

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pengajaran adalah sebuah strategi atau kerangka yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kurikulum sebagai perencanaan pembelajaran jangka panjang, untuk penyusunan materi ajar, serta untuk pengelolaan proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas atau di berbagai lingkungan belajar lainnya (Idris, 2024, hlm. 2452-2464). Menurut Mirdad (2020, hlm. 14-23) model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang disusun secara khusus dengan tahapan-tahapan sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Selain itu, model juga dapat dipahami sebagai desain yang dirancang secara terstruktur untuk selanjutnya diimplementasikan dalam pelaksanaan kegiatan.

Menurut Wantu *et al.* (2023, hlm. 100) model pembelajaran salah satu bentuk rekayasa pedagogik digunakan untuk mengelola proses belajar mengajar agar dapat diikuti oleh siswa secara optimal. Selanjutnya menurut Sarumaha *et al.* (2023, hlm 863) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat dipahami sebagai representasi umum yang tetap memiliki fokus pada tujuan-tujuan khusus dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Putri (2023, hlm. 1-5) model pengajaran merupakan sebuah struktur dan metode yang terencana untuk menyusun pengalaman belajar dengan tujuan mencapai sasaran pendidikan tertentu dan bertindak sebagai acuan pengajar dalam melaksanakan aktivitas pendidikan. Sehingga, adanya model pembelajaran ini diharapkan dapat membuat proses mengajar lebih teratur dan mencapai target pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran adalah model sebagai rencana atau pola yang sistematis merancang kurikulum, bahan ajar, dan proses pembelajaran di kelas. Guru dapat menentukan pendekatan yang paling tepat dan efisien untuk mencapai hasil pendidikan yang diinginkan. Model pembelajaran menawarkan dasar konseptual yang mendukung perencanaan pengalaman belajar

dan memastikan bahwa proses pembelajaran disesuaikan dengan potensi dan sifat-sifat siswa. Dengan diterapkannya model pembelajaran yang tepat, diharapkan proses pembelajaran dapat terorganisasi secara lebih sistematis serta menghasilkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tertentu sebagaimana dikemukakan oleh Rusman (dalam Ahyar *et al.* 2021, hlm. 5-16) sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran didasarkan pada teori pendidikan dan teori belajar yang telah dikembangkan oleh para ahli di bidangnya.
- 2) Model pembelajaran memiliki tujuan atau misi pembelajaran yang dirumuskan secara jelas.
- 3) Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan perbaikan serta pengembangan proses pembelajaran di kelas.
- 4) Model pembelajaran terdiri atas komponen-komponen pelaksanaan yang mencakup: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat komponen tersebut berfungsi sebagai panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran.
- 5) Model pembelajaran menghasilkan dampak sebagai akibat dari penerapannya, yang meliputi: (1) dampak langsung pembelajaran, yaitu bentuk *output* yang dapat diukur seketika dari proses belajar, dan (2) dampak penyerta, yakni hasil berkelanjutan yang diterima oleh pembelajar usai rangkaian edukasi selesai dilaksanakan.

Menurut Hamiyah (dalam Sarumaha, *et al.* (2023, hlm. 5-16) karakteristik model pembelajaran meliputi.

- 1) Berdasarkan beberapa konsep pendidikan dan pendekatan belajar yang spesifik.
- 2) Memiliki misi atau sasaran pendidikan yang spesifik.
- 3) Dapat menjadi acuan untuk peningkatan aktivitas pembelajaran di kelas.
- 4) Mempengaruhi sebagai konsekuensi dari penerapan model pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Kardi & Nur dalam Sarumaha, *et al.* (2023, hlm. 5-16) karakteristik model pembelajaran yaitu.

- 1) Kerangka pembelajaran adalah suatu penjelasan teoretis yang dirancang oleh para inovator atau pengembangnya.
- 2) Ini merupakan dasar pemikiran terkait apa serta bagaimana proses belajar siswa (memiliki sasaran belajar dan capaian pembelajaran yang ingin diwujudkan).
- 3) Suasana belajar yang dibutuhkan supaya sasaran pembelajaran tersebut dapat terwujud.

Trianto dalam Purnomo *et al.* (2022, hlm. 6-9) menjelaskan bahwa terdapat empat karakteristik khusus pada model pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran didasarkan pada kerangka teoretis yang logis, di mana para pengembangnya menyusun konsep berdasarkan penalaran yang masuk akal.
- 2) Model pembelajaran harus berpijak pada tujuan yang spesifik mengenai kompetensi yang ingin dicapai siswa.
- 3) Keberhasilan suatu model sangat bergantung pada perilaku atau tindakan guru yang selaras dengan prinsip model tersebut.
- 4) Tercapainya tujuan pendidikan memerlukan dukungan ekosistem belajar yang memadai.

Lebih lanjut menurut Hendracita (2021. hlm, 4-5) karakteristik model ini secara umum sebagai berikut.

- 1) Memiliki sintak yang merupakan langkah-langkah pembelajaran.
- 2) Memiliki sistem sosial atau aturan/norma yang mengatur interaksi siswa dan guru.
- 3) Memiliki prinsip reaksi, yaitu pola perilaku guru dalam merespons dan memperlakukan siswa pada proses pembelajaran.
- 4) Memiliki sistem pendukung dari segala sumber daya yang diperlukan.
- 5) Memiliki efek model atau hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang dijadikan acuan dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara terstruktur, tujuan instruksional yang jelas, serta struktur pelaksanaan yang sistematis (sintak). Selain itu, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman operasional yang mencakup interaksi sosial, peran guru, dan dukungan lingkungan belajar guna menciptakan dampak pembelajaran yang terukur serta hasil belajar jangka panjang bagi siswa.

c. **Macam-macam Model Pembelajaran**

Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih optimal, bermakna, dan mendukung pencapaian hasil belajar siswa berikut macam-macam model pembelajaran dengan karakteristiknya secara umum menurut Albina *et al.* (2022, hlm. 2716-3083) yaitu, (1) *Synergetic Teaching*, (2) *Information Search*, (3) Jigsaw, (4) *Card Sort*, dan (5) *Every One Is Teacher*. Selanjutnya berikut macam-macam model pembelajaran menurut Putri (2023, hlm. 1-5) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran meliputi, model *discovery/Inquiry*, berbasis masalah, model kontekstual, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran berbasis *project*. Menurut Sarumaha, *et al.* (2023, hlm. 5-16) macam-macamnya yaitu meliputi, model pencapaian konsep, model pembelajaran latihan inkuiri, model pembelajaran pemandu awal, dan model pembelajaran induktif

Adapun macam-macam model pembelajaran menurut Alfrid Sentosa *et al.* (2022, hlm. 125-139) yaitu (1) teknik inkuiri yang dipusatkan pada penemuan, (2) pendekatan kontekstual yang dikaitkan dengan realitas, (3) metode ekspositori yang didominasi oleh pemaparan lisan, (4) strategi berbasis masalah yang ditekankan pada pemecahan isu, (5) model kooperatif yang dilaksanakan secara berkelompok, (6) sistem PAIKEM yang dikembangkan demi efektivitas yang menyenangkan, serta (7) pembelajaran *Quantum* yang diadaptasi untuk percepatan penyerapan materi (8) Model pembelajaran terpadu. (9) Model pembelajaran kelas rangkap. (10) Model pembelajaran tugas terstruktur. (11) Model pembelajaran portofolio. (12) Model pembelajaran tematik.

Selanjutnya macam-macam model pembelajaran menurut Nuramini *et al.* (2024, hlm 21) yang bisa digunakan dalam pembelajaran khususnya pada kurikulum merdeka yaitu, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Inquiry*, model *Problem based Learning*, dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Berdasarkan hasil uraian di atas menunjukkan pentingnya pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif dalam proses belajar mengajar. Guru memiliki tanggung jawab untuk memilih model yang sesuai berdasarkan karakteristik materi serta kebutuhan dan kemampuan siswa. Berbagai model tersebut memiliki karakteristik unik yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Kadiwone *et al.* (2022, hlm. 1) *inquiry Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan pertanyaan, melakukan penyelidikan, eksperimen, dan studi mandiri dalam rangka membangun pengetahuan yang diperlukan. Menurut Rositawati (2018, hlm 664) Model *Inquiry Based Learning* adalah model yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman berpikir ilmiah pada siswa melalui partisipasi aktif mereka.. Sejalan dengan Nurwahid *et al.* (2024, hlm 21) *Inquiry learning* dapat didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam penyelidikan terhadap suatu topik atau permasalahan secara mendalam dan sistematis.

Menurut Lazonder (2023 hlm. 630-639) pada hakikatnya, model *inquiry* adalah pembelajaran yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk melakukan percobaan atau eksperimen sendiri secara aktif. Selanjutnya menurut Waruwu (2021, hlm. 17) *Inquiry* adalah suatu model yang bisa digunakan oleh pengajar dalam kegiatan belajar mengajar untuk melatih serta meningkatkan keterampilan siswa dalam mencari dan menemukan jawaban atas suatu masalah yang diajukan dengan usaha mereka sendiri.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran model pembelajaran inkuiri merupakan pembelajaran yang menepatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar dengan kegiatan bertanya, menyelidiki, mengumpulkan data hingga menarik kesimpulan. Dalam model ini, siswa ditempatkan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar tanpa menyampaikan jawaban secara langsung.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Berdasarkan karakteristiknya *inquiry based learning* menurut Cai (2025, hlm 32) yaitu, (1) Berpusat pada siswa, (2) Berbasis pertanyaan, (3) Berfokus pada proses, (4) Kolaboratif. (5) Reflektif, (6) Interdisipliner, (7) Eksplorasi. Putri (2023, hlm 773) mengemukakan bahwa model *inquiry* memiliki karakteristik yaitu, 1) Menjadikan siswa sebagai pihak yang memimpin jalannya kegiatan pembelajaran, 2) Pembelajaran berpusat pada siswa, 3) Penyelidikan dan eksplorasi aktif, 4) Kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis, kerja sama dalam pembelajaran, 5) Pembelajaran kolaboratif, 6) Penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, dan 7) Evaluasi proses dan hasil pembelajaran. Sejalan dengan Gallagher (2024, hlm 2) menyatakan bahwa model *inquiry* memiliki karakteristik yang dipimpin oleh siswa, berfokus pada pertanyaan, berbasis penelitian, dibimbing oleh guru, kolaboratif, serta reflektif.

Selanjutnya menurut Sugianto *et al.* (2020, hlm. 159-161) model *inquiry based learning* memiliki karakteristik; pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga mendorong keaktifan, produktivitas, dan fokus belajar; menekankan kemandirian serta kerja sama dengan peran guru sebagai fasilitator; serta mengutamakan pemecahan masalah secara komunikatif melalui interaksi tanya jawab untuk mencapai solusi bersama.

Adapun menurut Wina (dalam Nababan *et al.* 2023, hlm. 928) karakteristik model *inquiry based learning* (1) Memberikan penekanan pada keterlibatan aktif siswa secara maksimal dalam upaya menemukan dan menggali pengetahuan, (2) seluruh aktivitas dilakukan oleh siswa dan diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban, dan terakhir (3) Mengembangkan kemampuan berpikir secara berurut atau sistematis.

