

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **1. Kajian Teori**

##### **A. Model *Problem Based Learning***

###### **a. Definisi Model *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumberdaya pembelajaran yang sesuai (Hotimah, 2020, hlm.7). Sejalan dengan itu, menurut Menurut Arends (2008, hlm. 41) *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi se-bagai batu loncatan untuk invetigasi dan penyelidikan.

Menurut Abidin dalam jurnal (Megawati, 2022, hlm. 3) menerangkan bahwa “Model *Problem Based Learning* adalah cara mengajar yang menggunakan pengalaman dunia nyata untuk mendorong siswa belajar secara aktif, membangun pengetahuan dan secara alamiah mengintegrasikan konteks pembelajaran”. Pembelajaran berbasis masalah merujuk pada metode pembelajaran di mana siswa terlibat dalam situasi masalah bermakna, yang mendorong pelajar untuk menciptakan pengetahuan sendiri, memaksimalkan inkuiri, kemampuan berpikir tingkat tinggi, membangun percaya diri dan kemandirian

Menurut Hosnan di dalam jurnal (Megawati, 2022, hlm. 3) model *Problem Based Learning* merupakan “Model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai suatu konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan baru”. Sejalan dengan pendapat Suparman (2014, hlm. 84) dalam jurnal (Purnaningsih et al., 2019) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model strategi pembelajaran yang peserta didiknya secara kolaboratif memecahkan problem dan merefleksi pengalaman.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menyelesaikan masalah dalam

kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai.

**b. Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Masalah yang diberikan dalam model *Problem Based Learning* adalah masalah yang berkaitan dengan perkembangan siswa, yaitu pemikiran sederhana dan tidak membutuhkan pemikiran yang rumit, tetapi mengaitkan permasalahan dengan kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami. Menurut Angkotasari (2018, hlm. 8) karakteristik dari pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimana proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan suatu masalah yang berkaitan dengan masalah yang berkaitan dengan masalah kontekstual yang menuntut siswa untuk berlayah memecahkan masalah. Dalam pembelajaran berbasis masalah, proses pembelajaran diberikan prioritas utama, dan tugas guru adalah membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pengarahannya. Dalam gaya ini, guru berperan sebagai penyaji masalah, penanya, fasilitator diskusi, pemecah masalah, dan penyedia sumber belajar (Hotimah, 2020). Adapun pendapat dari Amir (2016, hlm. 22) menyebutkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi awal pembicaraan dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diambil adalah permasalahan yang ada di kehidupan yang ada di kehidupan sehari-hari secara nyata dan tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan, sikap dan kompetensi yang dimiliki siswa, kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar adalah proses secara kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 6) Belajar pengarahannya menjadi aspek yang utama.
- 7) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, merupakan proses yang esensial dalam model *Problem Based Learning*.

- 8) Pengembangan keterampilan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan yang beragam pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam model *Problem Based Learning* meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) Model *Problem Based Learning* melibatkan evaluasi dan refleksi dari pengalaman siswa.

Sedangkan menurut Yulianti dan Gunawan (2019, hlm. 401) karakteristik model *Problem Based Learning* ialah masalah yang digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis siswa dan kemampuan inisiatifnya mengenai materi pelajaran. Ciri-ciri pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi siswa peserta didik untuk belajar, pembelajaran integrasi yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga siswa terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Kurnia et al., 2015)

Berdasarkan uraian karakteristik model *Problem Based Learning* diatas dapat disimpulkan karakteristik utama model *Problem Based Learning* merupakan ialah bagaimana siswa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan tingkat kesukaran siswa yang nantinya akan dilakukan evaluasi dan refleksi dari pengalaman peserta didik itu sendiri.

### c. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Salah satu tujuan utama *Problem Based Learning* adalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata kehidupan sehari-hari sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui berpikir tingkat tinggi (Rahmadani & Anugraheni, 2017) Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nuarti (2020)

mengemukakan tiga tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu:

1. Mendorong Kerjasama dalam penyelesaian tugas.
2. Memiliki unsur-unsur belajar magang yang bisa mendorong pengamatan dan dialog dengan orang lain, sehingga secara bertahap peserta didik dapat memahami peran penting aktivitas mental dan belajar yang terjadi diluar sekolah.
3. Melibatkan peserta didik dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan peserta didik menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena tersebut. *Problem Based Learning* menjadikan peserta didik mandiri dan kreatif dalam proses belajar mengajar, mempunyai keinginan untuk memahami, mempelajari kebutuhan pembelajaran serta menggunakan sumber belajar.

Seperti yang ditegaskan oleh Trianto (2010, hlm. 94-95) dalam jurnal (Purnaningsih et al., 2019, hlm 369) tujuan PBL membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajaran yang mandiri.

**d. Langkah – langkah Model *Problem Based Learning***

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut Arends (2022, hlm. 441) fase atau langkah-angkah model *Problem Based Learning*, sebagai berikut:

- 1) Memberikan orientasi mengenai masalah pada peserta didik
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti
- 3) Membantu mengidentifikasi mandiri dan kelompok
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan
- 5) Analisis dan evaluasi prosr mengatasi masalah

Kemudian dalam penelitiannya, Sugianto (200, hlm. 141) mengemukakan ada 5 tahapan yang harus dilaksanakan dalam model *Problem Based Learning*, yaitu:

- a. Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa
- b. Mengorganisasikan siswa untuk meneliti
- c. Membantu investigasi mandiri dan kelompok
- d. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil
- e. menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah pada implementasinya dalam proses pembelajaran. menurut Ruchaedi & Baehaki (2016, hlm. 20-32). Pembelajaran PBL meliputi langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mengatur tugas dan mendefinisikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut (jadwal, menetapkan topik, dan tugas)
- 3) Guru mendorong siswa untuk melakukan upaya seperti mengumpulkan data, mengembangkan hipotesis, menyelesaikan masalah, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan, dan menyelesaikan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan tugas, seperti laporan, dan membantu mereka dengan berbagai tugas Bersama
- 5) Guru membantu siswa berpikir kembali atau menilai hasil penelitian mereka dan prosedur yang mereka gunakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* yaitu; mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penelitian individu maupun kelompok, menyajikan hasil dan menganalisis serta mengevaluasi pemecahan masalah.

