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang

rendah peserta didik enggan untuk mencoba lagi, 2) Model *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan proses pembelajaran, 3) Pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang dipecahkan maka peserta didik kurang termotivasi untuk belajar, 4) Peserta didik yang biasa menerima informasi dari pendidik akan mengalami kesulitan jika belajar sendiri.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik simpulan kekurangan PBL adalah kegiatan belajar tidak berjalan seperti yang diharapkan, karena peserta didik tidak percaya diri dan tidak memahami permasalahannya, maka dari itu, kerjasama antara pendidik dan peserta didik sangat diperlukan. Penerapan model pembelajaran pemecahan masalah memakan waktu banyak dan pendidik harus mampu memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Aplikasi Canva

1. Pengertian Aplikasi *Canva*

Canva adalah salah satu aplikasi berbasis *online* yang menyediakan desain menarik berupa *template*, fitur-fitur dan kategori-kategori yang ada di dalamnya. Aplikasi *canva* dapat digunakan kapan saja, karena bersifat gratis dan terdapat pula aplikasi *canva* berbayar, aplikasi berbasis *online* yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran (Mudinillah, 2022, hlm. 103). Menurut Demarest (dalam Rahmasari, dkk., 2021, hlm. 166) *Canva* adalah *platform* desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Wulandari (2022, hlm. 110) *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari oleh kalangan guru untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran, karena *canva* memiliki beragam fitur yang menarik.

Adapun pendapat dari Rahmatullah, et al., (2020, hlm. 1032) *Canva* adalah sebuah *tools* untuk mendesain grafis yang menjembatani penggunaannya agar mudah merancang berbagai jenis desain secara *online*, salah satunya adalah membuat materi presentasi dengan fitur animasi bergerak membuat materi tersebut lebih menarik serta penambahan tautan video yang dapat diaplikasikan ke dalam *power point*. *Canva* dapat mempermudah guru dalam mendesain media

pembelajaran, sebagaimana Triningsih (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa *canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *canva* merupakan aplikasi yang berbasis *online* dan gratis dengan beragam fitur yang menarik untuk digunakan. *Canva* menyediakan fitur, seperti *template* dengan desain yang menarik dan beragam akses dengan mudah, serta memberikan beberapa contoh untuk guru dalam dunia pendidikan dalam membuat berbagai macam perangkat ajar.

2. Langkah-langkah Aplikasi *Canva*

Langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam penggunaan aplikasi *Canva* menurut Amrina (2021, hlm. 14), sebagai berikut: a) Memilih jenis *template* yang akan dipergunakan, apakah guru ingin memakai *template* yang siap digunakan atau kita juga mampu mendesain sendiri *template* yang diinginkan, b) Setelah memilih *template* atau gambar, selanjutnya guru dapat memakai jenis huruf (*font*) yang diinginkan. Pada tahap ini, guru dapat menentukan jenis dan warna huruf sesuai dengan kesukaan yang diinginkan, sehingga terlihat menarik bagi peserta didik, c) Tahap ketiga, pada penggunaan *software Canva* tentang pengaturan warnanya, kita mampu menentukan warna sesuai yang kita inginkan menggunakan bentuk yang sinkron atau senada dengan menggunakan warna *font* atau gambar yang telah dimasukkan, d) Tahap keempat, yaitu guru dapat menentukan konten gambar yang diinginkan agar terlihat menarik, jangan lupa untuk menentukan gambar yg mampu diilustrasikan dengan menggunakan kata istilah yang akan dicantumkan kepada konten gambar, e) *Background* pada gambar yang telah dipilih, masih dapat *dicustom* sesuai kebutuhan. Apabila gambar yang kita gunakan telah menggunakan warna-warna kontras yang terang atau mencolok, maka kita mampu memakai atau padukan menggunakan warna-warna *background* yang kontras begitupun kebalikannya.