Berdasarkan uraian karakteristik di atas, disimpulkan bahwa model *inquiry based learning* berpusat pada pergeseran peran siswa menjadi pemimpin pembelajaran yang aktif, produktif, dan mandiri. Model ini mengintegrasikan proses penyelidikan berbasis pertanyaan, eksplorasi mendalam, serta pemecahan masalah secara kritis.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Pada umumnya model *Inquiry based learning* memiliki langkah-langkah atau sintak yang menjadikan alur kegiatan pembelajaran terstruktur dan dapat diberikan sesuai dengan tujuannya berikut sintak yang terdapat pada model *Inquiry based learning* menurut Prayunisa *et al.* (2020, hlm. 596-597) meliputi, (1) Orientasi. (2) Merumuskan masalah. (3) Merumuskan hipotesis. (4) Mengumpulkan data. (5) Menguji hipotesis, dan (6) Merumuskan kesimpulan.

Selanjutnya menurut Wisnurat (2018, hlm. 52) langkah-langkah atau sintak Model *Inquiry Based Learning* dikemukakan sebagai berikut, (1) Orientasi. (2) Perumusan Pertanyaan atau Hipotesis. (3) Pengumpulan data. (4) Analisis data dan penarikan kesimpulan. (5) Presentasi hasil dan refleksi.

Adapun menurut Haidir dan Salim (dalam Sinambela *et al.* 2020, hlm 76) model *inquiry based learning* memiliki langkah-langkah meliputi, (1) Pengamatan (*Observing*), (2) Mengklasifikasi fakta (*Classing the fact*), (3) Menghubung-hubungkan waktu (*space time relationship*), (4) Melakukan perkiraan (*Predicting*), (5) Penarikan kesimpulan sementara (*Inferring*), (6) Merumuskan definisi operasional (*Defining Operationally*), (7) Menyusun dugaan-dugaan sementara (*formating hypothesis*), (8) Melakukan interpretasi data (*Interpreting data*), (9) Mengontrol variabel (*controlling varabels*), (10) Melakukan percobaan (*experimenting*), dan (11) Mengomunikasikan hasil temuan yang diperoleh (*communicating*).

Selanjutnya menurut Novehasanah (dalam Sugianto *et al.* 2020, hlm. 159-161) langkah model *inquiry based learning* meliputi, (1) Orientasi. (2) Merumuskan masalah. (3) Meringkas hipotesis. (4) Menghimpun data. (5) Memeriksa hipotesis. (6) Meringkas kesimpulan.

Menurut Sanjaya dalam Ayuniar *et al.* (2023, hlm. 69-70) menyatakan langkah model *inquiry based learning* , (1) Tahap orientasi. (2) Tahap

merumuskan masalah. (3) Tahap merumuskan hipotesis. (4) Tahap mengumpulkan data atau informasi. (5) Tahap menguji hipotesis. (6) Tahap membuat kesimpulan, dan (7) Tahap mengkomunikasikan hasil.

Sejalan dengan karakteristik pembelajaran dan tujuan penelitian, peneliti memilih menggunakan langkah-langkah atau sintak model *Inquiry Based Learning* menurut Prayunisa *et al.* (2020 hlm. 596-597) sebagaimana dipaparkan pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model *Inquiry Based Learning*

No	Langkah-langkah	Aktivitas	
		Guru	Siswa
1	Orientasi	Menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.	Menyimak penjelasan guru dan menyiapkan diri untuk melaksanakan kegiatan penyelidikan.
2	Merumuskan masalah	Memberikan stimulus berupa fenomena atau pertanyaan pemantik yang menantang untuk dipecahkan	Mengidentifikasi masalah dan merumuskan pertanyaan penelitian yang akan dicari jawabannya
3	Merumuskan hipotesis	Membimbing siswa dalam memberikan jawaban sementara (prediksi) atas masalah yang diajukan.	Mengajukan dugaan atau jawaban sementara berdasarkan pengetahuan awal yang mereka miliki.
4	Mengumpulkan data	Menyiapkan sumber belajar, alat/bahan eksperimen, dan memfasilitasi proses eksplorasi.	Melakukan percobaan, membaca literatur, atau melakukan observasi untuk mencari informasi pendukung.
5	Menguji hipotesis	Mengarahkan siswa untuk mencocokkan data yang ditemukan dengan hipotesis awal.	Analisis data dilakukan secara kritis guna menguji apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak berdasarkan temuan penelitian.
6	Merumuskan kesimpulan	Membantu siswa menyatukan temuan-temuan mereka menjadi sebuah pemahaman yang utuh.	Mendeskripsikan hasil temuan secara sistematis dan menetapkan jawaban akhir atas permasalahan.

Sumber: Prayunisa *et al.* (2020 hlm. 596-597)

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Kelebihan model *Inquiry based learning* menurut Nurhakim (2022, hlm 2) model ini terletak pada kemampuannya mengoptimalkan daya ingat dan transfer pemahaman ke berbagai situasi. Model ini mendorong inisiatif, berpikir kritis dalam berhipotesis, serta membangun konsep diri dan kepuasan intrinsik yang melampaui metode hafalan. Selain itu, penggunaan sumber belajar yang luas di luar peran guru menjadikannya inklusif, sehingga siswa berkemampuan tinggi dapat berkembang optimal tanpa terhambat oleh perbedaan kecepatan belajar dikelas.

Adapun menurut Putra dalam Winanto *et al.* (2016, hlm. 121-125) model *Inquiry Based Learning* unggul dalam meningkatkan potensi intelektual dan menggeser motivasi siswa ke arah kepuasan intrinsik. Melalui keterlibatan langsung dalam penemuan, siswa dapat memahami konsep sains secara mendalam, memperkuat daya ingat, dan menghindari metode hafalan. Pendekatan yang terpusat pada siswa ini juga efektif dalam membangun konsep diri, kepercayaan diri untuk belajar mandiri, serta memberikan ruang bagi pengembangan bakat melalui proses pengolahan informasi yang sistematis.

Gallagher (2024, hlm 3) menyebutkan bahwa kelebihan dalam model ini yaitu dapat memberikan dorongan rasa ingin tahu yang sejati, mendorong pemikiran kritis, mengembangkan keterampilan penelitian yang kuat, menginspirasi pemecahan masalah, mendukung kolaborasi antar rekan sejawat, hingga menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata.

Selanjutnya menurut Gi (2022, hlm 55) model ini memiliki kelebihan dalam membantu siswa berpikir intuitif serta merumuskan pandangan secara objektif, kritis, dan terbuka. Model ini juga memberikan ruang luas bagi siswa untuk mengekspresikan pendapat, yang pada gilirannya mampu memicu munculnya kecakapan individu dan potensi tersembunyi lainnya. Selain itu, pendekatan inkuiri efektif menghindarkan siswa dari kejenuhan akibat proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kaku.

Adapun menurut Sugianto *et al.* (2020, hlm. 159-161) menyatakan kelebihan dari model *inquiry based learning* memiliki keunggulan dalam menumbuhkan keahlian siswa melalui pendekatan psikologis yang mendalam.

Melalui model ini, siswa mampu memperoleh wawasan secara mandiri sehingga lebih cakap dalam memahami masalah sekaligus menemukan solusinya. Selain itu, proses penemuan ini efektif dalam membangun semangat, kerajinan, dan ketekunan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kelebihan dari model *inquiry based learning* yaitu pada kemampuan dalam menumbuhkan kemandirian dan potensi intelektual siswa melalui proses penemuan mandiri, meningkatkan daya ingat serta motivasi intrinsik, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang kolaboratif sehingga siswa terhindar dari pola belajar hafalan dan memperoleh pemahaman konsep yang mendalam.

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Selanjutnya pada kekurangan model *Inquiry based learning* dikemukakan oleh Nurhakim (2022, hlm 2) sebagai berikut.

- 1) Menyusun dan mengawasi aktivitas serta prestasi siswa.
- 2) Merancang proses belajar menjadi sulit karena terhalang oleh kebiasaan belajar siswa.
- 3) Terkadang, saat diterapkan, proses ini memerlukan durasi yang lama, akibatnya, guru kerap menghadapi kendala dalam menyesuaikan pelaksanaan dengan waktu yang telah ditetapkan.
- 4) Selama keberhasilan belajar diukur berdasarkan seberapa baik siswa memahami materi, maka metode pembelajaran inkuiri akan sulit untuk diterapkan.
- 5) Diperlukan perubahan dalam kebiasaan belajar siswa yang sebelumnya menerima informasi dari guru secara langsung, menuju kepada pembelajaran mandiri, kolaboratif dengan mencari serta mengolah informasi sendiri.
- 6) Perubahan kebiasaan merupakan sesuatu yang tidak sederhana, khususnya jika kebiasaan tersebut telah berlangsung selama bertahun-tahun.
- 7) Guru diharapkan untuk mengubah metode mengajar dari sekadar penyampai informasi menjadi seorang fasilitator dan pembangkit semangat. Ini tentu saja bukan tugas yang mudah.

- 8) Pelaksanaan model pembelajaran inkuiri memerlukan penyediaan sumber belajar dan fasilitas yang cukup, namun sering kali hal itu tidak tersedia.
- 9) Metode pembelajaran inkuiri kurang efisien, khususnya ketika digunakan untuk mengajar siswa dalam jumlah besar, sementara jumlah guru yang ada terbatas..

Menurut Gi (2022, hlm 22) model ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Kendala utama muncul karena tidak semua siswa memiliki kesiapan mental dan psikologis yang sama untuk berpartisipasi secara aktif dalam materi pembelajaran, sehingga diperlukan waktu tambahan bagi siswa untuk beradaptasi dengan skema pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, pendidik dituntut untuk selalu siap menghadapi berbagai pertanyaan kritis yang relevan dengan materi serta harus menyiapkan perangkat penunjang seperti video atau alat peraga agar pesan tersampaikan dengan jelas. Kesiapan operasional juga menjadi kunci, di mana demonstrasi-demonstrasi tertentu sangat diperlukan untuk memancing kepekaan dan daya kritis siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Putra (dalam Winanto *et al.* 2016, hlm. 121-125) mengemukakan bahwa kekurangan model *inquiry based learning* sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran ini menuntut kemampuan berpikir tinggi, sehingga siswa dengan tempo berpikir yang lebih lambat berpotensi mengalami kebingungan dalam mengembangkan pemikiran secara mendalam.
- 2) Tidak efektif, terutama untuk mengajar kelompok siswa yang besar.
- 3) Harapan-harapan dalam model pembelajaran ini dapat terhambat oleh siswa dan guru yang sudah terbiasa dengan cara mengajar konvensional.
- 4) Penerapan model yang cukup sulit karena guru dan siswa telah akrab dengan metode ceramah dan tanya jawab.
- 5) Strategi pembelajaran ini cenderung berfokus pada ranah kognitif dan kurang mengakomodasi pengembangan keterampilan, nilai, serta sikap siswa.
- 6) Kebebasan yang diberikan kepada siswa kadang-kadang tidak dimanfaatkan secara maksimal dan sering kali siswa merasa bingung.
- 7) Diperlukan sarana dan fasilitas yang memadai.