#### **e. Tahapan Model *Problem Based Learning***

Ada beberapa tahapan dalam model *Problem Based Learning*. Langkah utama pada pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dengan presentasi dan analisis hasil kerja siswa. Menurut Menurut Suprihatiningrum (2013, hlm.

226) proses pemecahan masalah dalam *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah dan menghadapi kata-kata sulit dalam situasi tersebut.
- 2) Mendefinisikan masalah
- 3) Brainstorming, anggota kelompok mendiskusikan dan menjelaskan masalah berdasarkan apa yang mereka ketahui.
- 4) Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 5) Memilih solusi yang tepat sebagai pemecahan masalah
- 6) Belajar mandiri, siswa belajar secara mandiri untuk mencari informasi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran.
- 7) Semua anggota kelompok menjelaskan hasil penelitian mandiri mereka dan berdiskusi satu sama lain.

Sedangkan menurut Syamsidah dan Suryani (2018, hlm. 19-20) tahapan model *Problem Based Learning* adalah, sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah
- 2) Merumuskan masalah
- 3) Merumuskan hipotesis
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Uji hipotesis
- 6) Tetapkan opsi penyelesaian

Sedangkan menurut Yulianti dan Gunawan (2019, hlm. 402) tahapan *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Orientasi siswa terhadap masalah: pada fase ini, guru menjelaskan perenanaan yang diperlukan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah.
- b. Pengorganisasian pembelajaran siswa: pada fase ini, guru membantu siswa merencanakan dan mendefinisikan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah.
- c. Membimbing pengalaman individu atau kelompok. Fase ini mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang relevan, mencari penjelasan dan memecahkan masalah.

- d. Setelah menunjukkan dan menunjukkan pekerjaan mereka, siswa merencanakan dan membuat tugas yang relevan, seperti berbagi tugas dengan teman sekelas
- e. Identifikasi dan evaluasi prosedur: dalam fase ini, siswa mungkin menunjukkan atau mengevaluasi teknik yang mereka gunakan dalam pendidikan mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan tahapan dari model *Problem Based Learning* yaitu:

- a. Orientasi pada masalah  
Guru memberikan sebuah masalah yang relevan dengan dunia nyata kepada siswa. Siswa mengamati dan memahami permasalahan tersebut.
- b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar  
Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Mereka berdiskusi untuk mengetahui permasalahan dan menemukan solusinya
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok  
Siswa secara aktif mencari informasi dari berbagai sumber untuk menyelesaikan masalah. Guru membimbing siswa dalam proses.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya  
Siswa menyusun hasil penyelidikan dalam bentuk laporan atau presentasi. Mereka mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
Guru mengevaluasi diskusi kelas untuk diskusi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan. Siswa merefleksikan pengalaman belajar mereka.

**f. Kelebihan Model *Problem Based Learning***

Kelebihan model *Problem Based Learning* menurut (Sanjaya et al., 2022) yaitu menantang kemampuan peserta didik untuk aktif dan mentransfer pengetahuan yang baru serta menjadi ajang keleluasaan peserta didik untuk aktif dan mentranfer pengetahuannya untuk memahami masalah dalam kehidupan sehari- hari, serta membantu peserta didik bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Sejalan dengan penelitiannya

(Sanjaya et al., 2022, hlm. 220) keunggulan dari model *Problem Based Learning*, sebagai berikut:

- 1) Merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami topik saat ini.
- 2) Dapat menantang imajinasi dan memberikan kesenangan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan baru.
- 3) Prestasi akademik siswa dapat ditingkatkan.
- 4) Dapat membantu siswa mengetahui bagaimana menransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dunia nyata
- 5) Mendapatkan bantuan untuk mengembangkan pengetahuan baru dan bertanggung jawab untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang dilakukannya.
- 6) Dimungkinkan untuk merujuk pada cara berpikir siswa dalam pelajaran dengan menggunakan masalahnya sebagai acuan.
- 7) Nama yang berorientasi pada masalah dianggap menyenangkan dan disukai oleh siswa
- 8) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuannya untuk meningkatkan pengetahuan baru.
- 9) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dalam dunia nyata.
- 10) Secara terus menerus dapat mengembangkan minat belajar siswa maupun belajar formal.

Adapun beberapa kelebihan *Problem Based Learning* menurut Trianto (2010, hlm. 96) dalam jurnal (Purnaningsih et al., 2019, hlm. 369) menambahkan kelebihan yang lain dari model PBL ini, antara lain:

- 1) Sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik
- 2) Konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik
- 3) Mempunyai sifat inkuiri peserta didik
- 4) Retensi konsep yang kuat
- 5) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* memiliki keunggulan utama untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa, karena dalam model *Problem Based Learning* mampu mencari permasalahan dan solusinya.