Menurut Kurniawan (2020, hlm. 14) langkah-langkah menggunakan *Canva* yaitu: a) Membuka aplikasi atau situs *Canva*; b) Memilih *template* sesuai

kebutuhan; c) Menambahkan elemen desain seperti gambar, teks, dan ikon; d) Mengatur tata letak dan warna sesuai konsep; e) Menyimpan dan mengekspor hasil desain. Adapun menurut Prasetyo (2021, hlm. 71) tahapan aplikasi Canva dalam pembelajaran: a) Registrasi dan login akun Canva; b) Memilih ukuran dan jenis desain; c) Menggunakan fitur *drag-and-drop* untuk menempatkan elemen; d) Mengedit teks dan gambar dengan fitur yang tersedia; e) Mengekspor desain dalam format JPG, PNG, atau PDF. Hartono (2022, hlm. 8) langkah praktis penggunaan Canva: a) Masuk ke aplikasi/situs Canva; b) Menentukan tujuan desain (poster, presentasi; c) Menggunakan fitur pencarian untuk menemukan elemen desain; d) Menggabungkan teks dan gambar secara estetis; e) Menyimpan dan membagikan karya. Menurut Putri (2019, hlm. 30) Cara efektif menggunakan Canva: a) Memulai dengan memilih template yang relevan; b) Memodifikasi elemen seperti font, warna, dan gambar; c) Menambahkan animasi jika perlu (untuk presentasi); d) Mengecek kembali hasil desain sebelum mengunduh; e) Membagikan hasil desain langsung dari Canva.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *canva* merupakan aplikasi *online* yang mempunyai beragam *template* serta fitur yang ada untuk membantu guru dan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan berbasis teknologi abad 21. *Canva* juga bisa memudahkan siapa saja untuk membuat desain grafis menarik dan profesional secara cepat, bahkan tanpa keahlian desain.

3. Kelebihan Aplikasi *Canva*

Terdapat kelebihan aplikasi *canva* menurut Raihani (2021, hlm. 13), diantaranya 1) Memiliki varian *template* desain grafis yang banyak dan menarik, 2) Melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, serta memiliki banyak fungsi yang telah tersedia di dalam aplikasi *canva*, 3) Melatih peserta didik dalam membuat rancangan pembelajaran atau tugas pembelajaran yang menggunakan media, 4) Menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran, 5) Peserta didik dapat mengulang kembali materi yang telah dipelajari, 6) Penggunaan aplikasi *canva* dapat diakses dimanapun dan dapat digunakan *handphone* atau laptop. Menurut Susilawati (2019, hlm. 64) kelebihan media *canva*, yaitu mampu meningkatkan kemampuan menulis yang disertai dengan dukungan

visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini.

Menurut Tanjung & Faiza (2019, hlm. 15) kelebihan dalam aplikasi *canva*, sebagai berikut: 1. Memiliki beragam desain yang menarik, 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara prakti, 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai. Adapun menurut Yuliana (2023, hlm. 251) kelebihan *Canva*, diantaranya: memiliki beragam desain grafis, animasi, *template* dan nomor halaman yang menarik sehingga dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. Salah satu fitur pada *canva*, yaitu *drag* dan *drop* untuk menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis, peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *Canva* secara mandiri telah diberikan oleh pendidik dengan resolusi gambar yang baik. Media *canva* juga dapat diakses kapanpun dan dimanapun, contohnya di laptop dan *smartphone*.

Menurut Firmansyah (2022, hlm. 156) kelebihan aplikasi *canva*, meliputi: (1) Memudahkan seseorang dalam membuat rencana yang dibutuhkan, misalnya pembuatan *banner*, autentikasi, infografis, layout video, presentasi dan jenis format *template* yang lebih banyak diberikan dalam aplikasi *canva*, (2) Dikarenakan aplikasi *canva* ini menyediakan berbagai dan beragam *template* yang mudah diakses dan menarik, sehingga memudahkan seseorang dalam mendesainnya dengan menyesuaikan keinginan individu dan pilihan dalam penulisan, variasi, ukuran, gambar dan lain sebagainya, (3) Dengan kemudahannya dalam mendesain, serta integrasi antar *platform* yang lain, dapat menjangkau semua kalangan, karena dapat diakses melalui *handphone* android atau *iphone*, serta komputer.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *canva*, yaitu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam penggunaannya untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan manfaat teknologi baik dari keterampilan maupun kreativitas. Aplikasi juga memiliki kelebihan misalnya pembuatan *banner*, autentikasi, infografis, layout video, presentasi dan jenis format *template* yang lebih banyak lagi.