Adapun menurut Tumewu (2016, hlm 33) mengemukakan kekurangan pada model *Inquiry based Learning* yaitu sebagai berikut.

- 1) Seperti permasalahan dengan waktu yang dialokasikan
- 2) Kegiatan belajar yang dilakukan siswa berpotensi tidak sesuai dengan tujuan awal yang telah direncanakan,
- 3) Pada akhir suatu pembelajaran siswa atau kelompok membuah hasil yang salah atau keliru,
- 4) Akan menjadi hambatan jika siswa terbiasa dari pelaksanaan pembelajaran berpatokan pada guru,
- 5) Proses pembelajaran dapat mengalami kesulitan dalam hal fasilitasi apabila jumlah guru terlalu banyak,
- 6) Terdapat siswa yang kurang aktif dalam pelaksanaan kelompok.

Adapun menurut Sugianto *et al.* (2020, hlm. 159-161) model *inquiry-based learning* memiliki beberapa kekurangan, di antaranya adalah fokus yang terlalu dominan pada aspek pengetahuan, perilaku, dan keterampilan tertentu. Selain itu, model ini dinilai sulit dalam mengontrol keberhasilan setiap siswa secara merata serta membutuhkan alokasi waktu yang relatif lama dalam pelaksanaannya. Lebih lanjut, keberhasilan belajar dalam model ini sangat bergantung pada kemampuan aktivitas berpikir mandiri siswa.

Berdasarkan hal tersebut, meskipun *Inquiry Based Learning* memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa, berbagai kendala tersebut harus diperhatikan dan diatasi agar model ini dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berbagai instrumen, material atau media yang dioperasikan dalam kegiatan belajar-mengajar didefinisikan sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan peranti tersebut ditujukan agar substansi materi pelajaran dapat dipahami serta dikuasai dengan lebih mudah oleh siswa. Media ini meliputi peralatan fisik dan teknologi yang dipadukan untuk meningkatkan cara penyampaian informasi, dengan tujuan memperkuat pemahaman serta kemampuan ingat siswa terkait konsep-konsep

dalam pelajaran (Gita *et al.*, 2024, hlm. 62-66). Menurut Fadilah *et al.* (2023, hlm. 3504) media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat berjalan secara lebih efektif dan optimal.

Menurut Azzahra *et al.* (2024, hlm. 76-85) media pembelajaran mencakup seluruh instrumen yang mampu menstimulasi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa demi mengoptimalkan proses belajar. Sejalan dengan Syamsiah (2022, hlm. 34-44) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media sebagai elemen krusial dalam aktivitas instruksional, media pembelajaran memegang peranan vital dalam menentukan keberhasilan interaksi antara pendidik dan siswa. Daniyati *et al.* (2023, hlm. 282-294) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah komponen integral dalam sistem dan proses pembelajaran yang turut memengaruhi aktivitas belajar dan menjadi unsur krusial dalam pelaksanaannya.

Dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya mencakup instrumen fisik, tetapi juga teknologi yang diintegrasikan untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap pelajaran. Oleh karena itu, Media pembelajaran berkontribusi besar terhadap kualitas proses pembelajaran, menjadikannya unsur yang sangat penting dalam keseluruhan sistem pendidikan.

b. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Pada prinsipnya, manfaat penggunaan media dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai katalisator interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran mampu mengoptimalkan kualitas komunikasi di dalam kelas, sehingga proses transformasi ilmu dapat berjalan secara lebih sistematis, efektif, dan efisien (Wulandari *et al.*, 2023, hlm. 3928-3936). Menurut Azhar (dalam Ayu *et al.* 2019, hlm. 65-74) menyatakan bahwa keuntungan dari media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat menjelaskan penyampaian informasi dan pesan agar proses belajar menjadi lebih lancar serta dapat meningkatkan hasil belajar dan juga semangat siswa dalam berinteraksi selama pembelajaran.

Adapun manfaat media pembelajaran secara khusus yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam Hidayat 2017, hlm. 181-218) yaitu penggunaan media pembelajaran secara khusus mampu menyeragamkan penyampaian materi pelajaran serta membuat proses belajar menjadi jelas, menarik, dan interaktif. Selain menciptakan efisiensi waktu dan tenaga, keberadaan media juga terbukti dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa karena memungkinkan proses pembelajaran dilaksanakan secara fleksibel di berbagai tempat dan waktu. Lebih lanjut, pemanfaatan media yang sesuai mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta mengarahkan peran guru ke arah yang lebih konstruktif dan produktif..

Selanjutnya menurut Nasution (dalam Kamila *et al.* 2024, hlm. 76-85) menyatakan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dapat menjadikan materi pelajaran lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan media, makna materi menjadi lebih jelas, yang pada gilirannya memudahkan siswa memahami serta menguasai tujuan pengajaran secara menyeluruh. Selain itu, variasi metode pembelajaran melalui media membantu mencegah kebosanan pada siswa dan menjaga efisiensi tenaga pendidik dengan mengurangi dominasi komunikasi verbal.

Selanjutnya manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Fifit (dalam Syamsiah 2022, hlm. 35-44) bahwa keuntungan dari media pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam menjelaskan pesan dan informasi, yang secara langsung memperlancar serta meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan media juga bertujuan menarik perhatian siswa agar dapat meningkatkan semangat belajar mereka, mendorong interaksi langsung, dan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Lebih lanjut, media pembelajaran yang efisien dapat membantu mengatasi berbagai batasan indera, tempat, dan waktu, serta berfungsi untuk memberikan pengalaman yang mendekati nyata kepada siswa terkait berbagai peristiwa atau kejadian di sekitar mereka melalui interaksi yang nyata.

Merujuk pada uraian kelebihan media pembelajaran di atas, dengan demikian dapat dirumuskan bahwa mutu dari jalannya interaksi kelas dan *output* studi akan senantiasa didorong oleh kontribusi krusial media tersebut. Media

tidak hanya menjadi alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, menarik, interaktif, serta efisien dari segi waktu dan tenaga.

c. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Menurut Yaumi (2017, hlm. 25) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu media cetak, media pameran, media audio, media visual, multimedia, media berbasis komputer, serta media berbasis jaringan. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Batubara (2020, hlm. 1-15) yaitu meliputi, benda nyata, manusia, model, teks, visual, audio, dan terakhir multimedia. Selanjutnya macam-macam media pembelajaran menurut Haptanti *et al.* (2024, hlm. 972-980) dan sejalan dengan Susanti *et al.* (2018, hlm 43) yang secara umum digunakan meliputi: (1) Media visual, (2) Media Audio, dan (3) Media audiovisual.

Menurut Purnamasari *et al.* (2024, hlm. 2246–6111), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu media visual dan auditori, multimedia interaktif, teknologi *Augmented Reality* (AR), serta permainan (*game*) edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.. Sejalan dengan hal tersebut Nurhakim (2023, hlm 2) menyebutkan media pembelajaran dapat digabungkan dengan media berbasis teknologi seperti, multimedia interaktif, digital video dan animasi, podcast, *Augmented reality* (AR), hingga *Virtual reality* (VR).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak bentuk dan jenis yang masing-masing memiliki karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan. Pengelompokan media pembelajaran berdasarkan macamnya menunjukkan bahwa media visual, audio, dan audiovisual berfungsi untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, keberadaan multimedia interaktif dan permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media audio visual sebagai media pendukung selama proses penelitian di lapangan.

4. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Susanti *et al.* (2018, hlm. 34) mengatakan media audio visual merujuk pada sumber pembelajaran yang menyajikan informasi atau materi pelajaran secara menarik dan inovatif dengan memanfaatkan indera pendengar dan penglihatan, media terdiri dari unsur suara dan gambar. Menurut Serungke *et al.* (2023, hlm. 3504) media audio visual didefinisikan sebagai media yang mampu menampilkan visual bergerak dan berwarna yang dilengkapi dengan informasi tertulis serta suara untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Penggunaannya dalam proses pembelajaran menjadi strategi yang perlu dirancang oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, audio visual adalah sesuatu yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan atau alat pandang dengar. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh daya tarik desain pembelajaran yang terstruktur. Dalam hal ini, media yang digunakan pendidik menjadi komponen penting dalam proses desain pembelajaran (Putri *et al.* 2022, hlm. 3-4). Selanjutnya menurut Nurfadhillah *et al.* (2021, hlm. 34-41) media audio visual adalah media untuk menyajikan realitas pembelajaran melalui pemanfaatan unsur pendengaran dan penglihatan secara terpadu. Adapun menurut Priatmojo *et al.* (2023, hlm. 902-903) media audio visual adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar untuk menyampaikan informasi. Sarana ini memanfaatkan kemampuan mendengar dan melihat, sehingga dapat menciptakan keadaan di mana siswa dapat mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan media audio visual berfungsi untuk mentransformasi materi pembelajaran menjadi pengalaman yang mendekati kondisi nyata melalui kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara. Dengan perencanaan yang matang, media ini berperan penting sebagai katalisator motivasi belajar siswa, yang memungkinkan proses transformasi ilmu berjalan lebih menyenangkan sekaligus memperkuat retensi pemahaman melalui stimulasi indra pandang-dengar yang sinkron.

b. Tujuan Media Audio Visual

Mu'minin *et al.* (2021, hlm. 1-12) menyebutkan bahwa media audio visual dimaksudkan untuk mendukung dan meningkatkan proses interaksi edukatif yang terjadi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Rahma *et al.* (2020, hlm. 56-63) media audiovisual bertujuan mengoptimalkan perkembangan kognitif lewat rangsangan gambar dan suara, sekaligus berperan sebagai instrumen untuk memengaruhi afeksi dan perilaku individu. Menurut Nurfadhillah *et al.* (2021, hlm. 34-41) penggunaan media ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari dan dapat memperoleh pengalaman pendidikan yang lebih autentik dan bermakna.

Andreson (dalam Manulang *et al.* 2024, 641-648) mengemukakan bahwa terdapat berbagai tujuan yang didapatkan dari media audio visual yaitu.

- 1) Untuk tujuan kognitif, media audio visual berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa, terutama yang berkaitan dengan kemampuan mengingat kembali informasi serta merangsang koordinasi gerak secara selaras.
- 2) Untuk tujuan afektif, media audio visual merupakan sarana yang efektif dalam menyampaikan informasi yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan.
- 3) Untuk tujuan psikomotorik, media audio visual sangat sesuai untuk memperagakan contoh keterampilan yang melibatkan gerakan.

Selanjutnya menurut Zuhaida *et al.* (2017, hlm. 61) tujuan media audiovisual yaitu dapat memberikan; menyederhanakan dan memperjelas penyampaian informasi sehingga tidak bersifat terlalu verbal. Selain itu, media ini dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra baik bagi siswa maupun pengajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih menyeluruh. Di samping itu, media pembelajaran membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena disajikan melalui tayangan yang jelas dan menarik perhatian siswa. Bahkan, siswa juga dapat melakukan kegiatan peniruan atau praktik sesuai dengan isi tayangan dalam video pembelajaran yang ditampilkan.