**g. Kekurangan Model *Problem Based Learning***

Kekurangan model *Problem Based Learning* menurut (Afifah et al., 2020) menjelaskan beberapa kekurangan model *Problem Based Learning* sebagai berikut Peserta didik tidak memiliki minat dan memandang masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan enggan untuk mencoba.

- 1) Peserta didik yang tidak memiliki minat atau merasa bahwa masalah yang akan diselidiki terlalu sulit cenderung enggan untuk mencoba.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama untuk persiapan, baik dari sisi guru maupun siswa.
- 3) Masalah yang diambil dari dunia nyata terkadang kurang dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Shoimin, dkk (2017, hlm 68) dalam jurnal (Simatupang & Ritonga, 2023) kekurangan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *Problem Based Learning* tidak dapat diterapkan setiap materi pelajaran, ada bagian guru yang aktif dalam menyajikan materi.
- 2) Model pembelajaran ini lebih cocok untuk menuntut kemampuan tertentu yang berkaitan dengan pemecahan masalah.
- 3) Dalam satu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan menjadikan guru kesulitan dalam pembagian tugas.

Menurut Sanjaya (2016, hlm. 218) mengatakan: Model pembelajaran PBL mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- 1) Siswa akan merasa malas untuk mencoba jika tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan,
- 2) Keberhasilan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan,

- 3) Tanpa pemahaman pada siswa mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka siswa tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Kelemahan Model *Problem Based Learning* menurut Choden & Kijkuakul (2020, hlm.445- 462) yaitu:

- a. Bahwa pembelajaran berbasis masalah membutuhkan banyak waktu dalam aktivitas belajar.
- b. Sehingga dibutuhkan kemampuan dosen dalam mengelolah waktu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu siswa kurangnya minat memandang masalah yang akan diselidiki dan tidak semua pembelajaran dapat menggunakan model *Problem Based Learning*.

## **B. Media Interaktif Canva**

### **a. Definisi Media Interaktif**

Menurut Seels dan Glagshow dalam (Fitriana, 2014) media pembelajaran interaktif adalah suatu mekanisme untuk menampilkan materi tersaji yang dihasilkan oleh komputer selain hanya melalui kontak mata dan pendengaran. Hal ini juga berpotensi memberikan rangsangan positif dan reaksi balik yang ditimbulkan siswa terhadap media tersebut. Sedangkan menurut (Andreansyah et al., 2023) Menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui umpan balik yang cepat dan interaksi aktif.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan penting yang diperlukan di era digital saat ini.

## **b. Definisi Media Canva**

Canva adalah alat desain online yang menyediakan berbagai opsi pengeditan untuk membuat desain visual seperti spanduk, presentasi, kartu undangan, infografis, poster, dan lainnya. Canva digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru menciptakan materi ajar yang menarik dan kreatif menurut Monoarfa di dalam jurnal (JASMINE, 2014) Sedangkan menurut pendapat (Triningsih, 2021) Canva memfasilitasi proses pembelajaran dengan menghadirkan materi yang menarik dan lingkungan belajar yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Canva adalah alat desain berbasis web dengan template siap pakai untuk berbagai tugas seperti presentasi, resume, poster, brosur, dan infografis. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran kreatif (Tanjung & Faiza, 2019) Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022, hlm. 103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019) dalam Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam medesain 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.

## **c. Langkah – langkah Media Canva**

Canva merupakan aplikasi yang hadir dan ramai digunakan diberbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Untuk menggunakan Canva ini dapat dengan mudah di unduh secara gratis di laptop maupun di gawai. (Resmini et al., 2021, hlm. 338)menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan Canva sebagai berikut:

- 1) Mendaftar ke website atau aplikasi Canva di <https://www.canva.com>. Daftar atau masuk ke canva bisa menggunakan email, facebook dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.
- 2) Canva menyediakan berbagai pilihan template dan fitur, anda bisa mencari dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Pada Canva terdapat lembar kerja kosong untuk area desain. Lembar kosong ini di gunakan untuk mendesain template sesuai dengan keinginan.
- 4) Canva memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan penggunaan dalam mendesain, fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.
- 5) Ketika sudah selesai mendesain di Canva, Canva memiliki fungsi auto save, jadi tidak perlu khawatir jika desainnya tidak tersimpan. Setelah di simpan, pengguna bisa membagikan, mengunduh tampilan desain.

#### **d. Kelebihan Media Canva**

Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) mengatakan bahwa kelebihan aplikasi canva meliputi:

- 1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva
- 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- 3) Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Selain itu, hal tersebut sependapat dengan (Tanjung & Faiza, 2019) yang mengatakan bahwa aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan, termasuk banyak desain yang menarik yang memungkinkan guru dan siswa menjadi lebih kreatif, dan kemampuan untuk merancang media pembelajaran pada laptop dan perangkat seluler.

Monoarfa memberikan komentar tambahan tentang kelebihan aplikasi Canva dalam jurnal (Febriana et al., 2024). Mereka mengatakan bahwa aplikasi ini membantu orang mendesain apa pun yang mereka butuhkan, seperti poster, template video, presentasi, dan sebagainya. Selain itu, aplikasi ini mudah digunakan di laptop dan perangkat mobile lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang kelebihan media Canva, dapat disimpulkan bahwa karena fitur dan templatnya yang menarik, mudah digunakan, dan dapat digunakan di laptop dan gawai, Canva dapat membantu mendesain.