4. Kekurangan Aplikasi *Canva*

Kekurangan aplikasi *canva* menurut Pelangi (2020, hlm. 88), yaitu: 1) Aplikasi *canva* harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam *smartphone* atau laptop, maka aplikasi *canva* tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain, 2) Pada aplikasi *canva* terdapat *template* yang dapat diakses secara berbayar dan gratis, akan tetapi dalam hal ini tidak dipermasalahkan, karena banyak *template* yang menarik dan dapat diakses secara gratis pada aplikasi *canva* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Monoarfa (2021, hlm. 1089) kekurangan aplikasi *Canva*, sebagai berikut: 1) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bilamana tidak ada jaringan internet atau kuota dalam gawai maupun laptop, maka *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain, 2) Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar dan tidak berbayar. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri, 3) Desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan orang lain, entah itu *templatennya*, gambar, warna, dan sebagainya. Menurut Syahrir (2023, hlm. 74) kekurangan media *canva*, yaitu 1) Harus *online* atau menggunakan koneksi internet, 2) Koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau web *canva*, 3) Tidak semua fitur atau alat tersedia gratis atau memerlukan akun berbayar.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *canva* yaitu media yang ketergantungan dengan koneksi internet, tidak semua fitur bebas digunakan karena sebagian berbayar, terbatasnya fitur *desain*, dan kolaborasi terbatas. Pengguna hanya dapat mengubah teks, warna, dan gambar dalam *template* yang disediakan. Struktur dasar *template* tidak dapat diubah, membatasi fleksibilitas dalam desain.

C. Pemahaman konsep

1. Pengertian Pemahaman Konsep

Jika peserta didik sudah memahami konsep terlebih dahulu, mereka akan lebih mudah belajar. Menurut Mills (2016, hlm. 546-557) pemahaman konsep

merupakan suatu landasan dalam mengembangkan pengetahuan selanjutnya, maka penerapan pemahaman konseptual dapat melampaui satu topik dalam kurikulum dan dapat juga memiliki potensi untuk mempengaruhi banyak bidang pendidikan. Menurut Duffin dan Simpson (dalam Harefa, 2020, hlm. 753) pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda dan mengembangkan beberapa akibat dari adanya sebuah konsep. Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013, hlm. 6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, peserta didik mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, atau sejauhmana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang peserta didik baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang peserta didik rasakan.

Pemahaman konsep dikemukakan oleh Bruner (2013, hlm. 15) pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk mengelompokkan benda atau ide berdasarkan ciri-ciri tertentu dan memahami hubungan antara satu konsep dengan konsep lain. Menurut Susanto (2013, hlm. 8) pemahaman konsep diartikan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauhmana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang peserta didik lakukan.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, menerangkan suatu hal tentang suatu konsep yang diperoleh dari pengetahuan yang dipelajari, dari pengalaman yang dilakukannya dengan cara sendiri. Pemahaman konsep ini tidak hanya sebatas menghafal, tetapi mencakup kemampuan untuk menjelaskan, membedakan, memberi contoh, serta menggunakan konsep dalam situasi nyata.

2. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep peserta didik menurut NCTM (dalam Harefa, 2020, hlm. 752), antara lain: a) Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, b) Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh, c) Menggunakan

model, diagram dan simbol-simbol untuk mempresentasikan suatu konsep, d) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lainnya, e) Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep, f) Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep, g) Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Pratiwi (2016, hlm. 753), yaitu: 1) Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, 2) Mampu menyatakan kembali sebuah konsep, 3) Mampu mengelompokkan objek sesuai sifat-sifat tertentu, 4) Mampu menyajikan konsep dalam bentuk matematikanya (representasi matematis), 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. Menurut Dasari (2018, hlm. 20) indikator pemahaman konsep, yaitu 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, 2) Kemampuan memberi contoh dari konsep yang telah dipelajari, 3) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari.

