

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa melalui berbagai kegiatan, seperti bimbingan, pengajaran, atau pelatihan agar mereka yang ingin belajar siap menjalankan perannya di masa depan. Menurut Hanifah (dalam Dewi dkk., 2021, hlm 5457) pendidikan mempunyai tiga fungsi utama yang apabila fungsi ini terlaksana dengan baik maka tujuan akhir dari pendidikan dapat peserta didik dapatkan. Pertama, pendidikan sebagai tahap persiapan seseorang untuk menghadapi peranan tertentu. Kedua, pendidikan sebagai sarana mentransfer pengetahuan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Ketiga, pendidikan berperan memindahkan dan menanamkan nilai-nilai luhur yang bertujuan menjaga dan mempertahankan integritas serta kesatuan masyarakat yang menjadi isyarat mutlak untuk melanjutkan kehidupan dan peradaban. Pada dasarnya manusia hidup untuk mencari dan memperoleh ilmu seperti pada Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya ; *"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan."*

Belajar adalah proses yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh setiap individu, yang mengakibatkan perubahan. Seperti dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak bisa berjalan menjadi mampu berjalan kemudian dari yang tidak bisa membaca menjadi bisa membaca (Rosnawati 2020, hlm. 6). Pendidikan memiliki tujuan utama sebagai sarana untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kecerdasan manusia, sehingga mereka siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Di berbagai negara, pendidikan dianggap sebagai aspek yang sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian serta peningkatan seperti pepatah sunda mengatakan *"Ngeduk cikur kedah"*

mitutur, nyokél jahé kedah micaréék” yang memiliki pengertian bahwa dalam melakukan segala pekerjaan ataupun kegiatan, kita harus melakukannya dengan cara yang benar dan sesuai dengan prosedur yang tepat agar hasil yang kita dapat juga baik, maka dengan inilah apabila manusia ingin mendapatkan hasil yang baik maka ia harus bisa berbuat kebaikan dan menjalankan segala kegiatan dengan niat yang baik serta tidak menyalahi aturan manapun agar hasil yang kita terima adalah hasil yang bisa membawa kita ke masa depan yang lebih baik.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang atau peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, yaitu dari keadaan tidak tahu menjadi tahu menurut Hamalik (dalam Fernando dkk., 2024, hlm 65). Hasil belajar merupakan aspek yang sangat krusial bagi peserta didik, karena hasil tersebut berfungsi sebagai indikator untuk menilai pencapaian akademik peserta didik melalui kegiatan evaluasi atau pengukuran. Proses penetapan tujuan pembelajaran bagi peserta didik melalui penilaian atau evaluasi hasil belajar dapat dipahami sebagai definisi dari hasil belajar itu sendiri. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengidentifikasi atau memperkirakan tingkat keberhasilan yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang kemudian diukur dengan skala nilai, baik dalam bentuk huruf, kata, maupun simbol. Hasil belajar mencerminkan kemampuan nyata atau realisasi dari peserta didik yang telah menjalani proses transfer pengetahuan dari individu yang berpengalaman atau memiliki pengetahuan kepada individu yang masih dalam tahap perkembangan dan berkeinginan untuk belajar, sehingga dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan pemecahan dalam konteks pembelajaran

Maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar menjadi aspek yang sangat krusial bagi peserta didik karena melalui adanya hasil belajar maka seorang pendidik atau guru dapat mengidentifikasi seberapa jauh peserta didik dapat memahami dan menangkap materi yang dipelajari selama proses pembelajaran, hal tersebut juga menjadi dasar bagi pendidik khususnya untuk menentukan strategi pembelajaran jika masih terdapat peserta didik yang bisa dikatakan kurang dalam hasil belajarnya. Jika hasil belajar peserta didik selama