#### **e. Kekurangan Media Canva**

Menurut (Pelangi, 2020, hlm. 88), ada beberapa kekurangan aplikasi Canva yang tidak dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Canva memerlukan koneksi internet yang stabil. Jika smartphone atau laptop Anda tidak memiliki koneksi internet, maka Anda tidak dapat melakukan proses atau desain.
2. Canva memiliki templat yang dapat diakses baik secara gratis maupun berbayar. Namun, ini tidak masalah karena banyak template yang menarik dan menarik dapat diakses secara gratis di dalam aplikasi, yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Pengguna Canva yang ingin membuat media pembelajaran yang menarik harus kreatif.

Sedangkan menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) kekurangan aplikasi Canva yakni :

- 1) Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop

yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

- 2) Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, satu-satunya kekurangan aplikasi Canva adalah jaringan. Proses mendesain tidak dapat dilakukan jika laptop atau ponsel tidak terhubung ke internet. Meskipun banyak fitur dan template di aplikasi ini berbayar, pengguna masih dapat menggunakannya dengan baik.

### **3. Pembelajaran IPAS**

#### **a. Pengertian pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah suatu pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan materi dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purnawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu (Lestari et al., 2023).

Sedangkan menurut (Rahmadani & Anugraheni, 2017) menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPAS dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Fitria et al., 2021)

Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang himpunan kehidupan manusia di dalam bermasyarakat. (Shaver, 2001) mengemukakan pendapat dalam buku (Suhelayanti et al., 2023) mengemukakan bahwa setidaknya-tidaknya terdapat 3 (tiga) pandangan atau anggapan mengenai makna pendidikan IPS yakni:

- 1) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi harus diajarkan menurut struktur dan metode berpikir ilmiah sosial. Anggapan atau pandangan ini merupakan penggabungan beberapa disiplin ilmu sosial dengan nilai-nilai warga negara hanya akan membingungkan karena nilai-nilai warga negara yang baik itu merupakan hasil sampingan dan akan muncul dengan sendirinya dari pengalaman belajar ilmu sosial.
- 2) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial di sekolah tidak harus mirip dengan pengorganisasian disiplin ilmu di Perguruan Tinggi. Bukan pemahaman konsep dan metode berpikir ilmuwan sosial yang penting. Oleh karena itu, kelompok ini menekankan bahwa pelajaran ilmu sosial di sekolah hendaknya terintegrasi dan berisikan materi berupa hasil seleksi dari berbagai disiplin ilmu dan dari masyarakat untuk disajikan di kelas dan
- 3) Beranggapan bahwa ilmu-ilmu di sekolah merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan.

## **b. Manfaat Pembelajaran IPAS**

manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah agar kita mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga kita bangga sebagai bangsa Indonesia (Mulyasa, 2002) dalam buku Ilmu Pengetahuan sosial (Suhelayanti et al., 2023)

Berikutnya Supardi (2011) dalam buku Ilmu Pengetahuan sosial (Suhelayanti et al., 2023) menjelaskan manfaat pembelajaran IPS di antaranya:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan keterampilan sosial.
- 5) Pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih peserta didik untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlak mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan

Trianto (2014) dalam buku Ilmu Pengetahuan sosial (Suhelayanti et al., 2023) mengatakan bahwa manfaat pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan

segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Sedangkan manfaat pembelajaran IPS pada tingkat sekolah adalah menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara, dan agama; menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan sosial; dan menekankan reflektif inkuiri (Somantri, 2001) didalam buku (Suhelayanti et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPAS merupakan ciri khas pembelajaran IPAS yang akan dilaksanakan saat pembelajaran.

**c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS Materi Memahami Letak Dan Kondisi Geografis Negara Indonesia Melalui Peta Konvensional/Digital**

Gina Viola (2023) berpendapat memahami letak dan kondisi geografis negara Indonesia melalui peta konvensional/digital. Secara astronomis, Indonesia berada di antara 6°Lintang Utara hingga 11°Lintang Selatan dan 95°Bujur Timur hingga 141°Bujur Timur, sehingga masuk dalam wilayah tropis dengan iklim panas sepanjang tahun. Melalui peta konvensional maupun digital, letak dan kondisi geografis Indonesia dapat divisualisasikan secara jelas, memperlihatkan posisi antara benua dan samudra, batas-batas negara tetangga, serta distribusi pulau-pulau utama dan zona waktu. Peta digital memungkinkan analisis lebih detail mengenai aspek fisik, demografi, dan ekonomi yang dipengaruhi oleh letak geografis tersebut.

Singkatnya, memahami letak dan kondisi geografis Indonesia melalui peta konvensional atau digital memberikan gambaran penting tentang posisi strategis negara ini di dunia, pengaruhnya terhadap iklim, keanekaragaman hayati, sosial budaya, serta peran pentingnya dalam perdagangan dan geopolitik internasional.

1) Letak geografis Indonesia

- a) Indonesia terletak di antara dua benua besar, yaitu Benua Asia di utara dan Benua Australia di selatan. Selain itu, Indonesia juga berada di

antara dua samudera besar, yaitu Samudra Hindia di barat dan Samudra Pasifik di timur<sup>68910</sup>.