Menurut Rismawati (2018, hlm. 94) indikator pemahaman konsep, yaitu 1) Mampu menjelaskan sebuah definisi dengan kata-kata sendiri menurut sifat-sifat atau ciri-ciri yang esensial, 2) Mampu membuat atau menyebutkan contoh dan bukan contoh, dan 3) Mampu menggunakan konsep dalam menyelesaikan masalah. Pemahaman konsep memiliki indikator pemahaman konsep menurut Mona (2012, hlm. 46) yaitu 1) Menyatakan ulang sebuah konsep, 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, 3) Memberikan contoh dan non contoh dari konsepnya. Berdasarkan indikator pemahaman konsep yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, menerangkan suatu hal tentang suatu konsep yang diperoleh oleh pengetahuan yang dipelajari dari pengalaman yang dilakukannya dengan cara sendiri. Indikator pemahaman konsep menunjukkan sejauh mana seseorang benar-benar memahami suatu materi, ditandai dengan kemampuan menjelaskan, memberi contoh, menerapkan, mengaitkan, dan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk secara tepat dan bermakna.

3. Manfaat Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran

Pemahaman konsep dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar. Berikut adalah beberapa manfaat utamanya:

1. Meningkatkan Daya Pikir Kritis dan Logis

Dengan memahami konsep, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu menganalisis, membandingkan, dan menarik kesimpulan. Ini mendorong berpikir kritis dan logis.

2. Mempermudah Pemecahan Masalah

Peserta didik memahami konsep lebih mudah menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata dan menyelesaikan berbagai permasalahan, karena mereka mengerti prinsip dasarnya, bukan sekedar prosedurnya.

3. Meningkatkan daya Ingat jangka Panjang

Informasi yang dipahami akan lebih lama disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan dengan informasi yang hanya dihafalkan.

4. Mendorong Kemandirian Belajar

Siswa dapat mengeksplorasi dan belajar secara mandiri karena mereka memahami "mengapa" dan "bagaimana" suatu materi bekerja, bukan sekedar mengikuti langkah-langkah hafalan.

5. Menumbuhkan Minat dan Motivasi

Ketika siswa paham konsepnya, mereka cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena mereka merasakan manfaat dan relevansi materi dengan kehidupan nyata.

6. Meningkatkan Transfer Pengetahuan

Pemahaman konsep mempermudah siswa dalam mentransfer pengetahuan ke bidang lain atau situasi yang berbeda, karena mereka tidak terbatas pada konteks tertentu saja.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup serta benda mati di dalam semesta dan bagaimana interaksinya, juga menelaah kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang

berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2022, hlm. 4). Sudrajat (2022, hlm 15) IPAS bukan hanya penggabungan IPA dan IPS, tetapi pendekatan pembelajaran berbasis isu dan konteks nyata yang berfokus pada keterkaitan antara alam, manusia, dan teknologi. Materi IPAS mencakup topik-topik seperti ekosistem, perubahan lingkungan, energi, dan kehidupan sosial budaya, yang disampaikan melalui pendekatan interdisipliner.

Adapun menurut Yamin (2020, hlm. 7) IPAS merupakan media untuk membentuk keterampilan berpikir ilmiah dan kesadaran sosial peserta didik melalui eksplorasi masalah nyata. Materinya mencakup berbagai topik lintas ilmu yang memerlukan pendekatan kolaboratif dan pemecahan masalah, seperti bencana alam, penggunaan energi, dan pembangunan berkelanjutan. Materi IPAS dalam kurikulum merdeka disusun secara fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan lokal, sehingga memungkinkan guru mengembangkan pembelajaran berbasis proyek dan penalaran logis, materi IPAS tidak hanya menekankan hapalan konsep, tetapi juga bagaimana peserta didik dapat menerapkan pengetahuan untuk memahami fenomena di lingkungan sekitar (Widodo, 2023, hlm. 20). Wati (2023, hlm.2) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS adalah salah satu pendekatan efektif untuk membangun pemahaman konsep geografi dalam mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