proses pembelajaran menunjukkan kinerja yang baik, maka dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran tersebut telah berhasil. Namun sebaliknya, jika hasil belajar tersebut kurang memuaskan, maka proses belajar mengajar dapat dianggap gagal. Hasil belajar berfungsi sebagai indikator untuk menilai keberhasilan peserta didik dalam mencapai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan capaian akhir dari kegiatan proses belajar mengajar, dimana pada proses belajar mengajar dituntut untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Pada hasil asesmen yang dirilis oleh PISA setiap tiga tahun memiliki dampak signifikan terhadap negara-negara yang berpartisipasi. Jika hasil penilaian menunjukkan nilai yang baik, itu menunjukkan bahwa sistem pendidikan negara tersebut telah memenuhi standar pasar global dan sesuai dengan kebutuhan internasional. Sebaliknya, jika hasilnya di bawah rata-rata dan berada di peringkat rendah, hal itu menandakan bahwa kualitas pendidikan negara tersebut kurang memenuhi standar global, sehingga negara tersebut perlu segera memperbaiki sistem pendidikannya. Oleh karena itu, pemeringkatan negara berdasarkan hasil PISA semakin berkembang dan menjadi sorotan dunia. Negara-negara yang menempati peringkat teratas akan dipandang secara positif di tingkat internasional dan dianggap sebagai contoh model pendidikan yang terbaik. Sebaliknya, negara-negara yang berada di peringkat bawah akan dianggap sebagai negara yang gagal dalam menyelenggarakan pendidikan atau memiliki sistem pendidikan yang tidak memenuhi standar internasional. Penilaian PISA mencerminkan keterampilan kognitif yang diukur melalui aspek literasi sains, yang bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam merespons isu-isu sains dengan menggunakan konsep-konsep ilmiah (“Refleksi Hasil PISA (*The Programme For International Student Assessment*),” 2020). Berdasarkan hasil PISA tahun 2018, Indonesia memperoleh skor rata-rata 396 untuk kategori kemampuan sains, menempatkannya di peringkat ke-71, di bawah Thailand yang berada di peringkat ke-54 dan Malaysia di peringkat ke-49, sementara Singapura menduduki peringkat ke-2 (“Refleksi Hasil PISA (*The Programme For International Student Assessment*),” 2020)

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan bersama dengan wali kelas III A di SDN 164 Karangpawulang pada bulan Februari 2025 peserta didik yang

dinyatakan tuntas hanya 10 peserta didik mendapatkan nilai di atas mencapai KKTP hanya 43%, sedangkan 15 belum mencapai KKTP sebanyak 57%. Berdasarkan hasil observasi pada peneliti di SDN 164 Karangpawulang pada kelas III A menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki masalah pada minat belajar yang menjadi pengaruh terhadap hasil belajarnya contohnya seperti peserta didik yang tidak suka atau kurang tertarik pada mata pelajaran IPAS. Faktor yang mempengaruhi peserta didik tersebut tidak tertarik dalam pembelajaran IPAS adalah dikarenakan pada pembelajaran IPAS peserta didik tidak hanya memahami teorinya saja melainkan harus mempraktikkan kembali terkait teori yang sudah diberikan. Selain permasalahan yang telah disebutkan, terdapat isu lain yang berkaitan dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti tingkat keaktifan mereka dalam bertanya maupun menjawab dengan cepat.

Selanjutnya, sikap dan perilaku peserta didik juga berpengaruh terhadap keberlangsungan proses belajar mereka. Peserta didik yang memiliki sikap kurang baik cenderung mengalami hambatan dalam belajar. Misalnya, peserta didik yang suka mengganggu teman-temannya saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan berikutnya adalah kurangnya optimalisasi penggunaan model dan media pembelajaran oleh sekolah dan guru. Model pembelajaran yang masih umum digunakan oleh guru adalah metode ekspositori, di mana guru berperan sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*) dan belum menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*). Meskipun guru sesekali menggunakan media pembelajaran, mereka hanya memanfaatkan prasarana yang tersedia di sekolah, seperti buku paket dan media konkrit. Media pembelajaran yang inovatif atau edukatif jarang diterapkan karena guru belum memahami penggunaan media berbasis teknologi, yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar dan mengakibatkan hasil belajar yang tidak optimal.