- b) Secara astronomis, Indonesia berada di antara 6° Lintang Utara hingga 11° Lintang Selatan dan 95° Bujur Timur hingga 141° Bujur Timur. Titik paling utara adalah Pulau We (6° LU), paling selatan Pulau Rote (11° LS), paling barat Kota Sabang (95° BT), dan paling timur Kota Merauke (141° BT)<sup>89</sup>.
- c) Indonesia memiliki batas wilayah dengan negara-negara tetangga seperti Papua Nugini di timur dan berbatasan dengan Laut Cina Selatan di utara, serta Samudra Hindia di selatan dan barat

## 2) Kondisi Geografis Indonesia

- a) Indonesia terdiri dari ribuan pulau yang membentang dari Sabang hingga Merauke dan dari Miangas hingga Pulau Rote, dengan perbandingan daratan dan perairan sekitar 4:110.
- b) Kondisi geografis ini menyebabkan Indonesia memiliki keanekaragaman alam yang luas, termasuk gunung tertinggi Puncak Jaya Wijaya (4.884 m), sungai terpanjang Sungai Kapuas (1.143 km), dan danau terbesar Danau Toba (1.130 km<sup>2</sup>)<sup>10</sup>.
- c) Letak geografis ini juga mempengaruhi iklim Indonesia, yang dipengaruhi oleh angin muson barat dan timur sehingga memiliki musim hujan dan kemarau

## 3) Memahami Letak dan Kondisi Geografis Melalui Peta Konvensional dan Digital

- a) Peta Konvensional dibuat dengan pengukuran manual menggunakan alat seperti pita ukur, busur, dan kompas, menggambarkan objek geografis secara tradisional pada media kertas. Metode ini memerlukan waktu dan tenaga lebih banyak serta memiliki keterbatasan akurasi.
- b) Peta Digital menggunakan teknologi komputer dan perangkat lunak seperti Sistem Informasi Geografis (GIS) yang memungkinkan pemetaan secara cepat, akurat, dan efisien. Data yang digunakan

berasal dari teknologi satelit, pesawat udara, atau drone sehingga memiliki akurasi tinggi dan mudah diperbarui.

- c) Peta digital juga mendukung berbagai aplikasi praktis, seperti navigasi, perencanaan pembangunan, dan layanan jasa berbasis lokasi yang membutuhkan akurasi tinggi dalam waktu tempuh dan rute perjalanan
- d) Keunggulan peta digital meliputi kualitas yang tetap, mudah disimpan dan dipindahkan, serta fleksibilitas dalam pembaruan data dibandingkan peta konvensional yang rentan rusak dan memerlukan ruang penyimpanan besar
- e) Contoh peta digital Indonesia tersedia dalam berbagai skala yang dapat diunduh untuk keperluan pembelajaran dan analisis geografis, seperti peta NKRI dengan skala 1:5.000.000

Pada materi memahami letak dan kondisi geografis negara Indonesia melalui peta konvensional/digital ini dibagi menjadi beberapa pertemuan seperti dalam tabel dibawah ini:

***Tabel 2.1 Pembelajaran memahami letak dan kondisi geografis negara Indonesia melalui peta konvensional/digital***

No	Sub Materi	Waktu
1	Mengidentifikasi letak geografis Indonesia	Pertemuan 1
2	Menunjukkan pulau-pulau besar dan wilayah administratif di Indonesia	Pertemuan 2
3	Menggunakan peta konvensional dan digital untuk mencari informasi geografis tentang Indonesia.	Pertemuan 3
4	Menjelaskan batas wilayah Indonesia berdasarkan peta konvensional/digital	Pertemuan 4

### **C. Kemampuan Berpikir Kritis**

#### **a. Pengertian kemampuan berpikir kritis**

Dalam jurnal (Delina, 2021) Peter A. Facione mendefinisikan berpikir kritis sebagai suatu proses yang melibatkan penilaian yang penuh pertimbangan, termasuk interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Menurutnya, berpikir kritis adalah kegiatan yang berorientasi pada pengambilan keputusan yang

rasional dan berdasarkan bukti. Facione juga menekankan pentingnya disposisi atau sikap yang mendukung berpikir kritis, seperti keterbukaan terhadap sudut pandang lain, keingintahuan intelektual, dan kesediaan untuk merevisi pemahaman berdasarkan bukti. Facione mengidentifikasi tujuh keterampilan inti dalam berpikir kritis:

- 1) Interpretasi: Memahami dan mengekspresikan makna dari informasi.
- 2) Analisis: Mengidentifikasi hubungan antara berbagai pernyataan atau konsep.
- 3) Evaluasi: Menilai argumen dan bukti yang ada.
- 4) Menjelaskan: Menyampaikan alasan dan justifikasi untuk kesimpulan yang diambil.
- 5) Regulasi diri: Memantau dan mengevaluasi proses berpikir sendiri.
- 6) Menyimpulkan: Mengidentifikasi dan mempertimbangkan asumsi yang mendasari argumen.

Facione menekankan bahwa berpikir kritis bukan hanya tentang menemukan kesalahan dalam argumen, tetapi juga tentang mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan menggunakan bukti secara bijaksana untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari dan konteks profesional.

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara sistematis dan rasional. Menurut Ennis (2015) dalam jurnal (Sulistiani & Masrukan, 2016, hlm. 4) Berpikir kritis adalah pemikiran reflektif yang masuk akal, yang diperlukan saat memutuskan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. sebagaimana dikutip dalam Fisher (2008, hlm. 4) mengungkapkan berpikir kritis adalah mode berpikir mengenai hal, substansi, atau masalah apa saja dimana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar intelektual padanya.

Sedangkan menurut Sulthoniyah (2017, hlm. 10) “Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan menelaah suatu ide atau gagasan setelah memahami suatu ide atau gagasan tersebut. Seseorang yang berpikir kritis akan selalu

berpikir dengan penuh pertimbangan sebelum meyakini atau melakukan sesuatu”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang untuk menganalisis sesuatu sehingga menghasilkan keputusan yang dapat dipercaya.