Dapat disimpulkan bahwa media audio visual berperan sangat penting dalam meningkatkan minat serta kualitas belajar siswa. Melalui perpaduan unsur visual dan *audiotori*, media ini mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak maupun kompleks secara lebih mudah dan mendalam. Selain itu, media audio visual berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, pembelajaran diharapkan mampu membentuk siswa yang tidak hanya memiliki penguasaan pengetahuan yang baik, tetapi juga sikap dan keterampilan yang memadai.

c. Macam-macam Media Audio Visual

Media audio visual terdiri atas beberapa macam-macam dan fungsi yang berbeda dalam mendukung kegiatan pembelajaran, berikut macam-macam media audio visual menurut Ragam (2024, hlm 4) yaitu meliputi: (1) Video, (2) Animasi, (3) *Slide* presentasi, (4) Podcast dengan elemen visual, dan (5) Infografis animasi. Adapun menurut Andi (2020) terdapat jenis-jenis media audio visual dapat dikempokkan pada teknologi terkini yaitu seperti realitas ditambah (AR) dan realitas virtual (VR), AI dalam editing video, *live streaming*, hingga *software* multimedia interaktif. Cityvision (2025, hlm 6) mengemukakan macam-macam media audio visual yang direkomendasikan yaitu, (1) Reklame interaktif, (2) Reklame Personal, (3) Reklame berbasis cerita atau *stgorytelling*, dan terakhir (4) Reklame seni visual teknologi.

Menurut Munadi (dalam Manshur *et al.* 2019, hlm. 184) media audio visual secara umum diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama. Pertama, media audio visual murni, yaitu media yang sejak awal dirancang dengan unsur suara dan gambar bergerak yang menyatu, contohnya adalah film, video, dan televisi. Kedua, media audio visual tidak murni, yang merupakan penggabungan antara perangkat visual (seperti *slide*, *opaque*, atau OHP) dengan sumber suara eksternal (seperti rekaman kaset) yang dioperasikan secara bersamaan dalam satu sesi pembelajaran.

Sejalan dengan Djamarah (dalam Susanti *et al.* 2018, hlm 445) terdapat 2 macam-macam media audiovisual yaitu media audio visual murni dan tidak murni. Pada media audiovisual murni, media audiovisual terbagi menjadi dua jenis, yaitu audiovisual murni dan tidak murni. Audiovisual murni merupakan media yang unsur suara dan gambar berasal dari satu sumber, seperti televisi, video, dan film bersuara. Sedangkan audiovisual tidak murni adalah media yang unsur suara dan gambar berasal dari sumber yang terpisah, contohnya film bingkai bersuara.

Djamarah (dalam Serungke *et al.* 2023, hlm. 445) juga menjelaskan bahwa bentuk Berdasarkan karakteristik penyajiannya, media audio visual terdiri atas empat jenis, yaitu audio visual statis, audio visual bergerak, audio visual tunggal, dan audio visual campuran. Audio visual statis menyajikan suara bersama gambar diam, sedangkan audio visual bergerak menggabungkan suara dengan gambar yang dinamis. Audio visual tunggal berasal dari sumber suara dan gambar yang sama, sementara audio visual campuran memadukan unsur suara dan visual yang diperoleh dari sumber yang berbeda, misalnya *slide* proyektor dan kaset suara yang digunakan secara bersamaan.

Media audio visual memiliki beragam macam dengan fungsi yang saling melengkapi dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan keberagaman media audio visual ini memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, hingga karakteristik siswa, peneliti memilih media canva dan media youtube dengan harapan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman belajar siswa.

5. Media Canva

a. Pengertian Media Canva

Canva adalah aplikasi yang dapat diakses secara daring, desain yang atraktif ditawarkan melalui beragam *template*, fitur, serta kategori yang disediakan di dalamnya (Monoarfa *et al.*, 2021, hlm. 1087). *Tool* desain grafis yang dikenal sebagai canva digunakan untuk membantu pengguna dalam merancang berbagai desain kreatif secara daring (Yuliana *et al.*, 2023, hlm. 248-

250). Sejalan dengan Dewa (2023, hlm 665) canva adalah platform publikasi digital yang memfasilitasi pembuatan konten visual untuk kebutuhan situs web maupun blog secara efisien.

Dalam konteks pembelajaran menurut Saputra *et al.* (2022, hlm. 46-57) canva adalah media yang dapat membantu pendidik (guru/dosen) dan siswa (siswa/mahasiswa) dalam melaksanakan pembelajaran yang mengandalkan kreativitas, keterampilan, dan inovasi, serta memberikan keunggulan tersendiri melalui kesempatan untuk tampil berbeda dan lebih tertarik dalam belajar dengan menghadirkan konten atau materi tampilan yang menarik. Menurut Anjarwati *et al.* (2025, hlm. 132-142) media canva adalah media pembelajaran berbasis digital yang berfungsi sebagai alat desain visual untuk membuat berbagai materi pembelajaran secara menarik dan interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa media canva merupakan platform desain grafis berbasis digital dan *online* yang menyediakan berbagai fitur kreatif, mulai dari *template* menarik hingga kategori desain yang beragam untuk memudahkan pengguna dalam merancang konten visual secara efisien. Sebagai alat publikasi digital yang multifungsi, platform ini memungkinkan pembuatan grafis media sosial, presentasi, poster, hingga kebutuhan konten situs web dan blog.

b. Manfaat Media Canva

Dwi *et al.* (2023, hlm. 75-86) menyatakan penggunaan teknologi khususnya penggunaan aplikasi canva dapat bermanfaat untuk mendukung proses mendesain, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi pembelajaran secara lebih mudah, menarik, dan sistematis. Sebagai perangkat lunak desain grafis berbasis digital, canva memiliki sejumlah kegunaan utama dalam memfasilitasi kebutuhan desain sebelum akhirnya dikembangkan sebagai media pembelajaran. Berikut manfaat canva dalam kapasitasnya sebagai alat desain menurut Abdillah (2022, hlm. 29-37).

- 1) Logo, *Branding* adalah salah satu fitur yang disediakan untuk pembuatan logo secara daring adalah fitur yang memungkinkan pengguna merancang logo dengan berbagai tema yang menarik.
- 2) Poster, fitur ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam penyusunan iklan untuk berbagai produk, layanan, maupun kegiatan acara.

- 3) *Featured Image Blog*. Keberadaan *featured image* pada suatu artikel berperan dalam meningkatkan estetika tampilan blog serta menciptakan kenyamanan bagi pengunjung dalam membaca konten.
- 4) *Infografik*. Untuk meningkatkan variasi konten pada blog atau artikel, infografik dapat disisipkan di dalam penyajian tulisan. Konten jenis ini tergolong kompleks sehingga tidak semua individu mampu membuatnya. Akan tetapi, proses pembuatan infografik dapat difasilitasi dengan penggunaan canva.
- 5) *Newsletter*. Fitur tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pemasaran berbagai produk atau keperluan lainnya, serta berkontribusi dalam efisiensi waktu pada proses penyusunan konten email.
- 6) *Konten Media Sosial*. Konten pada Facebook yang dilengkapi dengan gambar terbukti memiliki efektivitas 2–3 kali lebih tinggi dalam menarik perhatian pembaca.
- 7) *Thumbnail Youtube*. *Thumbnail* atau gambar representatif pada video YouTube tidak harus berupa cuplikan dari video itu sendiri. Dengan menggunakan canva, perancangan *thumbnail* YouTube yang unik dapat dilakukan secara lebih mudah.
- 8) *Desain Kemasan Produk*. Fitur tersebut dapat dimanfaatkan dalam upaya mempercantik kemasan produk yang akan dipasarkan baik secara daring maupun luring. Selain itu, *invoice* tidak hanya digunakan pada toko konvensional, tetapi juga dapat dirancang secara mudah untuk toko *online* menggunakan canva.
- 9) *Banner Iklan*. Fitur tersebut dapat dimanfaatkan oleh individu yang ingin merancang banner iklan untuk website tanpa memerlukan keahlian desain grafis.

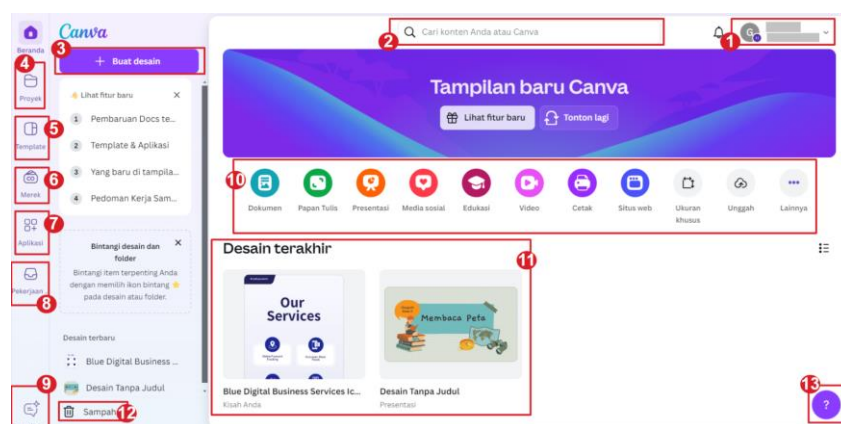
Menurut Renaldi *et al.* (2024, hlm. 53-61) melalui pemanfaatan canva, guru dapat menghasilkan video pembelajaran yang menarik, interaktif, serta selaras dengan kebutuhan dan ketertarikan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Mawaddah *et al.* (2024, hlm. 5-54) menjelaskan bahwa penggunaan media canva tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan efektivitas pengajaran yang

dilakukan oleh guru. Menurut Rohmiasih *et al.* (2023, hlm. 69-73) pemanfaatan media pembelajaran seperti canva merupakan langkah strategis dalam transformasi pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang inspiratif.

Media canva memiliki fungsi yang luas sebagai perangkat lunak desain grafis berbasis digital yang mampu memenuhi berbagai kebutuhan desain visual, mulai dari keperluan *branding*, promosi, hingga penyajian konten digital. Dalam Pemanfaatannya canva memungkinkan guru menciptakan media dan video pembelajaran yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

c. Langkah Penggunaan Media Canva

Langkah penggunaan canva untuk memulai desain dimulai dengan registrasi akun terlebih dahulu. Buat akun canva melalui web canva.com atau aplikasi *mobile* dengan email sekolah ataupun akun belajar.id. Untuk memperjelas penggunaan canva dan fiturnya berikut langkah-langkah penggunaan canva oleh Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (Raisya 2025, hlm 6).



Gambar 2.1 Aplikasi Canva

Sumber: oleh Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (Raisya 2025, hlm 6).

Berdasarkan gambar tersebut canva memiliki berbagai fitur hingga elemen yang disediakan berikut penjelasannya.

- 1) Kolom ini menampilkan nama dan unit organisasi atau sekolah tempat akun pengguna terdaftar, sekaligus memuat menu utama pengaturan akun pengguna.

- 2) Kotak pencarian, di dalam fitur tersebut, beragam *template* desain serta materi ilustratif yang dibutuhkan bagi pembuatan karya dapat diakses dan dicari secara langsung oleh pengguna.
- 3) Tanda + buat desain, tombol ini digunakan untuk mengakses ruang kerja pembuatan desain atau karya
- 4) Proyek, folder ini digunakan untuk menyimpan desain atau karya milik pengguna.
- 5) *Template*, ini menyediakan desain siap pakai yang dapat digunakan pengguna untuk membuat materi visual sesuai kebutuhan.
- 6) Merek, ini berisi kumpulan *template* yang telah disesuaikan dengan standar panduan merek atau *brand*.
- 7) Aplikasi, katalog ini menyediakan aplikasi tambahan yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembuatan karya di canva.
- 8) Pekerjaan Kelas, atau ruang kerja ini digunakan untuk memantau aktivitas kelas dan tugas oleh pengguna.
- 9) Tampilan baru, tombol ini digunakan untuk memberikan umpan balik dan memperoleh informasi terkait tampilan baru canva..
- 10) Aspek cepat, fitur ini memungkinkan pengguna mengakses *template* sesuai jenis karya yang dibuat.
- 11) Desain terakhir, Fitur ini memudahkan akses cepat ke desain terbaru yang dibuat oleh pengguna.
- 12) Sampah, atau folder ini menyimpan karya yang dihapus pengguna dan dapat diakses selama 30 hari sebelum dihapus secara permanen oleh sistem.
- 13) Pusat dukungan serta bantuan teknis dihadirkan oleh pihak canva guna memfasilitasi pengguna yang menemui kendala selama pemanfaatan aplikasi.

Dapat dilihat bahwa canva memiliki alur penggunaan jelas dan sistematis, dengan penyediaan fitur serta elemen memudahkan pengguna dalam membuat desain visual sesuai dengan kebutuhan. pengguna juga dapat memperoleh bantuan apabila mengalami kendala, sehingga keseluruhan fitur tersebut menjadikan canva sebagai platform desain yang praktis dan mudah digunakan.

d. Kelebihan Media Canva

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang mencakup kelebihan serta kekurangan masing-masing. Menurut Putri *et al.* (2022, hlm. 1-5) media canva memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efisiensi pembelajaran melalui ketersediaan beragam desain grafis, animasi, dan *template* yang menarik. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan guru untuk mendesain media secara efektif dan fleksibel, karena dapat diakses kapan saja melalui ponsel maupun laptop. Selain mudah dijangkau oleh guru dan siswa, pemanfaatan canva juga berperan dalam mendorong guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi.

Sejalan dengan Yuliana *et al.* (2023, hlm. 251-257) canva memiliki keunggulan berupa ketersediaan desain, animasi, dan *template* menarik yang meningkatkan kreativitas pendidik melalui fitur *drag and drop*. Selain praktis dan menghemat waktu, media ini memudahkan siswa mengulang materi serta menjamin kualitas resolusi gambar yang siap cetak. Kelebihan lainnya terletak pada fitur kolaborasi tim dan aksesibilitas yang fleksibel, di mana pengguna dapat mendesain kapan saja melalui laptop maupun ponsel.

Adapun menurut Tanjung *et al.* (2019, hlm. 79) kelebihan media canva terletak pada keberagaman desainnya yang menarik serta kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa melalui berbagai fitur yang tersedia. Selain praktis dan efisien dalam menghemat waktu pembuatan media pembelajaran, canva juga menawarkan fleksibilitas akses karena proses desain dapat dilakukan melalui gawai tanpa harus bergantung pada penggunaan laptop.

Selanjutnya menurut Monoarfa *et al.* (2021, hlm. 1088) mengemukakan bahwa kelebihan canva terletak pada sifatnya yang multifungsi, di mana pengguna dapat membuat berbagai format desain seperti poster, sertifikat, hingga presentasi dalam satu platform. Selain praktis karena menyediakan beragam *template* yang mudah dikustomisasi sesuai kebutuhan, canva juga memiliki aksesibilitas tinggi. Hal ini memungkinkan pengguna mengaksesnya melalui berbagai perangkat, baik via aplikasi pada ponsel maupun melalui *browser* di laptop tanpa memerlukan proses instalasi yang rumit.

Rohmiasih *et al.* (2023, hlm. 69-73) mengatakan bahwa canva merupakan platform desain intuitif yang menyediakan ribuan *template* aksesibel bagi pemula, baik melalui skema gratis maupun berlangganan untuk fitur yang lebih komprehensif.

Kelebihan pada canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital. Media ini memiliki keberagaman desain grafis, animasi, dan *template*, kemudahan akses, fleksibilitas waktu dan perangkat, serta fitur kolaborasi menjadikan Canva sebagai media pembelajaran mampu mendorong peningkatan kreativitas dan inovasi pendidik dalam merancang bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Di sisi lain, canva juga berperan dalam mempermudah siswa untuk memahami konsep yang dipelajari serta mendukung proses pengulangan materi secara mandiri.

e. Kekurangan Media Canva

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang mencakup kelebihan serta keterbatasan masing-masing, selanjutnya berikut kekurangan media canva menurut Putri *et al.* (2022, hlm 1-5).

- 1) Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil
- 2) Sejumlah fitur baru hanya dapat diakses dengan menggunakan akun premium.
- 3) Pengunduhan desain video umumnya membutuhkan waktu yang relatif lama.
- 4) Ketersediaan fitur penyisipan tabel untuk mendukung kelancaran *slide* presentasi masih belum ada.

Menurut Dwi *et al.* (2023, hlm. 75) canva juga memiliki tantangan yang menjadikan kekurangan pada pemahaman dan penggunaan dalam media. Penggunaan canva memerlukan waktu bagi guru untuk memahami, mempelajari, dan menguasai berbagai fiturnya serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Di samping itu, pengembangan konten pembelajaran yang menarik dan relevan melalui canva perlu dilakukan agar perhatian siswa tetap terfokus pada materi pembelajaran. Hal tersebut menuntut kreativitas serta pemahaman yang mendalam terhadap substansi materi ajar.

Selanjutnya menurut Yuliana *et al.* (2023, hlm 251) beberapa kekurangan pada canva diantaranya yaitu canva memerlukan koneksi internet yang stabil agar dapat digunakan. Tanpa internet atau kuota, aplikasi tidak dapat diakses. canva menyediakan berbagai *template*, stiker, ilustrasi, dan *font*, baik gratis maupun berbayar.

Menurut Monoarfa *et al.* (2021, hlm. 1088) canva memiliki kekurangan yang dikemukakan sebagai berikut.

- 1) Ketergantungan internet, canva memerlukan koneksi internet yang stabil; tanpa kuota atau sinyal, aplikasi ini tidak dapat digunakan untuk mendesain.
- 2) Opsi Berbayar dan Kreativitas, meski ada elemen premium (berbayar), tersedia banyak pilihan gratis yang menarik. Kunci desain yang bagus tetap bergantung pada kreativitas pengguna.
- 3) Orisinalitas desain, risiko kemiripan desain antar pengguna dapat terjadi akibat penggunaan *template*. Namun, hal tersebut dapat diatasi melalui kemampuan pengguna dalam memodifikasi desain agar terlihat berbeda.

Sejalan dengan Rohmiasih *et al.* (2023, hlm. 69-73) mengatakan bahwa canva memerlukan koneksi internet stabil agar dapat beroperasi. Selain itu, meski beberapa templat bersifat premium (berbayar), hal ini bukan kendala besar karena tersedia banyak pilihan gratis yang tetap berkualitas dan menarik untuk digunakan.

Dapat disimpulkan kekurangan atau kelemahan dari media canva terletak pada ketergantungan aksesibilitas daring (*online*), keterbatasan fitur pada akun non-premium, serta kebutuhan akan kompetensi kreatif guru dalam mengolah *template* agar menghasilkan media pembelajaran yang unik dan fungsional.

6. Media Youtube

a. Pengertian Media Youtube

Media youtube adalah media pembelajaran berbasis digital dan audio visual yang memanfaatkan platform berbagi video untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, serta dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan mereka

(Rahmaturrizki *et al.*, 2021, hlm. 297-302). Youtube atau situs web ini merupakan platform video *online* terbesar dan paling populer di internet, yang memungkinkan pengguna untuk menonton berbagai video maupun mengunggah video ke youtube secara gratis (Samosir *et al.*, 2018, hlm. 81-91).

Menurut Makmur Hasan *et al.* (2024, hlm. 128-136) youtube adalah media yang menawarkan potensi besar sebagai media pembelajaran dengan keunggulan seperti kemudahan akses, informasi beragam, interaktivitas, kemampuan berbagi, dan biaya rendah. Menurut Mujianto (2019, hlm. 135-159) menyatakan youtube adalah salah satu media sosial yang paling digemari saat ini menjadi peluang strategis dalam dunia pendidikan. Popularitas Youtube yang tinggi, kemudahan akses, serta penyajian konten berbasis audio visual menjadikannya media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Siregar *et al.* (2023, hlm. 69) youtube sebagai media sosial merupakan situs yang memuat berbagai jenis video, seperti film, musik, serial, acara TV, dan lainnya yang dapat ditemukan oleh pengguna.

Dapat disimpulkan bahwa youtube adalah platform media sosial berbasis digital dan audio visual terbesar yang memungkinkan pengguna menonton, mengunggah, dan berbagi konten video secara gratis. Dalam konteks pendidikan, youtube berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang strategis karena menawarkan kemudahan akses, keberagaman informasi, serta penyajian konten yang menarik tanpa batasan ruang dan waktu.

b. Manfaat Media Youtube

Penggunaan video dalam media youtube berfungsi sebagai instrumen refleksi bagi pengajar untuk mengevaluasi dan memperbaiki manajemen kelas guna meningkatkan motivasi belajar siswa (Mataram, 2023, hlm 765). Berbagai manfaat dalam dunia pendidikan dapat diperoleh melalui youtube, seperti kemudahan dalam pembelajaran daring, Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan melalui media video, serta menjadikan proses belajar lebih praktis (Tri *et al.*, 2025, hlm 809).

Menurut Admfip (2024, hlm 236-239) Platform ini dapat digunakan oleh guru dalam memanfaatkan Youtube untuk penyampaian materi dengan cara yang

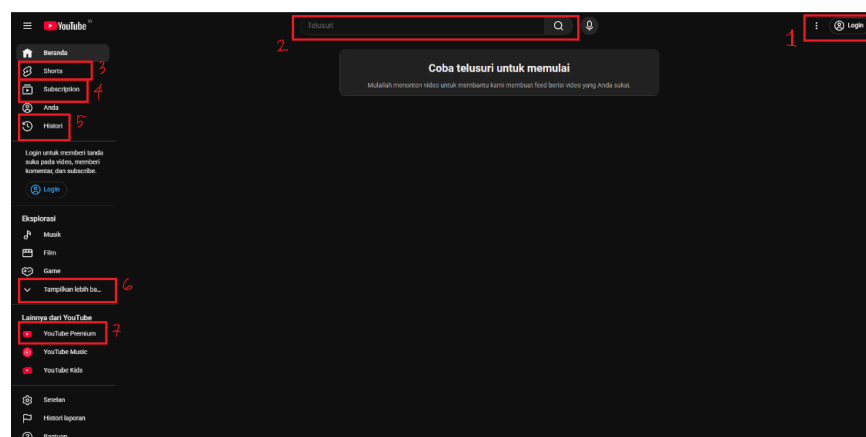
lebih kreatif. Melalui pembuatan video pembelajaran sendiri, isi dan penyajian video juga dapat disesuaikan oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penggunaan media Youtube sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat (Siregar *et al.*, 2023, hlm. 69-72). Dalam penggunaannya youtube dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang memungkinkan proses belajar tetap berlangsung baik di lingkungan sekolah maupun di rumah melalui penggunaan *smartphone* oleh siswa.. Melalui video pembelajaran, siswa dapat mengamati penjelasan materi secara visual dan auditori, sehingga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Hendrik, 2023, hlm. 162-173).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media youtube dalam proses pembelajaran, keunggulan tersebut terletak pada kemampuan media dalam menyajikan materi secara visual dan auditori yang variatif, mendukung fleksibilitas belajar mandiri, serta memperluas cakrawala pengetahuan melalui aksesibilitas informasi yang luas dan global.

c. Langkah Penggunaan Youtube

Langkah penggunaan Youtube dimulai dengan melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu, pendaftaran dapat menggunakan email sekolah maupaun akun belajar.id. Hal ini dilakukan guna untuk menyimpan hingga menambahkan kepada fitur “suka” agar video yang dilihat dapat tersimpan. Berikut langkah penggunaan Youtube beserta fitur-fitur yang disajikan.



Gambar 2.2 Aplikasi Youtube

Sumber : youtube.com

- 1) Pada kolom pertama yaitu informasi mengenai akun youtube, Digunakan untuk mengelola identitas personal dan mengatur preferensi konten edukatif serta keamanan pengguna.
- 2) *Search* atau pencarian, yaitu Fitur pencarian pada youtube Memudahkan penemuan materi pembelajaran spesifik berdasarkan topik atau kata kunci tertentu.
- 3) Youtube *Short*, merupakan video berdurasi pendek yang menyajikan konten secara singkat dan padat. Video pendek untuk menyampaikan ringkasan materi atau konsep inti secara menarik dan padat.
- 4) *Subscription*, memungkinkan pengguna untuk berlangganan kanal tertentu Memastikan siswa mendapatkan pembaruan konten secara berkelanjutan dari kanal edukasi atau guru favorit.
- 5) *History* yaitu mencatat riwayat video yang telah ditonton oleh pengguna. Membantu siswa mengakses kembali materi yang pernah ditonton untuk penguatan pemahaman secara berulang.
- 6) *explore* atau eksplorasi, yaitu menyediakan rekomendasi konten baru berdasarkan kategori untuk memperluas wawasan siswa.
- 7) Youtube *Premium*, Memberikan kenyamanan belajar tanpa gangguan iklan dan fitur akses luring (*offline*).

d. Kelebihan Youtube

Pada kelebihanannya menurut Adnan *et al.* (2022, hlm 665) youtube memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran karena mampu memberikan nilai tambah dalam bidang pendidikan. Kemudahan dan kepraktisan penggunaannya memungkinkan platform ini digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk siswa dan pendidik. Selain itu, informasi yang tersedia bersifat komprehensif, mencakup perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, hingga kebudayaan.

Selanjutnya menurut Admfit (2024, hlm 126) youtube memiliki sejumlah kelebihan sebagai sumber belajar, terutama dalam hal aksesibilitas yang mudah dan gratis bagi siapa saja. Platform ini menyediakan konten pendidikan yang sangat beragam dan mencakup hampir seluruh topik pembelajaran, sehingga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi penggunanya. Selain itu,

kombinasi visual dan audio pada video pembelajaran sangat mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam. Keunggulan lainnya adalah adanya aspek interaktivitas melalui kolom komentar atau forum diskusi yang memungkinkan penonton untuk bertanya, berpendapat, dan berinteraksi dengan komunitas belajar lainnya.

Adapun menurut Amaliyah (dalam Tri *et al.* 2025, hlm. 98-106) penggunaan youtube sebagai media pembelajaran menawarkan keunggulan yang sangat informatif, terutama dalam menyajikan informasi terkini seiring perkembangan sains dan teknologi. Keunggulan lainnya terletak pada efisiensi biaya, di mana akses internet yang semakin terjangkau menjadikannya pilihan edukasi yang ekonomis. Dengan popularitas yang terus meningkat, youtube memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan karena sifatnya yang praktis dan dapat diakses secara menyeluruh oleh semua kalangan. Selain itu, video pembelajaran di platform ini sangat mudah dibagikan melalui URL ke berbagai platform lain serta mendukung interaktivitas melalui fitur diskusi dan tanya jawab yang dinamis.

Menurut Hendrik (2023, hlm. 162-173) penggunaan media youtube dalam proses pembelajaran memiliki keunggulan utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, mudah dipahami, dan berkesan bagi siswa. Platform ini mampu menjelaskan materi pembelajaran secara efektif sehingga meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, youtube menawarkan kemudahan akses yang fleksibel bagi pengguna untuk menyesuaikan diri dengan ritme belajar masing-masing, sekaligus membantu mereka agar lebih terbiasa dengan tren perkembangan teknologi terkini.

Selanjutnya menurut Wulandari (dalam Rahmasari 2021, hlm 75-76) youtube memiliki kelebihan seperti (1) Informasi terkait materi pelajaran dapat diperoleh, (2) Diskusi dapat difasilitasi melalui peninjauan video terkait, (3) Pembelajaran bahasa asing dapat dipermudah dengan menonton video terkait, dan (4) Materi pembelajaran menjadi lebih mudah diingat.

Dengan keunggulan media youtube tersebut media ini menjadikannya sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital. Kemudahan akses, biaya yang terjangkau, serta keberagaman konten pendidikan

memungkinkan youtube dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, baik guru maupun siswa.

e. Kekurangan Youtube

Kekurangan penggunaan media Youtube dalam pembelajaran antara lain berpotensi menurunkan minat siswa untuk membaca buku, karena mereka lebih terbiasa memperoleh informasi secara instan melalui video. Selain itu, youtube memiliki akses dan jangkauan yang sangat luas sehingga sulit untuk sepenuhnya mengontrol dan menyaring konten yang sesuai bagi anak-anak (Oktaviana *et al.*, 2023, hlm. 2478-2483).

Kekurangan lainnya yang ditemukan pada aplikasi youtube menurut (Admfit, 2024, hlm 127) adalah sebagai berikut.

- 1) Kualitas konten tidak selalu terjamin, meskipun terdapat banyak konten pendidikan di youtube, karena tidak semua konten memiliki kualitas yang baik atau akurat.
- 2) Salah satu tantangan utama dalam belajar melalui youtube adalah adanya potensi distraksi yang dapat mengganggu fokus belajar.
- 3) Ketergantungan pada koneksi internet diperlukan untuk mengakses youtube, sehingga pengguna membutuhkan koneksi internet yang stabil.
- 4) Kurangnya pengawasan dan bimbingan
- 5) Ketidaksesuaian dengan kebutuhan belajar tertentu dapat terjadi, meskipun youtube menawarkan banyak pilihan materi pembelajaran, karena tidak semua orang dapat menemukan video yang sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut Sistadewi (2021, hlm. 186-192) Kendala utama pemanfaatan youtube dalam pembelajaran adalah keterbatasan kuota data dan ketidakstabilan jaringan internet yang dipengaruhi oleh kondisi ekonomi serta geografis siswa. Namun, hambatan ini dapat dimitigasi melalui upaya proaktif siswa dalam mencari akses sinyal yang lebih kuat atau memanfaatkan fasilitas Wifi, baik di lingkungan sekitar maupun di sekolah.

Sejalan dengan Wulandari dalam Rahmasari (2021, hlm. 23-30) kekurangan media ini adalah.

- 1) Jaringan yang kadang-kadang tidak cepat,
- 2) Kualitas gambar yang kurang baik jika video diunduh dengan ukuran kecil,

- 3) Proses belajar bisa terasa membosankan jika video pembelajaran tidak menarik dan terkesan sama terus,
- 4) Apabila terkendala jaringan atau internet, video pembelajaran harus diunduh terlebih dahulu oleh guru sebelum mengajar.

Diperkuat oleh Makmur *et al.* (2024, hlm. 128-136) bahwa kekurangan youtube terletak pada keterbatasan akses internet dan kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi tetap menjadi kendala signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa kekurangan atau kelemahan dari media youtube terletak pada ketergantungan akses internet dan kerentanan terhadap distraksi konten non-edukatif, sehingga memerlukan pengawasan serta integrasi teknologi yang tepat dari guru agar proses pembelajaran tetap terfokus dan akurat.

7. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Memahami konsep adalah salah satu target utama yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran (Murtiyasa *et al.*, 2022, hlm. 2059). Menurut Setya *et al.* (2023 hlm. 43-46) kemampuan pemahaman konsep didefinisikan sebagai suatu kapasitas di mana sebuah informasi atau gagasan dapat dijelaskan kembali menggunakan redaksi kalimat sendiri, serta makna dari paparan tersebut dapat diinterpretasikan atau ditarik sebuah kesimpulan. Kemampuan ini dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti angka, huruf, simbol, bagan, gambar, dan lain-lain. Sani (dalam Hanami *et al.* 2025, hlm. 258) pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan paling dasar yang dimiliki siswa, yaitu berupa penguasaan terhadap materi pelajaran.

Selanjutnya menurut Lestari *et al.* (2024, hlm. 4533) pemahaman konsep adalah kemampuan untuk menerima, memahami, dan menarik informasi atau materi yang diperoleh dari berbagai peristiwa yang dapat disaksikan maupun didengar, kemudian disimpan dalam ingatan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.. Menurut Azahra (dalam As Sa'adah *et al.* 2025, hlm. 15) menyatakan pemahaman konsep merujuk pada keterampilan siswa dalam menyampaikan kembali ilmu yang telah dipelajarinya dengan cara lain yang lebih

mudah dipahami. Hal ini memungkinkan mereka untuk memberikan opini dan menerapkan konsep sesuai dengan struktur kognitif yang mereka miliki.,

Hasil temuan di atas ditarik kesimpulan bahwa hakikat pemahaman konsep diposisikan sebagai kemampuan siswa untuk menerima, menyerap, dan mengolah informasi sehingga mampu menjelaskan kembali suatu konsep dengan menggunakan kosakata sendiri. Hal ini menjadikan hal yang penting untuk diterapkan pada pembelajaran, pemahaman konsep berperan sebagai dasar bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Dalam mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa terdapat indikator tertentu yang dapat diperhatikan dari berbagai ahli. Menurut Febriyani *et al.* (2022, hlm. 34-41) indikator pemahaman konsep ditunjukkan oleh siswa yang telah memahami suatu konsep, yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan konsep menggunakan bahasa sendiri, membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, serta menyimpulkan konsep tanpa bantuan gambar atau simbol tertentu.

Adapun menurut Anderson & Krathwohl (dalam Rizkianidaa *et al.* 2023, hlm. 1450-1453) menjelaskan bahwa ada 7 indikator dalam pemahaman konsep, yaitu.

- 1) Menafsirkan (*Interpreting*),
- 2) Memberikan contoh (*Exemplifying*),
- 3) Mengklasifikasikan (*Classifying*),
- 4) Meringkas (*Summarizing*),
- 5) Menarik inferensi (*Inferring*),
- 6) Membandingkan (*Comparing*),
- 7) dan Menjelaskan (*Explaining*),

Selanjutnya pada indikator pemahaman konsep dan menyelesaikan soal menurut Taksonomi Bloom (dalam Murtiyasa *et al.* 2022, hlm. 2059) terdiri dari.