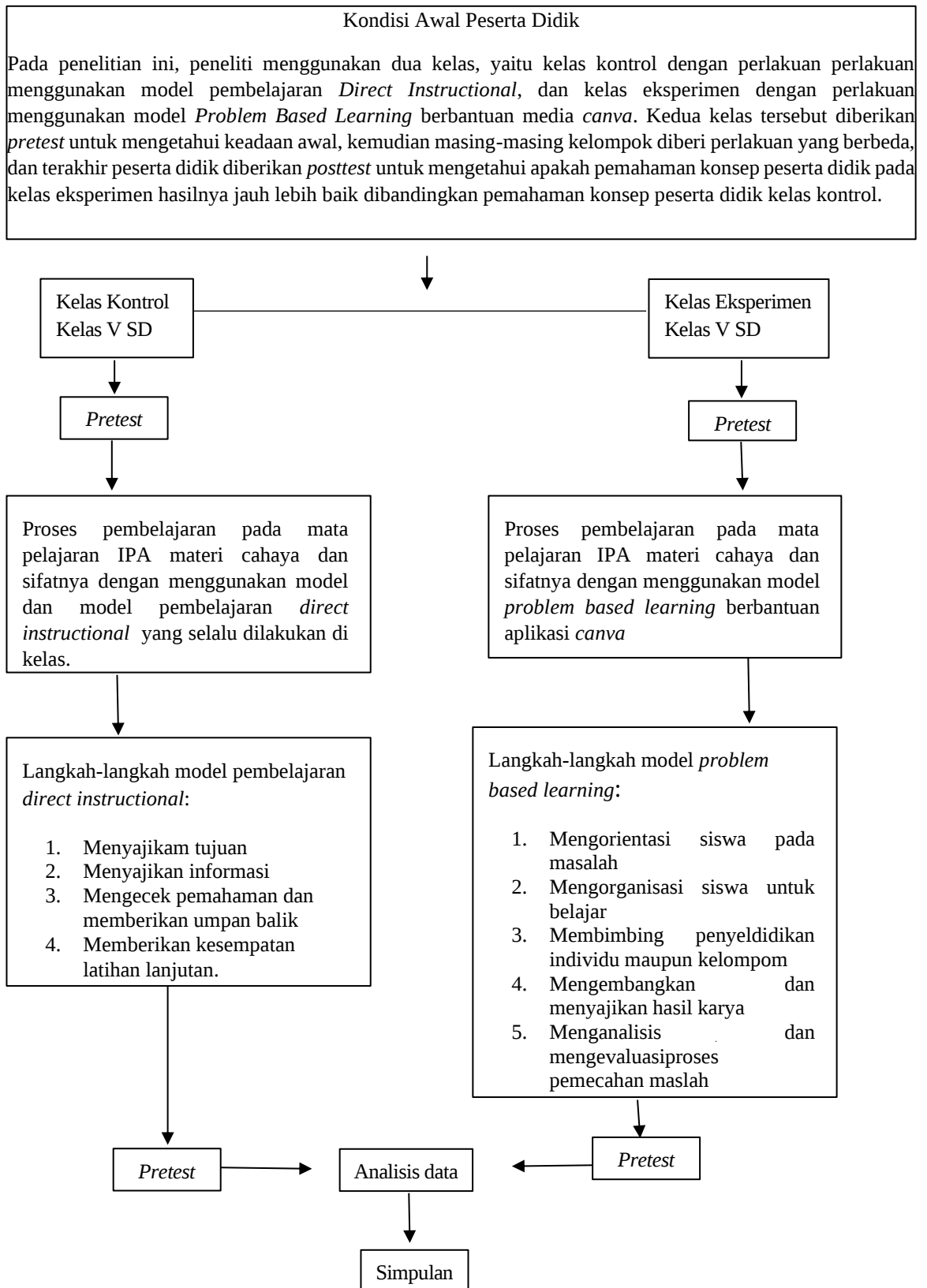
Berdasarkan pemaparan di atas materi IPAS bersifat tematik, kontekstual dan lintas disiplin, dirancang untuk membangun pemahaman konsep peserta didik secara utuh terhadap fenomena alam dan sosial. Materi disusun tidak terpisah antara IPA dan IPS tetapi saling terhubung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis dan kepedulian terhadap lingkungan masyarakat.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019, hlm. 95) merupakan model konseptual tentang teori yang dapat berhubungan dengan faktor yang diidentifikasi tentang masalah yang penting. Adapun menurut Nazir (2013, hlm. 13) kerangka pemikiran dapat diartikan sebagai alur pola pikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju serta dapat menyelesaikan

rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai kerangka konseptual untuk teori terhubung ke banyak aspek yang telah ditandai sebagai masalah yang signifikan. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai pola pikir atau pondasi awal dalam merumuskan hipotesis yang telah diterapkan (Rahsel, 2016, hlm. 213).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada muatan IPAS di kelas V SD. Keadaan yang mendasari penelitian yang akan dilaksanakan dikarenakan pada kondisi awal peserta didik di SD Negeri KETIB menunjukkan pemahaman konsep peserta didik pada muatan IPAS dalam materi Cahaya dan Sifatnya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa nilai ulangan harian dan penilaian sumatif pada muatan IPAS di kelas V SD Negeri Ketib masih banyak yang belum mencapai KKTP yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 70. Hal ini disebabkan fokus pembelajaran masih berorientasi pada guru, dan penggunaan model dan pembelajaran masih kurang bervariasi karena keterbatasan waktu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dengan perlakuan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional*, dan kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *canva*. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, kemudian masing-masing kelompok diberi perlakuan yang berbeda, dan terakhir peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui apakah pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen hasilnya jauh lebih baik dibandingkan pemahaman konsep peserta didik kelas kontrol. Adapun kerangka pemikiran peneliti yang digambarkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Arikunto (2013, hlm. 107) bahwa asumsi merupakan suatu hal yang kebenarannya dipercaya oleh peneliti yang kemudian harus dirumuskan secara jelas. Menurut Malo (dalam Ridhahani, 2020, hlm. 45) bahwa asumsi adalah sebuah pernyataan yang dibutuhkan oleh peneliti karena dijadikan sebagai titik tolak sebagai dasar penelitiannya. Fiantika (2022, hlm. 210) asumsi mengacu pada abstraksi pemikiran peneliti yang dianggap benar oleh peneliti dan digunakan sebagai dasar untuk mempelajari satu atau lebih fenomena.

Dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan prinsip atau anggapan dasar yang dianggap dan diterima peneliti sebagai dasar pemikiran. Asumsi ini dapat diuji kebenarannya melalui pelaksanaan percobaan dalam konteks penelitian. Berdasarkan definisi tersebut, dapat peneliti simpulkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dapat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPAS SD. Maka, model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPAS SD.

2. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2014, hlm. 99) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan berupa kalimat pernyataan. Disebut sementara karena jawaban yang dibagikan bukan berasal dari data yang diperoleh pada saat pengumpulan data, melainkan berdasarkan pada teori yang ada sebelumnya. Menurut Yusuf (2014, hlm. 130) bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang kebenarannya harus dibuktikan dengan cara penyelidikan ilmiah. Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 58) hipotesis merupakan solusi yang bersifat sementara pada permasalahan dalam penelitian yang kebenarannya masih dibuktikan secara empiris.

Dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan serangkaian jawaban sementara yang menjadi acuan dalam keberhasilan sebuah penelitian, untuk mengetahui jawaban yang benar. Asumsi pada hipotesis perlu dilakukan pengujian data untuk menjawab hipotesis. Data inilah yang akan dijadikan acuan pengambilan simpulan, terkadang juga menghasilkan solusi penemuan baru. Hipotesis yang

diajukan untuk penelitian ini, sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS SD.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS SD.

Adapun dasar pengambilan keputusan, sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak.
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_a ditolak H_0 diterima.