#### **b. Ciri – ciri Kemampuan Berpikir Kritis**

Ciri ciri kemampuan berpikir berpikir kritis menurut (Ennis 2018) meliputi fokus (menganalisis informasi dan poin utama permasalahan), alasan (memecahkan permasalahan dengan langkah-langkah yang tepat), inferensi (menyusun kesimpulan dengan penyelesaian permasalahan), situasi (menyusun strategi pemecahan masalah), kejelasan (memberikan contoh masalah yang sesuai), dan tinjauan (memeriksa kembali kesimpulan). Sedangkan menurut (Komariyah et al., 2018) indikator berpikir kritis mencakup memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyusun kesimpulan sementara, menyusun penjelasan lebih lanjut, dan menentukan strategi serta taktik.

Menurut Maulana (2017, hlm. 7) seorang individu yang sedang berpikir kritis memiliki kecenderungan-kecenderungan sebagai berikut

- 1) Mencari jawaban dari setiap pertanyaan dengan jelas.
- 2) Mencari alasan.
- 3) Mencari tahu informasi yang baik.
- 4) Menggunakan sumber yang berkualitas dan menyebutkannya.
- 5) Situasi dan kondisi harus diperhatikan secara menyeluruh.
- 6) Memiliki hubungan yang erat dengan pokok utama.
- 7) Kepentingan dasar dan asli harus diingat.
- 8) Mencari alternatif.
- 9) Terbuka dalam bersikap dan berpikir
- 10) Ambil posisi dalam melakukan sesuatu jika terdapat bukti yang cukup.
- 11) Jika memungkinkan maka carilah penjelasan tersebut sebanyak mungkin.
- 12) Bersikap sesuai dengan langkah-langkah dan teratur pada unsur dari seluruh permasalahan.

13) Peka terhadap ilmu dan keahlian yang dimiliki khalayak.

Dalam jurnalnya (Zulfikar, 2015) ciri-ciri bafikir kritis menurut Cece Wijaya (2010, hlm. 72-73) yaitu a) Mengenal secara rinci bagian-bagian dari keseluruhan, b) Pandai mendeteksi permasalahan, c) Mampu membedakan ide yang relevan dengan yang tidak relevan, d) Mampu membedakan fakta dengan diksi atau pendapat, e) Mampu mengidentifikasi perbedaan-perbedaan atau kesenjangan-kesenjangan informasi, f) Dapat membedakan argumentasi logis dan tidak logis, g) Mampu mengembangkan kriteria atau standar penilaian data, h) Suka mengumpulkan data untuk pembuktian factual, i) Dapat membedakan diantara kritik membangun dan merusak, j) Mampu mengidentifikasi pandangan perspektif yang bersifat ganda yang berkaitan dengan data.

Berdasarkan uraian diatas bahwa ciri-ciri kemampuan bafikir kritis yaitu memberikan penjelasan sederhana tethadap pemikiran peserta didik.

### **c. Indikator Kemampuan Bafikir Kritis**

Indikator bafikir kritis meliputi klarifikasi dasar, memberikan alas an untuk keputusan, menyimpulkan, klarifikasi lebih lanjut, dan dugaan serta keterpaduan (Ennis,2018). Sejalan dengan pendapat Ennis Ardiyanti dan Winarti (2013, hlm. 28) kemampuan analitik terdiri dari dua belas indikator yang kemudian diubah menjadi bu-indikator. Semua ini dapat dibagi lagi menjadi sub-indikator berikut:

- 1) Membuat pertanyaan
- 2) Memberi contoh
- 3) Menjawab pertanyaan “mengapa”
- 4) Menceritakan hasil observasi
- 5) Menggeneralisasikan dta, tabel, dan grafik
- 6) Mengambil kesimpulan
- 7) Pertimbangan alternative jawaban

Berikut adalah aspek dan indikator-indikator dari kemampuan bafikir kritis menurut Facione dalam jurnal (Muhammad Shokhibul Kafii, Dwikoranto, 2023)

**Tabel 2.2 Indikator Berpikir Kritis menurut Facione**

<b>Interpretasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>Categorize</i> (Mengkategorikan)</li> <li>b) <i>Decode Significance</i> Menguraikan Arti Penting</li> <li>c) <i>Clarity Meaning</i> (Makna Kejelasan)</li> </ul>
<b>Analisis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>Examinr Ideas</i> (Memeriksa ide)</li> <li>b) <i>Identify Arguments</i> (Identifikasi Argumen)</li> <li>c) <i>Identify reasons and Claim</i> (mengidentifikasi alasan dan klaim)</li> </ul>
<b>Inferensi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>Query Evidence</i> (Bukti permintaan)</li> <li>b) <i>Conjecture alternatives</i> (Alternatif dugaan)</li> <li>c) <i>Draw logically valid or justified conclusions</i> (Membuat kesimpulan yang sah secara logis atau yang dibenarkan)</li> </ul>
<b>Evaluasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>Assess credibility of claims</i> (Menilai kredibilitas atau klaim)</li> <li>b) <i>Assess quality of arguments that were made using inductive or deductive reasoning</i> (Menilai kualitas argument yang dibuat menggunakan penalaran induktif atau deduktif)</li> </ul>
<b>Explanation (Penjelasan)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>State result</i> (Menyatakan hasil)</li> <li>b) <i>Justify prosedures</i> (Membenarkan hasil)</li> <li>c) <i>Present arguments</i> (Memberikan alasan)</li> </ul>
<b>Self Regular (Sadar diri)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>Self-monitor</i> (Monitoring diri)</li> <li>b) <i>Self-correct</i> (Mengoreksi diri)</li> </ul>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan menggunakan teori Facione sebagai landasan pennisan. Aspek indikator yang diambil dari teori Facione yaitu berjumlah 3 analisis, evaluasi, dan penjelasan. Mengapa penulis tertarik mengambil ketiga aspek tersebut karena dari ketiga aspek indikator tersebut sangat cocok digunakan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

#### **d. Tujuan dan Fungsi Berpikir Kritis**

Tujuan berpikir kritis Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektualnya (Arends, 2008, hlm. 43) sebagaimana dikutip dalam (firtinia, 2021). Sedangkan

menurut (Magdalena et al., 2020, hlm. 155-162) Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan bermakna, mengumpulkan data relevan, dan menyampaikan ide secara nyata baik di dalam kelas maupun di luar ruang belajar. Fungsi berpikir kritis adalah membantu siswa memahami permasalahan nyata dengan pendekatan yang dinamis dan reseptif.