- 1) Menyatakan kembali konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.
- 2) Memberikan contoh.
- 3) Mengklasifikasi objek-objek menurut konsepnya.
- 4) Merepresentasikan dengan berbagai cara dari konsep.

- 5) Menghubungkan konsep-konsep dalam matematika.
- 6) Menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Menurut Febriyani *et al.* (2022, hlm. 34-41) mengemukakan bahwa indikator dalam pemahaman konsep adalah sebagai berikut.

- 1) Pengertian dari suatu konsep dapat diungkapkan ulang menggunakan redaksi kalimat sendiri.
- 2) Perbedaan antara ilustrasi kasus (contoh) dan bentuk pengecualiannya (bukan contoh) berhasil diidentifikasi.
- 3) Kandungan nilai atau maksud dari suatu teori mampu dikomparasikan satu sama lain.
- 4) Sebuah konklusi yang sah mengenai materi yang dipelajari dapat ditarik oleh siswa.

Lebih lanjut menurut Duffin & Simpson (dalam Yanti *et al.* 2022, hlm. 30-49) mengukur pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari indikator berikut.

- 1) Menjelaskan konsep kembali.
- 2) Konsep dapat diterapkan dalam berbagai situasi yang berbeda.
- 3) Berbagai konsekuensi dari suatu konsep dapat dikembangkan.

Berdasarkan uraian indikator di atas, peneliti memilih indikator menurut Anderson dan Krathwohl dengan deskripsi kegiatan berikut.

Tabel 2.2 Indikator Pemahaman Konsep

No	Indikator	Deskripsi
1	menafsirkan (<i>interpreting</i>)	Makna suatu informasi dipahami oleh siswa dengan cara mengubahnya ke bentuk lain tanpa mengubah substansinya..
2	Memberikan Contoh (<i>Exemplifying</i>)	Contoh spesifik atau ilustrasi nyata dari suatu konsep atau prinsip umum yang telah dipelajari dapat diberikan oleh siswa.
3	mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)	Kemampuan siswa dalam mengelompokkan objek, peristiwa, atau informasi berdasarkan ciri-ciri, sifat, atau kategori tertentu sesuai dengan konsep yang dipelajari.
4	Meringkas (<i>Summarizing</i>)	Kemampuan siswa untuk menyusun pernyataan tunggal ditunjukkan dengan seluruh informasi atau poin-poin utama dari suatu materi yang diwakili oleh hal tersebut
5	Menarik Inferensi (<i>Infering</i>)	Kemampuan siswa dalam menemukan pola, kecenderungan, atau kesimpulan logis dari serangkaian informasi atau data yang tersedia.

6	Membandingkan (<i>Comparing</i>)	Aspek kesamaan dan ketidaksetaraan antara dua objek, pemikiran, atau keadaan yang berkaitan berhasil dipetakan oleh anak didik
7	Menjelaskan (<i>explaining</i>)	Suatu konsep, proses, atau hubungan sebab-akibat dapat diuraikan secara runtut dan logis oleh siswa.

Sumber: Anderson & Krathwohl (dalam Rizkianidaa *et al.* 2023, hlm. 1450-1453)

8. Pembelajaran IPAS

IPAS didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang mengkaji berbagai fenomena yang berkaitan dengan makhluk hidup, lingkungan, dan interaksi yang terjadi di dalam alam semesta. Secara singkat, IPAS merupakan perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Meylovvia *et al.*, 2023, hlm. 84-87). IPAS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan pendidikan yang lebih menyeluruh, lintas disiplin, dan relevan dengan konteks. Selain itu, pengintegrasian IPA dan IPS ini dibuat untuk mendalami pemahaman tentang sosial dan budaya serta mendukung tujuan pendidikan yang inklusif dengan perspektif global (Suhelayanti *et al.*, 2023, hlm 33).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dipandang sebagai materi esensial, materi tersebut merupakan bagian dari integrasi ilmu alam dan ilmu sosial yang dirancang untuk mendukung perkembangan intelektual siswa serta melatih kemampuan berpikir ilmiah, logis, dan kritis (Fajrin *et al.*, 2024, hlm 5). Dalam peranannya menurut Zahra (2024. hlm. 157-160) IPAS berperan penting dalam Kurikulum Merdeka sebagai mata pelajaran terintegrasi yang membentuk pemahaman holistik siswa SD terhadap alam dan masyarakat, sekaligus menguatkan Profil Pelajar Pancasila melalui keterampilan abad 21. Peran utamanya mencakup peningkatan motivasi belajar, literasi sains-sosial, dan kemampuan memecahkan masalah nyata

Adapun karakteristik utama pembelajaran IPAS menurut Sutinah *et al.* (2025, hlm 30) yang terdiri dari dua elemen yang saling terintegrasi yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Elemen pemahaman mencakup pengetahuan holistik mengenai fenomena alam dan sosial untuk membangun kesadaran akan hubungan timbal balik antara masyarakat dan lingkungan.

Sementara itu, elemen keterampilan proses merupakan metodologi ilmiah mulai dari mengamati hingga mengomunikasikan hasil yang digunakan siswa untuk memperoleh pemahaman tersebut. Kedua elemen ini harus disampaikan sebagai satu kesatuan utuh dalam setiap tujuan pembelajaran.

Pada implementasinya SDN 223 Bhakti winaya sudah menerapkan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka secara holistik dan terintegrasi. Dengan memadukan elemen pemahaman sains-sosial dan keterampilan proses, sekolah ini memfasilitasi siswa untuk berpikir ilmiah, kritis, dan mandiri. Penerapan ini bertujuan untuk membangun kesadaran kontekstual siswa terhadap hubungan alam dan masyarakat, sekaligus mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang berwawasan global.

Dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan disiplin ilmu terintegrasi yang memadukan Sains (IPA) dan Sosial (IPS) untuk memberikan pemahaman holistik mengenai interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan cara berpikir ilmiah, literasi sains-sosial, dan kemampuan memecahkan masalah nyata melalui perpaduan elemen pemahaman konsep serta keterampilan proses.

9. Perkembangbiakan secara Generatif

Perkembangbiakan generatif merupakan proses pembentukan individu baru yang terjadi melalui mekanisme reproduksi seksual, yakni bertemunya sel kelamin jantan (sperma) dan sel kelamin betina (sel telur) (Rahma, 2021, hlm 4). Menurut Wening (2020, hlm 197) menjelaskan bahwa pada tumbuhan, reproduksi generatif terjadi pada jenis tumbuhan berbiji yang melibatkan pertemuan antara alat kelamin jantan dan betina. Proses ini berlangsung ketika sel sperma dari benang sari membuahi sel telur di dalam bakal buah. Mekanisme ini menjadi karakteristik utama tumbuhan berbiji karena bakal buah tersebut nantinya akan berkembang menjadi individu tanaman baru yang membawa materi genetik dari kedua induknya.

Tahapan utama pada proses perkembangbiakan generatif pada tumbuhan adalah dengan tahap pembentukan gamet dan pembuahan ganda. Pembentukan gamet (sel kelamin) melalui meiosis, diikuti penyerbukan yaitu menempelnya

serbuk sari ke kepala putik. Selanjutnya pada proses pembuahan ganda yang menghasilkan zigot (embrio) dan endosperma (cadangan makanan), yang kemudian berkembang menjadi biji dan buah hingga siap berkecambah menjadi tanaman baru (Pijar, 2024, hlm 1).

Selanjutnya pada perkembangbiakan generatif pada hewan adalah proses reproduksi seksual melalui perkawinan, melibatkan peleburan sel sperma jantan dan ovum betina untuk membentuk zigot yang berkembang menjadi individu baru dengan variasi genetik. Proses ini menghasilkan keturunan yang berbeda dari induknya, mendukung adaptasi lingkungan dalam IPAS SD (Nisa, 2023, hlm 70).

Perkembangbiakan generatif pada hewan secara garis besar terbagi menjadi tiga jenis utama berdasarkan cara perkembangan embrionya. Pertama ovipar (bertelur), di mana embrio berkembang di luar tubuh induk, Kedua vivipar (beranak), di mana janin tumbuh di dalam rahim dan mendapat nutrisi dari induk, serta ovovivipar (bertelur-beranak), di mana telur menetas di dalam tubuh induk sehingga individu baru keluar dalam keadaan hidup (Nugroho, 2021, hlm 30).

Berdasarkan penjelasan di atas, perkembangbiakan generatif merupakan proses reproduksi yang melibatkan penyatuan gamet jantan dan gamet betina untuk menghasilkan keturunan baru dengan karakteristik genetik yang bervariasi. Pada tumbuhan, proses ini terjadi melalui penyerbukan dan pembuahan ganda yang menghasilkan biji sebagai calon tanaman baru. Sementara pada hewan, perkembangbiakan ini dibedakan menjadi tiga cara berdasarkan perkembangan embrionya, yaitu ovipar (bertelur), vivipar (beranak), dan ovovivipar (bertelur-beranak).

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan direncanakan tidak dapat dilepaskan dari kajian terdahulu. Keterkaitan dengan penelitian sebelumnya bertujuan untuk membantu memperoleh data yang relevan serta memberikan landasan dan dukungan yang kuat terhadap penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut berbagai hasil penelitian terdahulu sebagai acuan landasan memperkuat penelitian.

Tabel 2.3 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Gina Selvia Rahayu1, Fitri Nuraeni, & Tiara Yogiarni (2025, hlm 3345)	Pengaruh model pembelajaran inkuiri dengan bantuan aplikasi <i>qreatif</i> edukatif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar	Kuantitatif	Model Pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan aplikasi <i>Qreatif Edukatif</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis regresi, model ini memberikan kontribusi sebesar 45,2% terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA. Selain itu, peningkatan tersebut juga ditunjukkan melalui nilai N-gain sebesar 0,66 (kategori sedang) pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol memperoleh 0,35 (kategori rendah).
2	Siti Nur Rohmawati Windasari (2024, hlm 32)	Pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis <i>outdoor learning</i> terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA SD kelas IV.	Kuantitatif eksperimen	Pemahaman mengenai konsep dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN SUKO 1 dengan penerapan model pembelajaran inkuiri yang menggunakan pendekatan outdoor learning menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa untuk pretest adalah 56 dengan tingkat signifikansi $0,379 > 0,361$. Sementara itu, untuk nilai <i>posttest</i> , rata-ratanya mencapai 75 dan tingkat signifikansinya juga $0,379 > 0,361$. Uji reliabilitas menunjukkan nilai <i>Cronbach's Alpha</i> yang signifikan, yakni lebih dari 0,60. Untuk pretest, nilai Cronbach's Alpha tercatat sebesar 0,864 yang menunjukkan bahwa angket tersebut

				dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk <i>posttest</i> , nilai <i>Cronbach's Alpha</i> sebesar 0,856 juga menunjukkan bahwa angket dinyatakan reliabel. Dari hasil penghitungan uji Wilcoxon nonparametrik, ditemukan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini 0,000.
3	Siti Nur Mulyaningsih (2021, hlm 876)	Pengaruh Youtube terhadap minat belajar dan pemahaman konsep biologi pada siswa kelas X IPA di SMAN 1 Ciampel	Kuantitatif	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan korelasi youtube dan pemahaman konsep biologi sebesar 0,386 (kuat) dengan kontribusi 14,9%, sementara 85,1% dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, YouTube berpengaruh terhadap pemahaman konsep biologi
4	Embun Sapira, Muhlis, & Putu Artayasa (2024, hlm 239)	Pengaruh video pendek Youtube terhadap pemahaman konsep IPA siswa di SMPN 1 Praya Timur	Kuantitatif Eksperimen	Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji ANCOVA mengenai pemahaman konsep ilmiah siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi dua sisi kurang dari α , yaitu $0,009 < 0,05$. Menurut aturan keputusan untuk pengujian hipotesis, ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan tingkat pemahaman konsep ilmiah antara siswa SMPN 1 Praya Timur yang mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan video pendek Youtube dan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

				Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pendek Youtube memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep ilmiah siswa di SMPN 1 Praya Timur.
5	Fitri Nur Aeni & Ida Rindaningsih (2026, hlm 77)	Efektivitas Media Interaktif Digital Berbasis Canva Site dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siklus Air pada Siswa Kelas V SD	Kuantitatif	Media interaktif Canva Site pada materi Siklus Air di kelas 5 terbukti efektif dan layak secara pedagogik, dengan validasi ahli kategori sangat layak (skor 3,8 dan 4,0). Hasil belajar siswa juga meningkat signifikan dari <i>pre-test</i> 3,69 menjadi <i>post-test</i> 14,50 dengan N-Gain 0,95, sehingga media tersebut efektif digunakan untuk mendukung pemahaman dan penguasaan konsep melalui penerapan pendekatan <i>Deep Learning</i> dan <i>Problem-Based Learning</i>

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kebaruan yakni pada kombinasi model *Inquiry Based Learning* dengan media audiovisual dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang secara khusus difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep siswa. Penelitian sebelumnya umumnya hanya mengkaji efektivitas model *Inquiry Based Learning* atau penggunaan media audiovisual secara terpisah, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan keduanya sebagai satu kesatuan strategi pembelajaran. Kombinasi tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan menarik sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak secara lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa bukti empiris

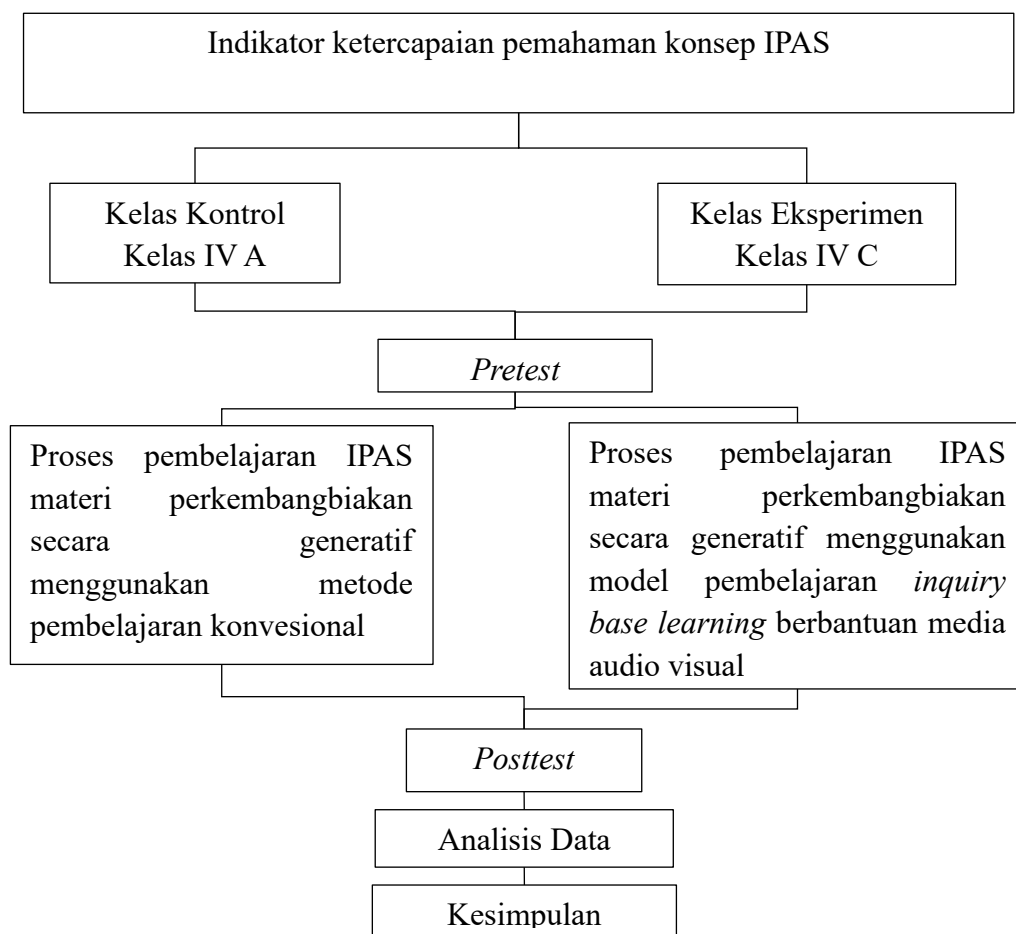
mengenai efektivitas sinergi model *Inquiry Based Learning* berbantuan media audiovisual terhadap pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan fondasi intelektual yang mengarahkan keseluruhan proses penelitian (Hanifah *et al.*, 2025, hlm. 391-395). Menurut Zahra Syahputri *et al.* (2023, hlm. 166) kerangka berpikir adalah alat bantu peneliti untuk menganalisis perencanaan dan menyusun arah argumentasi asumsi penelitian. Menurut Iba *et al.* (2023, hlm 67) Kerangka berpikir atau kerangka teoritis (*research framework*) merupakan panduan konseptual penelitian yang mencerminkan teori relevan untuk hipotesis serta merinci aspek filosofis, epistemologis, metodologis, dan analitis sebagai dasar penelitian.

Menurut Bashori, dan Aulia (2025, hlm. 2) Kerangka berpikir adalah salah satu dari kerangka teoritis yang di dalamnya sebuah penelitian kerangka berpikir menjadi pokok utama untuk menentukan suatu masalah yang akan dikaji, dan merupakan penentu dari jalannya suatu penelitian. Widayat & Amirullah (dalam Ditamei 2022, hlm 11) menyatakan bahwa kerangka pemikiran adalah model konseptual yang dikembangkan dari berbagai landasan teori untuk menjelaskan keterkaitan faktor-faktor yang memengaruhi suatu permasalahan.

Penelitian ini melibatkan beberapa variabel yang akan dianalisis, yaitu pengaruh model *inquiry based learnig* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS SD kelas IV khususnya pada materi perkembangbiakan secara generatif. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SDN 223 Bhakti Winaya yang masih rendah. Agar penelitian dapat terarah dengan baik berikut sampel atau uraian kerangka yang terdiri dari 2 kelas.



Gambar 2.3 Skema Paradigma Penelitian

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Hasil

Asumsi adalah sesuatu diyakini benar tanpa perlu memberikan bukti untuk mendukungnya. (Firdaus *et al.*, 2023, hlm. 204-206). Asumsi merupakan anggapan atau keyakinan seseorang atau kelompok yang dianggap benar tanpa ada bukti konkret yang mendukung (Hampshire *et al.*, 2022, hlm. 14-15). Menurut Manoban (2022, hlm 776) asumsi merupakan dugaan atau spekulasi yang diterima sebagai dasar atau landasan yang digunakan untuk mengarahkan kegiatan penelitian hingga dapat dibuktikan kebenarannya. Tigranyan *et al.* (2024 hlm. 126-133) Asumsi adalah tentang latar belakang intelektual suatu jalur pemikiran yang juga dapat diartikan sebagai gagasan primitif atau gagasan tanpa penunpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian. Asumsi yang benar

akan mempermudah tujuan penelitian sampai kepada penarikan kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis. Dalam konteks ilmu pengetahuan, menurut Anugerah (2025, hlm 10) asumsi adalah landasan dalam menyusun teori dan hipotesis yang kemudian akan diuji secara empiris.

Hasil uraian ini dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah landasan pemikiran awal yang menjadi dasar intelektual dalam merancang penelitian. Maka asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model *Inquiry Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep perkembangan generatif siswa SD dengan bantuan media audio visual.
- b. Siswa sekolah dasar mampu mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual secara teknis, baik dalam mengamati, mendengarkan, maupun menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Lingkungan belajar, meliputi kondisi kelas, ketersediaan media audio visual, serta peran dan bimbingan guru, mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media audio visual secara optimal.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu dugaan atau pernyataan sementara mengenai fenomena yang akan diteliti dalam suatu penelitian (Fatmasari, 2023, hlm 41). Menurut Qotrun (2021, hlm 37) Hipotesis umumnya dipahami sebagai jawaban awal (asumsi) terhadap suatu pertanyaan penelitian. Prof. Dr. S. Nasution (dalam Lestari *et al.* 2026, hlm. 183-185) hipotesis diartikan suatu pernyataan sementara yang berisi dugaan awal tentang fenomena yang diamati, yang disusun untuk membantu memahami dan menjelaskan objek atau peristiwa yang diteliti.

Menurut Amruddin *et al.* (2022, hlm 10) Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara terhadap suatu permasalahan yang kebenarannya perlu diuji melalui bukti empiris, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang memuat dugaan mengenai hubungan antara variabel yang menjadi fokus penelitian. Dugaan tersebut masih bersifat tentatif karena kebenarannya perlu diuji melalui proses penelitian. Mengingat hipotesis merupakan prediksi terhadap hubungan antar fenomena yang kompleks, perumusannya memiliki peran yang sangat penting dalam penelitian sebagai pedoman untuk menguji dan menjelaskan

masalah yang diteliti. Sejalan dengan Hamdani *et al.* (2025, hlm. 64-73) pengertian yang sederhana dari hipotesis diartikan sebagai “penyelesaian tentatif”, “prakiraan terhadap hasil studi”, atau “asumsi setelah dilakukannya pengujian”. Konsekuensinya, keberadaan komponen substansial ini diwajibkan untuk disusun dalam rancangan riset agar mutu penelitian dapat ditingkatkan, serta rekonstruksi konsep ilmiah baru berpeluang dihasilkan jika dugaan tersebut mampu dibuktikan keabsahannya.

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan teori yang relevan dan temuan penelitian terdahulu, sehingga memiliki derajat kebenaran yang tinggi untuk diuji secara empiris. Berdasarkan rumusan masalah serta kerangka yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka berikut hipotesis yang dikemukakan.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep materi perkembangbiakan generatif antara siswa yang menggunakan model *inquiry based learning* berbantuan media audiovisual dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_1 = Terdapat perbedaan pemahaman konsep materi perkembangbiakan generatif antara siswa yang menggunakan model *inquiry based learning* berbantuan media audiovisual dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.