Terkait dengan permasalahan tersebut, diperlukan tindakan untuk mengatasi atau setidaknya memberikan pengaruh positif terhadap isu-isu yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar mereka. Pendidik perlu memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada (Tarigan dkk, 2015). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan

pembelajaran, serta berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. pembelajaran yang bisa pendidik gunakan di era modern sekarang seperti model *Problem Based Learning* yang berfokus pada permasalahan yang digunakan sebagai pemicu dalam proses belajar, dalam model ini tugas peserta didik adalah berusaha untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang dikemukakan oleh pendidik, terdapat kelebihan dari model PBL yakni pembelajaran yang lebih mendalam hal ini dikarenakan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dari mulai awal sampai akhir. Namun, terdapat pula kekurangan pada model PBL yakni kesulitan pendidik dalam pengelolaan kelas, pada model ini peserta didik dilibatkan sebagai kelompok dalam prosesnya namun jika pendidik tidak mampu mengelola pembentukan kelompok yang efektif maka masalah seperti ketidakseimbangan kontribusi setiap anggota kelompok gangguan bisa muncul dan menghambat proses pembelajaran, kekurangan lainnya adalah peserta didik yang sulit mandiri.

Setiap model tentu memiliki kekurangan dan kelebihan yang pasti mempengaruhi proses pembelajaran namun apabila pendidik memahami bagaimana karakteristik peserta didiknya maka bukan hal yang sulit untuk menggunakan model pembelajaran yang berbasis *Student Centered*. Terdapat faktor yang menghambat penggunaan model pembelajaran bagi pendidik, contohnya adalah alat peraga yang tidak mencukupi membantu atau bahkan tidak tersedia di sekolah. Model pembelajaran yang efektif seharusnya mampu menciptakan iklim belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi lebih efisien. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model kooperatif, khususnya tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model ini merupakan pendekatan kooperatif yang sederhana dan sangat sesuai bagi guru yang baru pertama kali menerapkan metode kooperatif di kelas. Selain itu, STAD juga terbukti sebagai model pembelajaran yang efektif. Dalam model ini, peserta didik belajar dengan menggunakan lembar kerja sebagai panduan kelompok, yang memungkinkan mereka untuk berdiskusi dan memahami konsep-konsep dengan lebih baik, serta mencapai hasil yang optimal. Dengan demikian, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dapat

dianggap sebagai salah satu metode kooperatif yang paling sederhana dan merupakan pilihan yang ideal bagi para guru yang baru memulai penggunaan pendekatan kooperatif, sebagaimana diungkapkan oleh Slavin (Hazmiwati, 2018). Model STAD telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran yang ada, mulai dari Matematika, bahasa, seni, sampai dengan ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan ilmiah lainnya, dan telah digunakan mulai dari peserta didik kelas dua (SD) sampai perguruan tinggi. Penjelasan di atas mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat sesuai untuk diterapkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta dapat digunakan di berbagai tingkat kelas, baik di kelas tinggi maupun kelas rendah. Oleh karena itu, STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada pencapaian tim peserta didik. Setiap peserta didik dalam kelompoknya memiliki tanggung jawab individu untuk menjawab kuis yang diberikan oleh guru. Melalui kuis-kuis tersebut, peserta didik dapat mengumpulkan poin untuk kelompok mereka, di mana kelompok dengan poin tertinggi akan menerima penghargaan (*reward*) dari guru.

Media pembelajaran atau alat peraga diyakini memiliki karakteristik yang optimal bagi pendidik. Namun, sebenarnya media pembelajaran ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan cara yang lebih mudah, sehingga dapat diingat, dimengerti, dan dipahami. Selain itu, menurut Tafonao dalam (Rosmana dkk., 2024. Hlm 12), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan atau menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi, dan minat peserta didik untuk belajar. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media interaktif berbasis Canva. Menurut Rahma (Nur dkk, 2024. hlm 3) aplikasi Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai template, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis dan banyak lagi. Aplikasi ini juga menawarkan berbagai jenis presentasi yang relevan untuk dunia pendidikan, kreativitas, teknologi bisnis, serta pemasaran. Salah satu keunggulan aplikasi Canva adalah kemampuannya untuk membantu pendidik dalam menciptakan media pembelajaran, berkat beragam desain grafis, animasi, template, dan pilihan halaman yang menarik. Mengingat banyaknya *template* yang

dapat dimanfaatkan dan digunakan dengan mudah serta unik dalam aplikasi Canva, penelitian ini akan memanfaatkan template desain sebagai bahan ajar, serta dalam bentuk presentasi dan video pembelajaran dalam pembuatan perangkat pembelajaran.

Berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dan dapat dijadikan sebagai bahan telaah bagi peneliti. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Yustitiani t.t. (2020. hlm 83) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman Terhadap Hasil Belajar IPA.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang didukung oleh media Puzgan Gaman memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA, khususnya pada materi organ gerak manusia di kalangan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon, Kecamatan Sadang, Kabupaten Kebumen. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA pada *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media Puzgan Gaman terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon.” Temuan ini diperkuat oleh penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Asmedy (2021. hlm 112) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa model kooperatif tipe STAD berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV.

Berdasarkan penjelasan di atas, hal ini menjadi topik atau bahasan penelitian yang menarik untuk diteliti secara mendalam dan terperinci mengenai “**Pengaruh Model Cooperative learning Tipe Student team achievement division (STAD) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, perlu adanya identifikasi masalah yang kemungkinan masalah yang muncul akan berkaitan dengan variabel penelitian, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peserta didik kurang aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPAS.
2. Pada nilai ranah kognitif peserta didik masih kurang dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum efektif sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik serta efektif sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Canva*?
2. Apakah terdapat pengaruh Model *Cooperative learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Canva* terhadap hasil belajar IPAS?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model *Cooperative learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Canva* dengan peserta didik yang menggunakan metode ekspositori?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka dirumuskan tujuan penelitiannya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Canva*.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Model *Cooperative learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Canva* terhadap hasil belajar IPAS.
3. Untuk mengetahui terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model *Cooperative learning Tipe Student Team Achievement*

Division (STAD) Berbantuan Media *Canva* terhadap hasil belajar IPAS dengan peserta didik yang menggunakan metode ekspositori.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat bagi penulis, guru, peserta didik dan sekolah. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman penulis dan dapat menyajikan gambaran mengenai kepada pembaca mengenai penggunaan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *canva* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS

2. Manfaat praktis

1) Bagi penulis

Dapat menambah pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik dalam menerapkan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *canva* terhadap hasil belajar IPAS secara langsung ke lapangan.

2) Bagi peserta didik

Sebagai upaya meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, serta upaya dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Bagi guru

Model kooperatif STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat membantu guru mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

4) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan guru yang inovatif dan kreatif dalam pengimplementasian model yang berbasis *student centered* dan media yang berbasis teknologi.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian ini definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan penafsiran yang berkaitan dengan judul ” Pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS”.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai tipe, salah satunya adalah model kooperatif tipe STAD. Menurut Istarani (dalam Sumarni, 2020), dalam model pembelajaran ini, peserta didik ditempatkan dalam tim belajar yang terdiri dari 4-5 orang, yang dibentuk secara heterogen berdasarkan tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi, setelah itu peserta didik bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah memahami pelajaran tersebut. Selanjutnya, seluruh peserta didik akan mengikuti tes mengenai materi yang telah diajarkan, di mana pada saat tes tersebut mereka tidak diperkenankan untuk saling membantu. Model STAD merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, dengan jumlah anggota antara 4-5 orang, sebagaimana diungkapkan oleh Al-Tabany (dalam Sifa dkk., 2020, hlm 120-130). Kemudian Isjoni (dalam Sumarni dkk, 2020. hlm 1316) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD menekankan pentingnya keaktifan dan interaksi antar anggota kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang peserta didik dengan kemampuan dan jenis kelamin yang beragam, sehingga mereka dapat saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi agar dapat mencapai potensi belajar yang maksimal.

Pembelajaran kooperatif dengan model *Student team achievement divisions* (STAD) merupakan pendekatan yang menekankan pada interaksi dan keterlibatan aktif antar peserta didik. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memotivasi peserta didik dan saling memberikan dukungan dalam memahami materi, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dirancang untuk mendorong peserta didik agar saling membantu dan memotivasi teman satu kelompoknya.

2. Media Pembelajaran Canva

Canva adalah sebuah aplikasi desain online yang menawarkan beragam template dan alat desain yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran (Rahmatullah,. 2020. hlm 319). Menurut (Resmini & Satrian, 2021. hlm 337) Canva merupakan program desain *online* yang menyediakan berbagai template yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran. Sementara itu, Parinduri, (2020. hlm 54-55) menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi atau alat desain grafis berbasis *online* yang dirancang untuk kemudahan penggunaan, bahkan bagi individu yang tidak memiliki latar belakang desain, dan tersedia untuk perangkat desktop maupun *mobile*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk berkreasi dalam membuat konten visual atau media pembelajaran di mana saja dan kapan saja, asalkan terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan melalui Canva adalah aplikasi *online* yang dilengkapi dengan berbagai template dan elemen menarik. Elemen dan *template* yang tersedia dalam aplikasi ini berfungsi untuk mendukung pendidik dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pembuatan soal, bahan ajar, serta pengembangan media pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai suatu transformasi yang muncul pada peserta didik, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui aktivitas pembelajaran (Yus, 2014. hlm 98). Menurut Anderson (dalam Nafiati, 2021. hlm 156) menyatakan klasifikasi hasil belajar berdasarkan teori Benjamin Bloom dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang meliputi enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan meliputi lima aspek, yaitu penerimaan, respons terhadap reaksi, penilaian, organisasi internalisasi. Serta ranah psikomotor yang menitikberatkan pada keterampilan dan kemampuan berbuat yang terdiri dari enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif. Selain itu Fahri dkk, (2019. hlm 5) menjelaskan bahwa belajar biasanya melibatkan interaksi dengan lingkungan

eksternal dan dipercaya terjadi apabila terdapat perubahan atau modifikasi perilaku yang bersifat relatif permanen dan berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama sepanjang kehidupan individu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar, yang menghasilkan keterampilan dan pengetahuan baru bagi peserta didik. Hasil belajar ini mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Fokus penelitian ini adalah pada hasil belajar matematika yang berhubungan dengan ranah kognitif, khususnya pada level kognitif C1 hingga C5. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam konteks ini, hasil belajar yang dimaksud adalah skor yang diperoleh peserta didik pada aspek kognitif dan afektif setelah mereka belajar menggunakan media pembelajaran tertentu.

G. Sistematika Skripsi

Dalam penulisan skripsi terdapat sistematika yang harus penulis ketahui, berdasarkan Tim Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa FKIP Unpas (Tim Penyusun, 2022, hlm. 83). Sistematika penulisan skripsi terbagi menjadi beberapa BAB agar mudah dipahami oleh khalayak. Terdapat bagian pembuka pada skripsi, pada bagian ini meliputi lembar pengesahan, lembar halaman moto kemudian lembar persembahan dan lembar halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, lembar ucapan tanda terimakasih, abstrak, daftar isi, tabel, daftar gambar dan yang terakhir adalah daftar lampiran. Selanjutnya terdapat bagian isi skripsi, pada BAB I yaitu Pendahuluan, dalam bab ini berisi penjelasan yang mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu permasalahan yang terdapat di dalam penelitian, isi dari bab ini adalah pernyataan mengenai permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti atau dengan kata lain bab ini merupakan goals yang harus dicapai oleh penulis karena pada dasarnya bagian yang paling penting pada penulisan skripsi ada pada BAB I. Pada bagian ini meliputi latar belakang masalah, kemudian terdapat identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi. Pada BAB selanjutnya yakni Bab II terdapat Kajian yang membahas Teori

dan sebuah kerangka pemikiran, dalam bab ini memfokuskan kepada hasil suatu teori pendukung penelitian yang terdiri dari kajian teoritis yang sesuai dengan variabel yang dipilih dengan muatan seperti teori, konsep dan model yang relevan secara komprehensif sesuai dengan variabel yang dipilih, komprasi penelitian terdahulu yang relevan secara komprehensif sesuai dengan masalah yang dikaji serta dikomprasi. Kemudian kerangka pemikiran dan asumsi serta hipotesis penelitian. Pada BAB III terdapat Metode Penelitian, bagian ini berisi penjelasan secara detail langkah-langkah serta cara yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan serta untuk memperoleh simpulan. Yang terdiri dari, pendekatan penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian, desain penelitian merupakan penyampaian desain penelitian apakah yang penulis gunakan, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian. BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. Pembahasan tersebut membahas hasil penelitian yang didasarkan pada hasil pengolahan data dan analisis berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian. Selanjutnya, pembahasan tentang hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Dan yang terakhir adalah BAB V yang merupakan Simpulan dan Saran. Pada bagian sebelum akhir terdapat lembar daftar Pustaka dan lampiran yang menunjang kelengkapan skripsi.