Menurut (Elsabrina et al., 2022, hlm 502) Tujuan dari berpikir kritis adalah sebagai bentuk pengembangan dan perbaikan diri. Ketika siswa berpikir kritis maka akan lebih unggul dari pada yang lain, siswa bisa mempertahankan argumennya dan menkritisi segala hal yang mengganjal baginya. Berpikir kritis memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat mengambil keputusan dengan tepat, mudah dalam memecahkan kasus, lebih peduli dan tidak meremehkan segala sesuatu, lebih siap jika dihadapkan dengan tantangan, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, membentuk rasa percaya diri dan kemandirian.

#### **D. Penelitian terdahulu**

Berdasarkan penelitian terdahulu mengungkapkan beberapa penemuan diantaranya:

- 1) (Saputri, 2020) Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V Sekolah Dasar, dimana model PBL ini adalah model yang berbasis dengan permasalahan yang mampu meningkatkan cara berpikir kritis siswa. Pada Penelitian ini menggunakan Meta Analisis dengan langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan cara merumuskan masalah terlebih dahulu, kemudian mengumpulkan data yang hendak dianalisis melalui penelusuran google cendikia. Disini peneliti menggunakan sampel sebanyak 5 artikel yang subjeknya siswa kelas 5 Sekolah Dasar di 5 Sekolah Dasar, yaitu SD Negeri Kecandaran 1, SD Muhammadiyah, SD Negeri Mangunsari 2 Salatiga, SD Negeri Ledok 5 Salatiga, dan salah satu SDN di Kecamatan Cikampek, Kabupaten Karawang yang tidak disebutkan namanya. Peneliti menganalisis hasil penelitian menggunakan metode pembandingan kuantitatif. Berdasarkan

hasil analisis mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat diperoleh hasil bahwa model ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V Sekolah Dasar mulai dari peningkatan terendah 0,61% sampai yang tertinggi sebesar 18,15%.

- 2) Menurut (Yuyun, 2017, hlm. 57) menjelaskan bahwa Kesimpulan penelitian adalah pentingnya penerapan model *Problem Based Learning* dalam membangun kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar. Kemampuan berpikir kritis tidak terjadi secara alamiah dimiliki siswa namun diperlukan proses pembiasaan melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Keterampilan berpikir kritis dibutuhkan bagi siswa dalam kehidupan nyata, namun seringkali terabaikan dalam proses pembelajaran. Keterampilan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Model ini memiliki keunggulan dimana siswa akan memiliki pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif, serta memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik. Penerapan model *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan juga karakteristik siswa SD. Siswa SD mampu berpikir secara sistematis melalui bendabenda konkret ataupun memecahkan masalah-masalah nyata. Siswa SD memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan hal tersebut penerapan model *Problem Based Learning* sangat cocok digunakan di Sekolah Dasar dalam membangun kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan berpikir kritis inilah yang akan membawa siswa mampu memecahkan permasalahan yang muncul dalam dunia nyata siswa.
- 3) (Kartikasari et al., 2021, hlm. 44) Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) di SDN Pengalusan 1. Media yang digunakan

untuk membantu penelitian ini adalah media audio visual yang juga berupa video pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi 4 tahapan kegiatan dalam 1 siklus. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pengalusan 1 semester 2 tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes yang meliputi observasi dan dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dari 62,143 dengan persentase ketuntasan 50% menjadi 71,4 dengan persentase ketuntasan 78,6%. Kemampuan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran berbasis masalah dapat ditingkatkan melalui tahapan model pembelajaran berbasis masalah yang berada pada fase 1 orientasi siswa terhadap masalah dan fase 3 investigasi mandiri dan kelompok. Disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- 4) Menurut (Ardyanto et al., 2018, hlm, 189) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menerapkan model *Problem Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Tingkat kemampuan berpikir kritis pada kategori cukup dengan rata-rata pada siklus I adalah 2,71, meningkat di siklus II menjadi 2,98. Ketercapaian ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 19%, meningkat di siklus I menjadi 50%, kembali mengalami peningkatan di siklus II menjadi 78%.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas penulis tertarik dengan penelitian tersebut yang nantinya akan diuji seberapa berhasilnya Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Canva terhadap

kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar.

#### **E. Kerangka pemikiran**

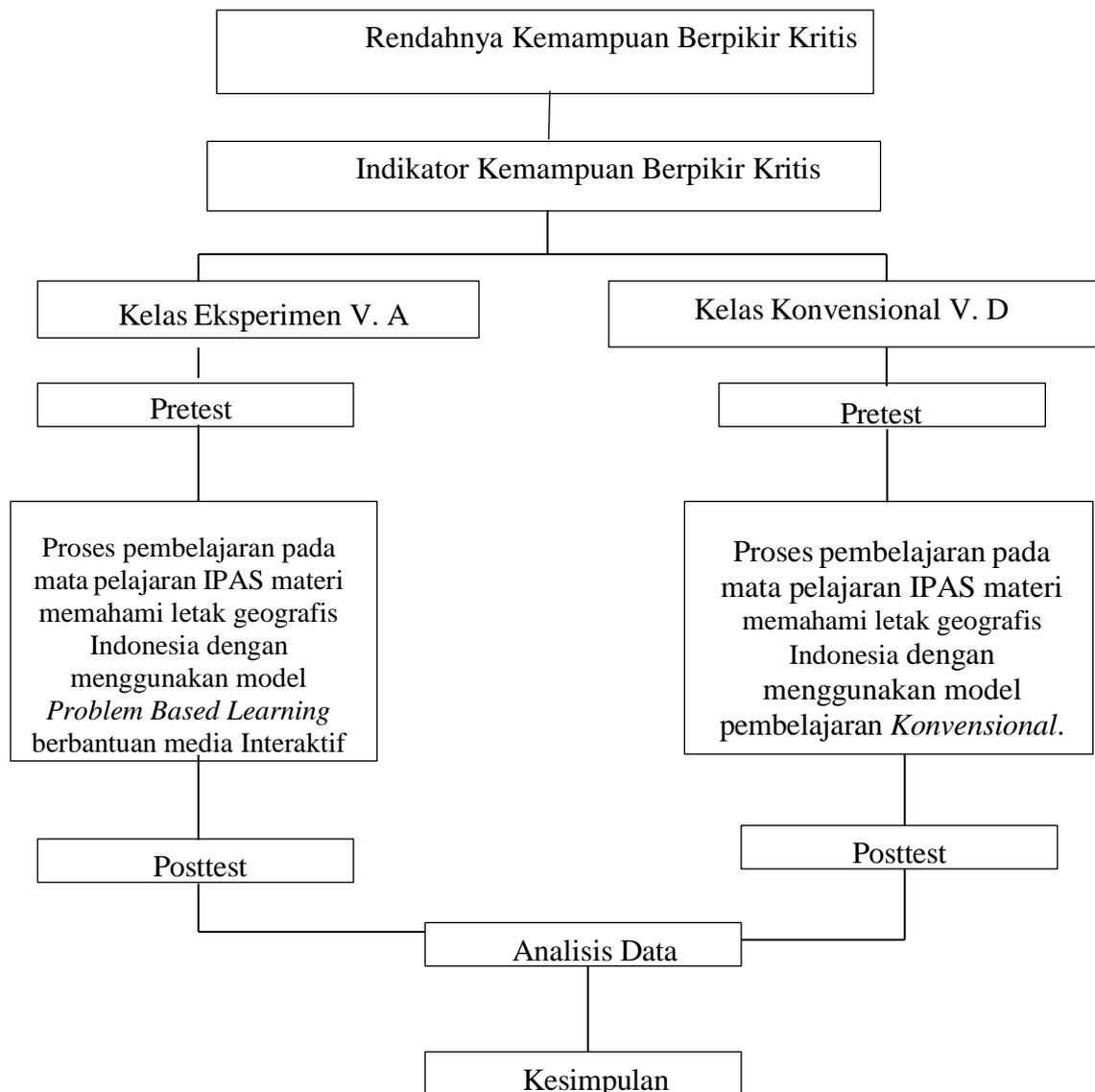
Pembelajaran IPAS yang dilaksanakan disekolah dasar menguntungkan siswa dalam mendapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan konsep yang telah dipahami terhadap penerapannya dalam kehidupan sehari-harinya, namun dalam pelaksanaannya minat yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran IPAS masih kurang. Sehingga guru sangat perlu menarik siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS.

Media Interaktif menurut (Andreansyah et al., 2023) Menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

Canva merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam membantu untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan pesat dalam pembelajaran IPAS, media ini dinilai dapat menarik minat siswa dengan adanya penyajian bentuk secara asli sehingga siswa dapat memahami konsep atau materi dengan lebih jelas dan mudah.

Sedangkan menurut Sulthoniyah (2017, hlm. 10) “Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan menelaah suatu ide atau gagasan setelah memahami suatu ide atau gagasan tersebut. Seseorang yang berpikir kritis akan selalu berpikir dengan penuh pertimbangan sebelum meyakini atau melakukan sesuatu”. Sedangkan Menurut Rachmadtullah (2015, hlm. 289) dalam jurnal (Purnaningsih et al., 2019, hlm 368) berpikir kritis adalah kemampuan berpikir evaluatif yang memperlihatkan kemampuan manusia dalam melihat perbedaan antara kenyataan dan kebenaran dengan mengacu kepada hal-hal ideal, serta dapat melakukan analisis dan evaluasi, serta dapat merencanakan tahapan-tahapan pemecahan masalah, dapat menerapkan bahan yang telah dipelajari dalam bentuk tingkah laku sehari-hari baik di sekolah, di rumah maupun dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan norma- norma yang berlaku.

**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir**



## F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### a. Asumsi

Menurut pendapat Winarko Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Suharsimi, 2006, hlm. 6).

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berpikir

kritis siswa dalam pembelajaran IPAS yang akan berpengaruh pada pembelajaran dan apabila menggunakan Media Interaktif Canva dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan pesat pada pembelajaran IPAS.

**b. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2006, hlm. 71). Dengan demikian dapat diartikan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang dikemukakan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran konkrit berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS.

- 1)  $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif canva terhadap kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional
- 2)  $H_1$  = Terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif canva terhadap kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional