

## **BAB II**

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

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Secara Etimologi (asal-usul), kata model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan belajar yang dirancang secara sengaja agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik serta lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik (Ahyar et al., 2021, hlm. 4). Model pembelajaran adalah metode atau strategi yang digunakan guru ketika menyajikan sumber daya pendidikan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Marfu'ah et al., 2022, hlm. 50). Pilihan lain untuk membantu peserta didik memahami dan mempelajari materi kursus sekaligus meningkatkan kinerja atau hasil belajar mereka adalah dengan menggunakan model pembelajaran. (Fadlurreja et al., 2019, hlm. 616).

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dalam merancang dan menyusun proses pembelajaran, menyiapkan perangkat serta media pembelajaran, dan menyusun evaluasi atau penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Mirdad, 2020, hlm. 15). Menurut Joyce & Weil, model pembelajaran merupakan suatu strategi atau kerangka konseptual yang dapat digunakan dalam penyusunan kurikulum, perencanaan pembelajaran jangka panjang, pengembangan bahan ajar, pengelolaan kelas, serta penyusunan berbagai perangkat pembelajaran lainnya (Khoerunnisa & Aqwal, 2020, hlm. 2).

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan acuan atau pedoman yang digunakan oleh guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif serta memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

## **b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berjalan efisien dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan sukses, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, gaya belajar, dan lingkungan kelas (Sarumaha et al., 2023, hlm. 20) mengemukakan beberapa jenis model pembelajaran dari sekian model yang telah banyak dikembangkan, antara lain: 1) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructional*); 2) Model Pembelajaran Kooperatif; 3) Model Pembelajaran Kontekstual; 4) Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing; dan 5) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*.

Dalam implementasi pembelajaran Kurikulum Merdeka, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses menyebutkan lima model pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran aktif, interaktif dan berpusat pada peserta didik (*student centered*). Kelima model pembelajaran tersebut, antara lain: 1) Model *Project Based Learning* (PjBL); 2) Model *Problem Based Learning* (PBL); 3) *Inquiry Learning*; 4) *Discovery Learning*; dan 5) *Cooperatif Learning*. Sejalan dengan itu, (Aprila, 2022, hlm. 9) menyebutkan jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, antara lain: 1) Model *Project Based Learning* (PjBL); 2) Model *Problem Based Learning* (PBL); 3) *Cooperatif Learning*; 4) Model *Service Learning*; 5) Model *Concept Learning*; 6) Model *Value Learning*; dan 7) Model Pembelajaran Berbasis Kerja.

Guru dapat memilih dan menerapkan berbagai model pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah model *Project Based Learning* (PjBL) karena dinilai sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

## **2. Model *Project Based Learning***

### **a. Pengertian Model *Project Based Learning***

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, sedangkan peserta didik secara aktif dan mandiri membangun pengetahuannya melalui proses pembelajaran (Anggraini & Wulandari, 2021, hlm. 293). Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau melibatkan peserta didik secara aktif dalam prosesnya. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuan secara mandiri melalui kegiatan kerja kelompok dalam menyelesaikan proyek yang telah dirancang oleh guru (Taupik & Fitria, 2021, hlm. 1526).

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada proyek dengan melibatkan peserta didik dalam menghasilkan suatu produk yang dapat diterapkan pada permasalahan di kehidupan nyata (Hadzami & Maknun, 2022, hlm. 121). *Project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada kegiatan proyek dengan menghadapkan peserta didik pada masalah nyata yang dianggap bermakna. Melalui pembelajaran ini, peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk merancang solusi atas permasalahan tersebut. Karena baik guru maupun peserta didik berpartisipasi aktif dalam penyelesaian proyek dalam jangka waktu tertentu, termasuk pemecahan masalah dan menjawab pertanyaan yang kompleks, model ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023, hlm. 43). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menitikberatkan proses belajar yang berorientasi pada hasil akhir berupa produk. Paradigma ini memungkinkan peserta didik untuk memilih aktivitas pembelajaran mereka sendiri, bekerja sama dalam proyek, dan menciptakan produk yang mencerminkan tujuan pembelajaran. Akibatnya, partisipasi peserta didik yang kuat sangat penting untuk keberhasilan implementasinya. (Nababan et al., 2023, hlm. 706).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pelaksanaan suatu proyek yang dirancang untuk menghasilkan sebuah produk. Model ini tidak hanya mendorong peserta didik memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata. Oleh karena itu, penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

#### **b. Karakteristik Model *Project Based Learning***

Dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek, ada suatu karakteristik yang dimiliki dari model *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki karakteristik pembelajaran yang efektif, diantaranya: 1) Mengarahkan peserta didik untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting; 2) Merupakan suatu proses inkuiri; 3) Terkait dengan kebutuhan minat peserta didik; 4) Berpusat pada peserta didik dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri; 5) Menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis dan mencari informasi untuk melakukan investigasi menarik kesimpulan serta menghasilkan suatu produk; dan 6) Terkait dengan permasalahan isu dunia nyata yang autentik, Stripling (dalam Mutawally, 2021, hlm. 2).

Ciri-ciri berikut dari model *Project Based Learning* (PjBL) terlihat jelas dalam kurikulum otonom: 1) Terlaksananya aktivitas otonom mulai dari perencanaan dan persiapan hingga presentasi dan evaluasi produk; 2) Peserta didik memikul tanggung jawab penuh atas pekerjaan yang telah diselesaikan; 3) Berbagai pemangku kepentingan, termasuk orang tua, guru, teman sebaya, dan bahkan masyarakat, berpartisipasi dalam proyek; 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif saat mengerjakan tugas; dan 5) Lingkungan kelas yang toleran, menunjukkan bahwa pembelajaran peserta didik dapat digunakan untuk mengembangkan ide meskipun terdapat kekurangan. (Martati, 2022, hlm. 18).

Dalam belajar dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), maka dapat diketahui beberapa karakteristiknya, yaitu: 1) Peserta didik memutuskan kerangka kerja yang telah ditentukan sebelumnya; 2) Peserta didik

memiliki pengalaman untuk dapat memecahkan suatu kasus yang dapat diselesaikan melalui proyek; 3) Peserta didik ikut merancang proses yang akan dilaluinya untuk dapat menghasilkan solusi; 4) Peserta didik didorong untuk dapat berpikir kritis, dapat menyelesaikan masalah, dapat berkolaborasi serta dapat berkomunikasi; 5) Peserta didik diberikan tanggung jawab untuk mencari dan mengelola semua informasi yang telah dikumpulkan; 6) Ahli dalam bidang keahlian yang berhubungan dengan proyek; 7) Kegiatan evaluasi dilakukan secara berkala dan terus-menerus selama proyek berlangsung; 8) Peserta didik secara umum diberikan kesempatan untuk dapat merefleksikan dan mengulas apa yang telah mereka lakukan; 9) Produk dari akhir proyek yang beragam; dan 10) Lingkungan belajar yang toleran terhadap suasana kesalahan dan perubahan, Nurashiah (dalam Alhayat et al., 2023, hlm. 111).

Dengan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik mengembangkan sebuah produk untuk mengatasi masalah di dunia nyata. Adapun beberapa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL), sebagai berikut: 1) Terdapat persoalan yang bersifat rumit yang diberikan kepada peserta didik; 2) Peserta didik merancang prosedur pemecahan masalah yang sudah diusulkan dengan melaksanakan investigasi; 3) Peserta didik menginvestigasi dan mengimplementasikan kemampuan dan keterampilan yang dipunya pada saat menyelesaikan produk; 4) Peserta didik bertugas di dalam kelompok dengan suportif; 5) Peserta didik mengimplementasikan berbagai kemampuan yang diperlukan (membagi durasi kerja, menjadi orang yang mempunyai kewajiban, memiliki kemampuan sendiri, mengambil pelajaran dari pengalaman; 6) Peserta didik dengan teratur melaksanakan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilewatinya; dan 7) Hasil akhir peserta didik dalam menggarap produk lalu dinilai, Widyantini (dalam Melinda & Zainil, 2020, hlm. 1532).

*Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik menguasai konsep pembelajaran dengan melibatkannya dalam pemecahan masalah berupa proyek nyata. Karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) Peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik; 2) Diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi; 3) Peserta didik diminta untuk memecahkan suatu

masalah secara mandiri; 4) Membuat suatu proyek atau kegiatan berdasarkan permasalahan; dan 5) Peserta didik dilatih untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu produk, Natty (dalam Sastradiharja & Febriani, 2023, hlm. 606).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pelaksanaan proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, karakteristik tersebut menjadikan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung pengembangan kompetensi peserta didik secara optimal.

### **c. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning***

Mengenai langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL), menurut (Melinda & Zainil, 2020, hlm. 1537) diantaranya: 1) Pilih proyek. Berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru, peserta didik memilih topik dan nama proyek; 2) Pada saat merencanakan tahapan penyelesaian proyek, peserta didik merencanakan tahapan pekerjaan produksi dari tugas pertama sampai tugas terakhir beserta klasifikasinya. Fungsi desain ini mencakup aturan untuk memproses tugas proyek, mendefinisikan aktivitas untuk mendukung tugas proyek, menggabungkan peluang kerja dari tugas proyek yang berbeda, merencanakan sumber daya/bahan/alat untuk mendukung tugas proyek dan kolaborasi antar anggota tim; 3) Peserta didik dengan bantuan guru mengatur semua tindakan yang telah disiapkan dan menilai rencana kerja proyek sambil membuat garis waktu untuk pelaksanaan proyek; 4) Penyelesaian proyek di bawah fasilitas dan pengawasan guru. Pada titik ini guru harus bertugas mengawasi aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek. Saat bertugas, guru menilai kinerja peserta didik menggunakan rubrik ringkasan. Hasil proyek akhir disampaikan kepada peserta didik lain dan guru dalam bentuk presentasi sebagai produk pembelajaran; dan 5) Penulisan laporan dan presentasi atau publikasi hasil proyek.

Adapun menurut (Anggraini & Wulandari, 2021, hlm. 294) langkah-langkah dalam model *Project Based Learning* (PjBL) yakni sebagai berikut:

1) Tahap 1: Penentuan Proyek

Penyampaian topik dalam teori oleh guru kemudian disusul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh peserta didik mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan peserta didik juga harus mencari langkah yang sesuai dengan pemecahan masalahnya;

2) Tahap 2: Perencanaan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek

Guru melakukan pengelompokkan terhadap peserta didik sesuai dengan prosedur pembuatan proyek. Kemudian peserta didik melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan;

3) Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Melakukan penetapan langkah-langkah serta jadwal antara guru dan peserta didik dalam penyelesaian proyek tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka peserta didik dapat melakukan penyusunan langkah-langkah serta jadwal dalam realisasinya;

4) Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru

Pemantauan yang dilakukan oleh guru mengenai keaktifan peserta didik ketika menyelesaikan proyek serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian pemecahan masalah. Peserta didik melakukan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan;

5) Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek

Guru melakukan diskusi dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada peserta didik. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain;

6) Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Hasil Proyek

Guru melakukan pengarahan pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari guru.

Pelaksanaan model *Project Based Learning* (PjBL) menerapkan enam (6) langkah-langkah yang dikemukakan oleh Fathurrohman (dalam Taupik & Fitria, 2021, hlm. 1529) yaitu: 1) Penentuan proyek; 2) Perancangan langkah-langkah

penyelesaian proyek; 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring oleh guru; 5) Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek; dan 6) Evaluasi.

Model *Project Based Learning* (PjBL) menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta menghasilkan suatu karya atau produk. Menggunakan strategi ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, membantu mereka memecahkan masalah, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam proyek kelompok. Adapun menurut Abidin (dalam Mutawally, 2021, hlm. 3) menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan model *Project Based Learning* (PjBL) yakni sebagai berikut:

1) Praprojek

Tahapan ini yakni suatu kegiatan yang dilakukan guru diluar jam pelajaran, dimana guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber pendukung untuk belajar serta menyiapkan situasi pembelajaran;

2) Fase 1: Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peserta didik melakukan suatu pengamatan terhadap objek tertentu yang memiliki manfaat agar peserta didik dapat mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah;

3) Fase 2: Membuat Desain dan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Pada tahap ini, peserta didik bekerjasama dengan anggota kelompok serta guru untuk mulai merancang suatu proyek yang akan dibuat, menentukan jadwal untuk pengerjaan proyek dan melakukan persiapan lainnya;

4) Fase 3: Melaksanakan Penelitian

Pada tahap ini, peserta didik melakukan suatu kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan oleh peserta didik, dimana hasil dari penelitian tersebut diperoleh data yang dikumpulkan untuk dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian;

5) Fase 4: Menyusun Draft/Prototipe Produk

Pada tahap ini, peserta didik mulai membuat produk sesuai dengan rencana serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya;

6) Fase 5: Mengukur, Menilai dan Memperbaiki Produk

Pada tahap ini, peserta didik kembali melihat produk yang akan dibuat olehnya, ditelusuri kelemahannya untuk diperbaiki. Kegiatan ini dilakukan dengan meminta pendapat serta kritik dan saran dari kelompok lain atau dengan meminta pendapat serta kritik dan saran dari seorang guru;

7) Fase 6: Finalisasi dan Publikasi Produk

Pada tahap ini, peserta didik melakukan suatu penyelesaian produknya setelah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat setelah itu dipublikasikan;

8) Pascaprojek

Pada tahap ini, merupakan tahapan penilaian yang dilakukan oleh guru, adanya penguatan, masukan serta saran untuk perbaikan produk yang telah dihasilkan oleh peserta didik.

Pengimplementasian model *Project Based Learning* (PjBL) harus dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, oleh karena itu model *Project Based Learning* (PjBL) dilaksanakan dengan langkah-langkah, sebagai berikut: 1) Penentuan Proyek; 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek; 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru; 5) Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek; dan 6) Evaluasi proses dari hasil proyek, Swastantika & Lilis (dalam Sastradiharja & Febriani, 2023, hlm. 606).

Berdasarkan berbagai penjelasan mengenai proses model *Project Based Learning* (PjBL), dapat disimpulkan bahwa enam (6) langkah berikut akan digunakan dalam implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) pada penelitian ini: 1) Penyelidikan fundamental; 2) Perencanaan dan desain proyek; 3) Pembuatan jadwal penyelesaian proyek; 4) Pemantauan terhadap kinerja peserta didik dalam mengerjakan proyek; 5) Evaluasi hasil proyek; dan 6) Penilaian pengalaman pendidikan.

#### **d. Tujuan Model *Project Based Learning***

Dengan menerapkan pendekatan kontekstual dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan sebuah gaya pengajaran yang menggabungkan pembelajaran berbasis masalah ke dalam sistemnya, bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan

asimilasi teori yang disajikan oleh peserta didik (Anggraini & Wulandari, 2021, hlm. 294).

Tujuan dari paradigma pembelajaran yang dikenal sebagai model *Project Based Learning* (PjBL) adalah untuk memfokuskan peserta didik pada isu-isu menantang yang diperlukan agar mereka dapat melakukan investigasi dan memahami pengajaran. Selain itu, tujuan dari model *Project Based Learning* (PjBL) ini adalah untuk membimbing peserta didik dalam proyek kooperatif yang menggabungkan berbagai mata pelajaran (materi) kurikulum, memberi mereka kesempatan untuk menyelidiki konten (materi) dengan cara yang bermakna bagi mereka, dan memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dalam eksperimen. (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023, hlm. 43).

Model *Project Based Learning* (PjBL) ini diprakarsai oleh hasil implikasi dari Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020. Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan kepada pelajar untuk lebih bisa berkolaborasi, gotong royong dan empati dengan sesama.

Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (dalam Anggraini & Wulandari, 2021, hlm. 295) bahwa tujuan dari model *Project Based Learning* (PjBL) untuk: 1) Memberikan wawasan yang luas terhadap peserta didik ketika menghadapi permasalahan secara langsung; 2) Mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu, metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan peserta didik.

Dalam model *Project Based Learning* (PjBL), proyek dilakukan secara kolaboratif, inovatif dan unik yang berfokus pada pemecahan masalah dan berhubungan dengan kehidupan peserta didik serta kebutuhan masyarakat dan industry lokal. Menurut Wibowo (dalam Sastradiharja & Febriani, 2023, hlm. 605) model *Project Based Learning* (PjBL) bertujuan untuk mendorong peserta didik lebih aktif untuk menggali berbagai informasi dan mengembangkan pengetahuan serta menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, model *Project*

*Based Learning* (PjBL) juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, serta memfasilitasi peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *student-centered* dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek. Peserta didik akan masuk ke dalam sebuah kompetensi bersama kelompoknya, dan masing-masing kelompok akan bersaing untuk menjadi yang paling unggul diantara yang lainnya.

Dari beberapa pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model *Project Based Learning* (PjBL) adalah untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata secara kolaboratif. Model ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas serta keterampilan bekerja sama, sekaligus memperluas wawasan peserta didik dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

#### **e. Manfaat Model *Project Based Learning***

Berikut beberapa keunggulan model *Project Based Learning* (PjBL): 1) Peserta didik berperan aktif dalam pemecahan masalah, yang membantu mereka mempelajari informasi dan kemampuan baru; 2) Mengajarkan kerja sama atau kerja tim; dan 3) Memberi peserta didik kesempatan untuk merencanakan proyek. (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023, hlm. 44). Pembelajaran berbasis proyek atau model *Project Based Learning* (PjBL) bermanfaat untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mencoba merekonstruksi peristiwa sejarah berdasarkan suatu proyek agar peserta didik terlibat dalam pengalaman secara langsung mengenai perencanaan suatu pembelajaran yang tidak membosankan (Mutawally, 2021, hlm. 6).

Manfaat model *Project Based Learning* (PjBL), menurut Fauzi (dalam Martati, 2022, hlm. 15) sangat baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak-anak, meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan membiasakan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Hal ini sejalan dengan (Martati, 2022, hlm. 19) yang mengemukakan bahwa manfaat model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi; dan 2)

Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.

Pembelajaran berbasis proyek atau model *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, adapun manfaat model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) Peserta didik mendapatkan pengetahuan dan kemampuan yang baru dalam pembelajaran; 2) Menumbuhkan keterampilan peserta didik dalam kemampuan pemecahan masalah; 3) Menjadikan peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran; 4) Memajukan dan menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengolah sumber; 5) Menumbuhkan kerjasama antar peserta didik; 6) Peserta didik dapat mengeluarkan keputusan sendiri dan dapat menciptakan kerangka tugas proyek; 7) Terdapat permasalahan yang solusinya belum ditentukan sebelumnya; 8) Peserta didik dapat mendesain proses untuk mencapai hasil; 9) Peserta didik harus berkewajiban untuk memperoleh dan mengatur informasi; 10) Peserta didik membuat penilaian secara berkelanjutan; 11) Peserta didik secara berkala memeriksa kembali pekerjaan yang telah dilakukan; 12) Hasil akhir berupa produk dan dinilai keunggulannya; dan 13) Kelas mempunyai suasana yang dapat memberikan toleransi terhadap kesalahan dan perubahan, Fathurrohman (dalam Melinda & Zainil, 2020, hlm. 1531).

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa paradigma mengenai model *Project Based Learning* (PjBL) meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan pemecahan masalah, kerja tim, komunikasi, kreativitas, dan pemikiran tingkat tinggi. Karena peserta didik secara aktif terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan isu-isu kehidupan nyata, keunggulan model *Project Based Learning* (PjBL) juga menawarkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

#### **f. Kelebihan Model *Project Based Learning***

Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki kelebihan, menurut Djamarah & Zain (dalam Anggraini & Wulandari, 2021, hlm. 295) antara lain: 1) Melatih peserta didik dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima; 2) Memberikan pelatihan langsung kepada peserta didik dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari; dan 3) Penyesuaian dengan prinsip

modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian peserta didik, baik melalui praktik, teori serta pengaplikasiannya.

Kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu diantaranya, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks, meningkatkan kolaborasi peserta didik dan memberikan pengalaman kepada peserta didik melalui pembelajaran praktik dalam mengorganisasikan proyek (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023, hlm. 44). Adapun kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL), menurut Daryanto (dalam Melinda & Zainil, 2020, hlm. 1532) yaitu: 1) Dapat menumbuhkan stimulus belajar peserta didik; 2) Dapat menumbuhkan keterampilan penyelesaian masalah; 3) Dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih giat dan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang rumit; 4) Dapat menciptakan terjadinya kerja sama antar peserta didik; 5) Dapat memotivasi peserta didik untuk bisa membangun dan menerapkan kemampuan komunikasi; 6) Dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengolah bahan pembelajaran; 7) Dapat membagikan pengetahuan kepada peserta didik dalam pembelajaran dan implementasi dalam mengkonstruksi proyek; dan 8) Dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi mengasyikkan, sehingga peserta didik ataupun guru dapat menikmati proses pembelajaran.

Selain itu, menurut Abidin (dalam Mutawally, 2021, hlm. 4) pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan yakni:

- 1) Melibatkan kekreativitasan peserta didik, sehingga peserta didik mampu berpikir secara kritis;
- 2) Mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang mereka miliki;
- 3) Peserta didik mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran menciptakan suatu proyek;
- 4) Mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran;
- 5) Pembelajaran lebih bersifat fleksibel; dan
- 6) Meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik dalam berkelompok guna memecahkan suatu masalah, dan lain-lain.

Sejalan dengan itu, menurut Kurniasih (dalam Martati, 2022, hlm 20) kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL), yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting dan mereka perlu dihargai;
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;
- 3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks;
- 4) Meningkatkan kolaborasi;
- 5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi;
- 6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber;
- 7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas;
- 8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata;
- 9) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata; dan
- 10) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun guru menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki keunggulan seperti mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, kerja sama, dan komunikasi peserta didik. Karena peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang terhubung dengan skenario dunia nyata, manfaat dari model *Project Based Learning* (PjBL) juga menawarkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

#### **g. Kelemahan Model *Project Based Learning***

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau model *Project Based Learning* (PjBL) juga memiliki kekurangan. Model pembelajaran berbasis proyek

atau model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa kelemahan, seperti kebutuhan akan banyak waktu dan uang untuk memecahkan masalah, kenyataan bahwa banyak guru lebih nyaman di lingkungan kelas konvensional di mana guru menjadi pusat perhatian, kebutuhan akan banyak peralatan, potensi beberapa peserta didik kurang terlibat dalam kerja kelompok ketika topik yang diberikan kepada setiap kelompok berbeda, dan kekhawatiran bahwa peserta didik tidak akan sepenuhnya memahami topik tersebut. (Simangunsong et al., 2022, hlm. 110).

Model *Project Based Learning* (PjBL) membutuhkan banyak waktu untuk memecahkan masalah dan menghasilkan produk, model ini membutuhkan biaya yang cukup besar, membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, membutuhkan fasilitas, peralatan, dan material yang memadai, model ini tidak cocok untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan, serta model ini juga memiliki kesulitan dalam melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok (Muljani & Purnomo, 2022, hlm. 218).

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) memiliki beberapa kekurangan berikut: 1) Sikap aktif peserta didik dapat membuat kelas kurang kondusif, sehingga penting untuk memberi mereka waktu untuk berbicara. Proses analitis dapat berjalan dengan tenang jika mereka merasa waktu diskusi mereka memadai; dan 2) Meskipun alokasi waktu untuk peserta didik telah diperkenalkan, lingkungan pembelajaran masih kurang kondusif. Akibatnya, pengajar berhak memberikan waktu tambahan kepada setiap kelompok secara bergantian. (dalam Anggraini & Wulandari, 2021, hlm. 295).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya, antara lain membutuhkan waktu, biaya, sarana, serta persiapan yang lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Selain itu, penerapan model ini juga menuntut kesiapan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran serta keaktifan peserta didik dalam bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila aspek-aspek tersebut tidak dikelola dengan baik, pelaksanaan pembelajaran dapat menghadapi berbagai kendala, seperti kurang optimalnya pengelolaan kelas dan rendahnya keterlibatan peserta didik.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Saleh et al., 2023, hlm. 6). Media pembelajaran merupakan alat belajar yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran yang kemudian dapat menambah wawasan peserta didik (Rahman et al., 2023, hlm. 10649). Begitupun dengan Arsyad (dalam Sajdah et al., 2022, hlm. 86) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada pembelajaran, dan harapannya dengan media sosial ini dapat merangsang perhatian juga minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Keberadaan media ini, dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Sehingga, media pembelajaran berperan dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Daniyati et al., 2023, hlm. 285).

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendidikan yang berperan dalam mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam penggunaannya, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, baik berupa benda maupun lingkungan sekitar peserta didik, selama dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Ramadani et al., 2023, hlm. 751).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sumber, atau sarana yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses penyampaian materi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, membantu pencapaian tujuan pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan bermakna.

#### **4. Media Canva**

##### **a. Pengertian Media Canva**

Di tengah kekacauan industri teknologi, Canva muncul. Program desain online ini menyediakan berbagai template desain yang dapat digunakan untuk menghasilkan materi pendidikan, Resmini (dalam Putri et al., 2022, hlm 315). Presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, pembatas buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, templat pengeditan foto, thumbnail YouTube, Instagram Stories, unggahan Twitter, dan sampul Facebook hanyalah beberapa alat yang tersedia di Canva, sebuah program desain online. Presentasi kreatif, instruksional, lugas, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi termasuk di antara jenis presentasi yang ditawarkan oleh Canva. (Tanjung & Faiza, 2019, hlm. 80).

Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (dalam Putri et al., 2022, hlm. 315) ini berarti Canva dapat mendukung guru dan peserta didik dalam memfasilitasi aktivitas pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Oleh karena itu, dengan menawarkan sumber daya dan media pendidikan yang menarik, Canva dapat membangkitkan minat anak-anak dalam belajar. Guru hanya perlu memilih jenis desain grafis, template, jumlah halaman, dan penyisipan teks dan gambar yang diinginkan dari pilihan yang tersedia (Tanjung & Faiza, 2019, hlm. 80).

Canva juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencerna serta memahami materi pembelajaran yang abstrak, karena media Canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen yang menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik (Agustiyan et al., 2024, hlm 180).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media Canva merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dirancang secara mandiri oleh guru dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan

interaktif. Selain itu, Canva menyediakan beragam fitur pengeditan yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti gambar, presentasi (*PowerPoint*), video, maupun teks.

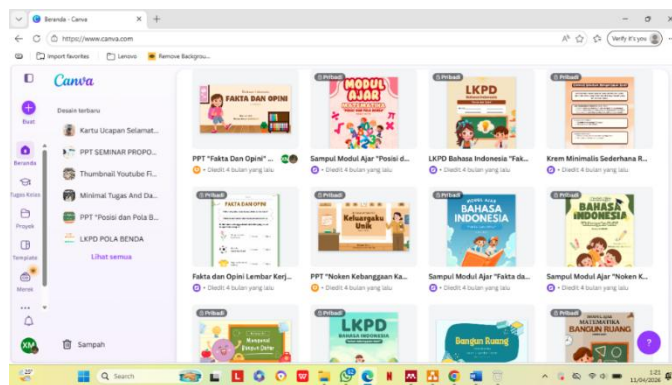
### **b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Canva**

Media canva merupakan aplikasi yang hadir dan ramai digunakan di berbagai bidang, salah satunya di bidang Pendidikan. Untuk menggunakan media Canva ini dapat dengan mudah di unduh secara gratis di laptop maupun *handphone*. Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi media canva baik menggunakan *handphone* ataupun menggunakan laptop yang mudah di akses oleh pengguna, menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 112), yaitu:

- 1) Mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk pengguna *handphone* atau membuka aplikasi canva melalui website resmi canva yaitu, [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/) untuk pengguna laptop;
- 2) Membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun *facebook*, *google* atau *gmail*;
- 3) Membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan dengan bantuan *template*, guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, *font* atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna; dan
- 4) Menyimpan hasil desain dari canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.

Langkah-langkah penggunaan media Canva, menurut (Resmini et al., 2021, hlm. 338), antara lain:

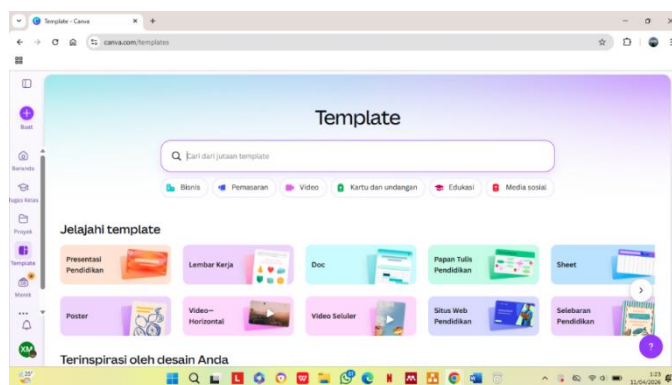
- 1) Pertama gunakan perangkat yang dapat digunakan, baik melalui laptop atau *handphone* yang dapat mengakses pada jaringan internet, selanjutnya ketik pada halaman web [https://www.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/);
- 2) Sebelum menggunakannya, pengguna perlu terlebih dahulu memiliki akun Canva yang dapat dibuat melalui akun *facebook*, *google*, *gmail*, akun belajar.id maupun opsi lainnya;



**Gambar 2.1 Tampilan Pertama Pada Canva**

Pada gambar 2.1 menunjukkan tampilan awal beranda Canva yang menjadi langkah pertama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Pada tahap ini, pengguna dapat melihat berbagai pilihan *desain* yang pernah dibuat, *template* yang tersedia, serta menu navigasi di sisi kiri seperti “Beranda”, “Proyek”, dan “Template”. Selain itu, terdapat tombol “Buat” yang berfungsi untuk memulai desain baru sesuai kebutuhan. Tampilan ini memberikan kemudahan bagi pengguna, khususnya guru, untuk mengakses, mengelola dan memulai pembuatan media pembelajaran secara praktis dan terstruktur.

3) Pilih *fitur desain* yang akan digunakan pada ikon “Template”;

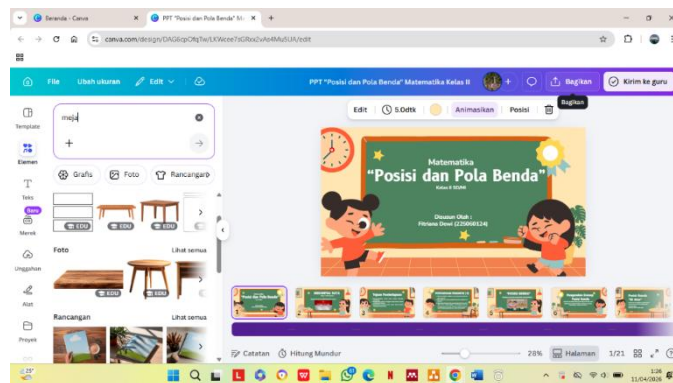


**Gambar 2.2 Tampilan beberapa Template Canva yang Akan Digunakan**

Pada gambar 2.2 menampilkan halaman menu *Template* pada Canva sebagai langkah lanjutan setelah masuk ke beranda. Pada tahap ini, pengguna mulai mengeksplorasi berbagai pilihan *template* yang telah disediakan sesuai kebutuhan, seperti presentasi pendidikan, lembar kerja, poster, video hingga media sosial. Tersedia pula fitur pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan *template* secara spesifik serta kategori yang terorganisir untuk mempercepat proses pemilihan *desain*. Melalui halaman ini, pengguna dapat menentukan jenis dan

tampilan media pembelajaran yang akan dibuat sehingga proses desain menjadi lebih efisien, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 4) Masukan materi dalam bentuk soal atau jawaban yang telah disiapkan sebelumnya;
- 5) Lalu pada *template* yang telah dipilih, dapat ditambahkan elemen desain untuk memperjelas soal atau jawaban dengan memilih fitur desain atau gambar yang sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disajikan; dan



**Gambar 2.3 Tampilan Untuk Membuat Materi atau Pertanyaan Pada *Template***

Pada gambar 2.3 menampilkan tampilan ruang kerja (editor) pada Canva sebagai tahap lanjutan setelah pengguna memilih *template* yang diinginkan. Pada bagian ini, pengguna mulai melakukan proses pengeditan *desain* dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti menambahkan elemen (gambar, ikon atau ilustrasi), mengubah teks, serta menyesuaikan tata letak *slide* sesuai kebutuhan pembelajaran. Di sisi kiri terdapat menu elemen dan pencarian objek, sedangkan di bagian tengah ditampilkan area kerja utama yang menunjukkan hasil *desain*, dan di bagian bawah terdapat urutan halaman atau *slide*. Melalui tahap ini, pengguna dapat mengembangkan media pembelajaran secara kreatif dan interaktif sehingga dapat menghasilkan tampilan yang menarik dan sesuai dengan tujuan materi yang akan disampaikan.

- 6) Hasil desain akan tersimpan secara otomatis dan dapat diunduh dalam berbagai format, seperti PDF, JPG, Video atau PPT, dengan cara memilih menu “Bagikan”, kemudian klik “Unduh” dan tentukan jenis file yang diinginkan.



**Gambar 2.4 Tampilan Untuk Dibagikan dan Diunduh**

Pada gambar 2.4 menampilkan tahap akhir penggunaan Canva, yaitu proses membagikan atau mendistribusikan hasil *desain* yang telah dibuat. Pada tahap ini, pengguna dapat memanfaatkan fitur “Bagikan” untuk mengatur akses, menyalin tautan, mengunduh file atau langsung membagikannya melalui berbagai *platform* seperti Google Classroom maupun media lainnya. Tersedia pula pengaturan level akses yang memungkinkan pengguna menentukan siapa saja yang dapat melihat atau mengedit *desain* tersebut. Dengan adanya fitur ini, media pembelajaran yang telah dibuat dapat dengan mudah disebarluaskan kepada peserta didik atau pihak terkait secara praktis dan efisien.

### **c. Kelebihan Media Canva**

Media canva mempunyai beberapa kelebihan, menurut (Putri et al., 2022, hlm. 317) antara lain:

- 1) Mempunyai beragam desain grafis, animasi, template, serta lembaran-lembaran yang menarik;
- 2) Mampu menyesuaikan waktu dalam mendesain media pembelajaran yang efektif;
- 3) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan memakai handphone ataupun laptop;
- 4) Aplikasi ini mudah untuk dicapai oleh guru dan peserta didik; dan
- 5) Menggunakan aplikasi canva tersebut, membuat seorang guru yang kreatif dan inovatif.

Kelebihan dari aplikasi Canva itu sendiri adalah sebagai alat bantu proses belajar mengajar berlangsung sehingga guru dapat memberikan pengetahuan secara praktis dan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif serta aplikasi mudah untuk

diterapkan (Asnawati & Sutiah, 2023, hlm. 68).

Dalam aplikasi Canva ada juga jenis template presentasi yang didesain untuk pendidikan, kelebihan dari aplikasi Canva, yaitu: 1) Memudahkan guru dalam merancang desain yang digunakan sebagai media pembelajaran; 2) Melalui canva, yang menyediakan bermacam-macam template menarik, yang dapat disesuaikan dengan keinginan; dan 3) Aplikasi canva dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, dan dapat diakses melalui komputer pribadi atau perangkat lain (Febriana et al., 2024, hlm. 34).

Selain itu, menurut (Tanjung & Faiza, 2019, hlm. 80) kelebihan media Canva antara lain:

- 1) Memiliki beragam desain grafis, animasi, template dan nomor halaman yang menarik;
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*;
- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis;
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru;
- 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan;
- 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran;
- 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop akan tetapi juga dapat menggunakan ponsel; dan
- 8) Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media Canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti PDF dan JPG. Sehingga untuk menerapkan presentasi *offline* dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *powerpoint*.

Sejalan dengan itu, menurut (Kharissidqi & Fimansyah, 2022, hlm. 110) kelebihan media 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 didalam 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 dengan menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar dan lain sebagainya yang disediakan; dan
- 3) Mudah dijangkau, aplikasi Canva ini 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.

Berdasarkan sudut pandang yang telah disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa Canva adalah alat pembelajaran digital yang bermanfaat, mudah beradaptasi, dan sukses yang menawarkan berbagai template, desain grafis, animasi, dan komponen visual yang dapat membantu proses pembelajaran. Untuk memungkinkan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih sukses dan menarik, Canva dapat membantu guru menciptakan sumber daya pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif yang dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana pun menggunakan berbagai perangkat.

#### **d. Kelemahan Media Canva**

Selain kelebihan yang didapat dalam media canva ini, ada juga kelemahan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan canva, setiap pemakai harus tersedia paket data maupun sambungan internet agar bisa tersambung dan dapat menggunakan canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi canva ada beberapa template yang berbayar, itu artinya tidak dapat digunakan sebelum berlangganan (Rohmiasih et al., 2023, hlm. 71).

Kelemahan media Canva, menurut (Putri et al., 2022, hlm. 317) yakni: 1) Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil; 2) Beberapa fitur baru bisa didapat dengan akun premium; 3) Desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh; dan 4) Belum ada fitur *insert table* untuk melancarkan slide presentasi. Kelemahan aplikasi canva ini itu tergantung pada jaringan internet yang hanya dapat diakses secara online karena didalam aplikasi canva itu tidak hanya disediakan template saja tetapi juga berbagai macam stiker ilustrasi font dan lain-lain (Asnawati & Sutiah, 2023, hlm. 67).

Dari uraian di atas, jelas bahwa Canva menawarkan manfaat dan kekurangan. Untuk mengurangi kekurangan tersebut, pastikan siapapun memiliki koneksi internet yang memadai sebelum membuat media, manfaatkan template dan fitur gratis yang tersedia, unduh desain terlebih dahulu untuk penggunaan offline saat belajar, dan integrasikan Canva dengan program lain, seperti Microsoft PowerPoint, untuk mengisi kekurangan yang ada. Oleh karena itu, jika pengguna mampu memodifikasi proses pembelajaran mereka dengan benar, kekurangan Canva seharusnya tidak menjadi penghalang.

## **5. Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar**

### **a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep**

Kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan atau kekuatan. Jadi, kemampuan merupakan kesanggupan seseorang untuk melakukan sesuatu (Rohman et al., 2021, hlm. 167). Sedangkan, pemahaman adalah pengetahuan banyak, mengerti atau tahu benar, pandai dan mengerti benar (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Ada tujuh (7) indikator aspek pemahaman, menurut Anderson & Krathwol (dalam Novanto et al., 2021, hlm. 206) diantaranya: 1) Menafsirkan, yaitu mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lain; 2) Mencontohkan, yaitu proses indentifikasi ciri-ciri pokok dari konsep atau prinsip umum; 3) Mengklasifikasikan, yaitu melibatkan proses mendeteksi ciri-ciri atau pola-pola yang sesuai dengan contoh, konsep atau prinsip tertentu; 4) Merangkum, yaitu mengemukakan satu kalimat yang mempresentasikan informasi yang diterima; 5) Menyimpulkan, yaitu menyertakan proses menemukan pola dalam sejumlah contoh; 6) Membandingkan, yaitu melibatkan proses mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek; dan 7) Menjelaskan, yaitu ketika peserta didik dapat membuat dan menggunakan model sebab-akibat dalam sebuah sistem. Konsep adalah dasar dari pengetahuan yang digunakan untuk mempelajari, memahami dan menggunakan berbagai konsep untuk membentuk suatu pengetahuan, Gulen (dalam Murtiyasa et al., 2022, hlm. 2060).

Pemahaman konsep dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk sepenuhnya memahami suatu konsep yang sedang dipelajari agar dapat menjalankan prosedur atau algoritma dengan cara yang fleksibel, akurat, efisien,

dan tepat (Rohman et al., 2021, hlm. 168). Kemampuan pemahaman konsep dalam belajar merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran (Harefa et al., 2022, hlm. 327).

Pemahaman konsep sebagai kemampuan peserta didik untuk: 1) Menjelaskan konsep, dapat diartikan peserta didik mampu untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya; 2) Menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda; dan 3) Mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep, Duffin & Simpson (dalam Harefa et al., 2022, hlm. 327). Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan yang menjelaskan suatu pengetahuan atau konsep dengan kata-kata sendiri dan dapat mengartikan atau menarik kesimpulan dari penjelasan yang bisa berupa huruf, angka, gambar dan sebagainya (Novanto et al., 2021, hlm. 206).

Berdasarkan sudut pandang yang telah disebutkan di atas, pemahaman konseptual adalah kemampuan peserta didik untuk secara akurat, fleksibel, dan bermakna memahami, menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, membandingkan, menurunkan, dan menerapkan suatu konsep yang telah mereka peroleh menggunakan kata-kata atau pemikiran mereka sendiri. Keterampilan ini menunjukkan bahwa selain menghafal, anak-anak juga mampu menghubungkan ide-ide dengan konteks yang lain, melihat hubungan antar ide, dan menerapkan ide-ide ini untuk memecahkan masalah saat mereka belajar.

#### **b. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar**

Pemahaman terhadap konsep ini sangat penting karena memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam menganalisis bentuk dan mengidentifikasi pola. Kemampuan pemahaman konsep matematika juga menjadi salah satu faktor utama yang menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi. Tujuan pembelajaran matematika yang ingin dicapai salah satunya adalah kemampuan pemahaman konsep matematika yang baik. Melalui matematika, peserta didik diajarkan tidak hanya untuk menghitung, tetapi juga untuk memahami konsep, menganalisis masalah dan menemukan solusi yang tepat. Materi matematika di Sekolah Dasar (SD) meliputi berbagai topik, salah satunya adalah materi geometri. Diantara berbagai topik geometri, materi Bangun Datar

merupakan konsep dasar yang sangat penting, karena menjadi pondasi bagi pembahasan materi geometri lainnya (A. Y. Putri et al., 2025, hlm. 299).

Pemahaman konsep adalah langkah yang terdiri dari berbagai kemampuan untuk menjelaskan dan mendefinisikan sesuatu, dapat dimulai dari memberikan definisi dan dapat memberikan gambaran mengenai suatu bangun datar, misalnya definisi persegi panjang sehingga dapat terbayang dalam pikiran peserta didik dan membekas dalam ingatan peserta didik (Rismawati et al., 2023, hlm. 245). Pemahaman konsep materi bangun datar dapat dimulai dari benda-benda konkret yang ada di ruang kelas tempat peserta didik belajar agar pembelajaran lebih membekas dalam ingatan peserta didik (Rahmadani & Wandini, 2023, hlm. 29928).

Berdasarkan sudut pandang yang telah disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa setiap peserta didik perlu memahami konsep bangun datar. Dengan demikian, mereka akan mampu menyelesaikan masalah dengan menerapkan konsep dan pernyataan yang tepat.

### **c. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar**

Kemampuan pemahaman konsep dapat dicapai dengan memperhatikan indikator-indikator. Menurut Depdiknas (dalam Oktaviana, 2024, hlm. 15) indikator yang menunjukkan pemahaman konsep antara lain:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep;
- 2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya);
- 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari konsep;
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai bentuk representasi matematis;
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; dan
- 6) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Indikator pemahaman konsep, menurut Maharani (dalam Murtiyasa et al., 2022, hlm. 2062) terdiri dari: 1) Menyatakan kembali konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri; 2) Memberikan contoh dan bukan contoh; 3) Mengklasifikasi objek-objek menurut konsepnya; 4) Mempresentasikan dengan berbagai cara dari konsep; 5) Menghubungkan konsep-konsep dalam matematika; dan 6) Menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Indikator pemahaman konsep bangun datar, menurut (A. Y. Putri et al., 2025, hlm. 300) yakni meliputi:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep, menjelaskan konsep yang berkaitan dengan bangun datar;
- 2) Mengklasifikasikan objek berdasarkan konsep matematika, menentukan bagian-bagian atau sifat-sifat yang terdapat pada bangun datar; dan
- 3) Memberikan contoh atau bukan contoh di konsep yang dipelajari, memberikan pendapat, dalam membedakan manakah yang termasuk konsep bangun datar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indikator pemahaman konsep bangun datar yang akan digunakan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep dan unsur bangun datar (garis, sudut, ruas garis, kurva, dll);
- 2) Kemampuan mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan sifat dan unsur-unsurnya (jumlah sisi, sudut, garis sejajar, dll);
- 3) Kemampuan memberi contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari; dan
- 4) Kemampuan mengaitkan konsep bangun datar dalam komposisi dan dekomposisi.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi bahan rujukan dalam penelitian ini. Berikut ini beberapa sumber referensi hasil penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Haryadi & Mudzakkir, 2024, hlm. 119) menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media bahan bekas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas III sekolah dasar, dengan nilai rata-rata sebesar 81,45. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu kesatu terletak pada variabel independen/bebas yang digunakan yaitu model *Project Based Learning* (PjBL), serta pemahaman konsep sebagai variabel dependen/terikat. Selain itu, metode penelitian yang digunakan juga sama, yaitu eksperimen semu atau *quasi eksperimen*. Adapun perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran, dimana penelitian terdahulu

menggunakan media bahan bekas, sedangkan penelitian ini menggunakan media Canva.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Tambunan et al., 2025, hlm. 8) mengungkapkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media interaktif berbasis *Puzzle* mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik, dengan seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu kedua adalah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai variabel independen/bebas dan pemahaman konsep sebagai variabel dependen/terikat, serta metode penelitian yang sama yaitu eksperimen semu atau *quasi eksperimen*. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan media yang digunakan, dimana penelitian terdahulu menggunakan peserta didik kelas X, sedangkan penelitian ini menggunakan peserta didik kelas III serta menggunakan media Canva.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad et al., 2025, hlm. 543) menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam model *Project Based Learning* (PjBL) secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 84,7. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ketiga terletak pada penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva serta metode penelitian yang sama yaitu eksperimen semu atau *quasi eksperimen*. Perbedaannya terdapat pada variabel dependen/terikat, dimana penelitian terdahulu menggunakan hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan kemampuan pemahaman konsep bangun datar. Selain itu, subjek penelitian juga berbeda, yaitu kelas V pada penelitian terdahulu dan kelas III pada penelitian ini.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Donti et al., 2025, hlm. 138) menemukan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 34,27 menjadi 87,50. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu keempat adalah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva serta metode penelitian yang sama yaitu eksperimen semu atau *quasi eksperimen*. Perbedaannya terletak pada variabel dependen/terikat dan subjek penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan hasil belajar pada peserta

didik kelas VIII, sedangkan penelitian ini menggunakan kemampuan pemahaman konsep bangun datar pada peserta didik kelas III.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Az-zahra et al., 2025, hlm. 4160) menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi Wordwall berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik dengan peningkatan rata-rata sebesar 66%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu kelima adalah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai variabel independen/bebas dan kemampuan pemahaman konsep sebagai variabel dependen/terikat, serta metode penelitian yang sama yaitu eksperimen semu atau *quasi eksperimen*. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran dan subjek penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan media Wordwall dengan subjek peserta didik kelas II, sedangkan penelitian ini menggunakan media Canva dengan subjek peserta didik kelas III.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, penelitian terdahulu dengan penelitian ini tentu memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian ini berfokus pada kemampuan pemahaman konsep bangun datar dengan bantuan media Canva dengan subjek penelitian peserta didik kelas IIIA di SD Negeri 020 Lengkong Besar, Kota Bandung. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design*.

### C. Kerangka Pemikiran

Landasan penelitian adalah kerangka konseptual, yang diperoleh dari pengamatan, fakta, dan studi literatur. Hipotesis, klaim, atau gagasan yang akan membentuk dasar penelitian terkandung dalam kerangka pemikiran (Syahputri et al., 2023, hlm. 161). Pemahaman seorang peneliti tentang hubungan antar variabel dalam penelitiannya dikenal sebagai kerangka berpikir. Pengetahuan ini akan memudahkan peneliti untuk menentukan variabel mana yang perlu diteliti. (Bashori & Aulia, 2024, hlm. 2).

Para peneliti dapat memeriksa perencanaan dan memperdebatkan asumsi-asumsi yang mendasarinya menggunakan kerangka konseptual. Variabel penelitian

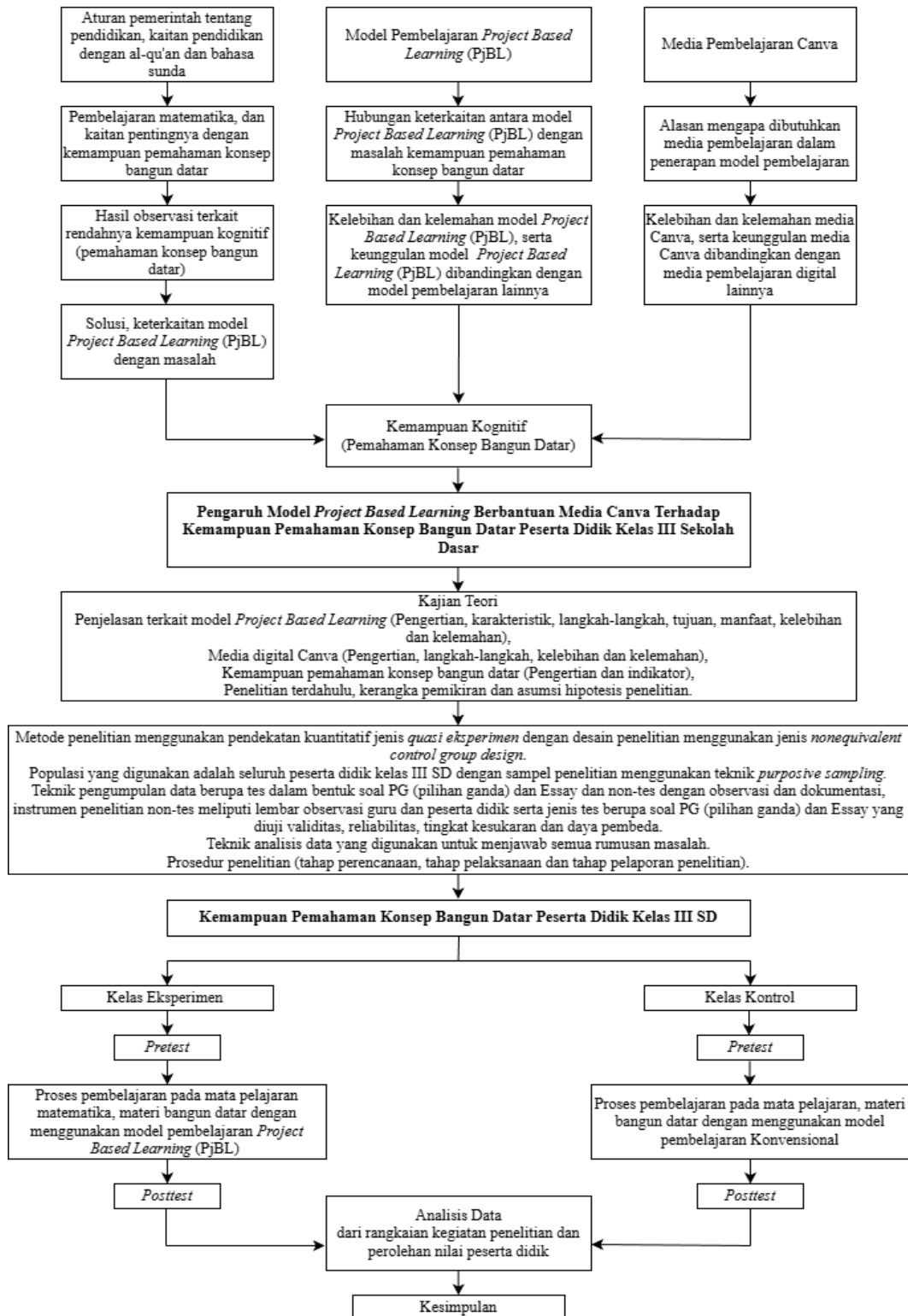
dapat digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian karena variabel tersebut diartikulasikan secara menyeluruh dan relevan dengan isu yang sedang dipelajari dalam kerangka konseptual (Syahputri et al., 2023, hlm. 161). Kerangka berpikir sangat diperlukan dalam penelitian yang melibatkan dua variabel atau lebih. Kerangka berpikir ini dibuat sendiri oleh peneliti itu sendiri, dan untuk membuat kerangka berpikir yang baik harus dibangun di atas fondasi teori yang kuat dan argumentasi ilmiah yang logis. Menyusun kerangka berpikir yang logis dan sistematis akan membantu peneliti dalam mengkomunikasikan ide-idenya dengan jelas dan meyakinkan (Bashori & Aulia, 2024, hlm. 3).

Sumber-sumber bibliografi sering diabaikan ketika membangun kerangka kerja karena sumber-sumber tersebut telah digunakan untuk menghasilkan kerangka kerja teoritis. Hal ini tidak benar karena argumen ilmiah yang diambil dari ide-ide yang relevan sangat penting untuk membangun kerangka kerja. Kerangka kerja perlu diorganisir secara rasional dan metodis agar ilmuwan lain dapat menerima pandangan kita. Akibatnya, teori yang digunakan dalam argumen perlu dipahami dengan baik berdasarkan kemajuan teoritis terbaru. Bahkan jika penalaran peneliti valid, akan sulit bagi ilmuwan lain untuk menerima pendekatan atau teori yang relatif lama (usang, tidak relevan dengan situasi empiris). Akibatnya, para peneliti ingin selalu mengikuti perkembangan terbaru dalam sains (Syahputri et al., 2023, hlm. 162). Maka dari itu, cerita seorang peneliti yang menjadi dasar pengembangan hipotesis disebut kerangka konseptual. Saat mengembangkan hipotesis, pendekatan kuantitatif digunakan jika narasi kerangka konseptual menggunakan penalaran deduktif. Peneliti adalah orang yang mengembangkan kerangka konseptual. Ini adalah analisis dari sudut pandang pribadi peneliti.

Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti yaitu pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar. Sampel yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan 2 (dua) kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva, sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir dalam studi ini menunjukkan rancangan studi untuk memecahkan masalah tentang rendahnya kemampuan pemahaman konsep bangun

datar pada kelas III di SD Negeri 020 Lengkong Besar.

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat pada skema sebagai berikut:



**Gambar 2.5 Skema Alur Berpikir Penelitian**

## **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Asumsi Penelitian**

Asumsi ialah suatu pendapat yang masih bersifat sementara yang dianggap benar dengan adanya bukti atas pendapat tersebut agar bersifat mutlak, Agus Irianto (Ningsih et al., 2022, hlm. 4). Asumsi merupakan pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian (Sugiyono, 2020, hlm. 54). Peneliti melihat asumsi sebagai anggapan dasar sementara yang diyakini dapat dibuktikan dalam penelitian ini. Dalam penelitian, asumsi semacam ini diperlukan dan perlu dirumuskan secara jelas sebelum melangkah untuk pengumpulan data.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa asumsi pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik kelas III SD Negeri 020 Lengkong Besar. Model *Project Based Learning* (PjBL) dapat membantu peserta didik dalam memahami ide-ide pemahaman konsep bangun datar dengan lebih baik. Dikatakan bahwa pendekatan ini dapat membuat ruang kelas menjadi lebih menarik, mencegah peserta didik menjadi mudah bosan dan memotivasi mereka untuk secara aktif menyelidiki serta memperdalam pemahaman mereka sendiri. Media Canva dan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) meningkatkan proses pembelajaran dan mendorong keterlibatan peserta didik secara maksimal.

### **2. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah susunan dua kata yaitu *hypo* dan *thesis*, *hypo* mempunyai arti sementara atau lemah kebenarannya, sedangkan *thesis* sendiri memiliki arti pernyataan atau teori, dengan demikian maka pengertian hipotesis ini adalah pernyataan sementara yang nantinya perlu dilakukan uji kebenarannya (Syamsul et al., 2024, hlm. 65). Hipotesis mempunyai makna yang sangat sederhana, yaitu jawaban sementara, dugaan atas hasil penelitian ataupun perkiraan pasca pengujian, sehingga hipotesis ini menjadi sesuatu yang penting yang harus dipaparkan dalam penelitian guna menghasilkan penelitian yang baik serta bisa membangun teori apabila perumusan hipotesis tersebut dinyatakan benar (Hamdani & Sa'diyah, 2025, hlm. 67).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, sehingga hipotesis diperlukan untuk memberikan arah sementara mengenai dugaan peneliti terhadap perbedaan, peningkatan, pengaruh maupun proses pembelajaran yang diteliti. Hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara atas 4 (empat) rumusan masalah.

Berdasarkan 4 (empat) rumusan masalah dalam penelitian ini, hipotesis hanya dirumuskan pada rumusan masalah yang bertujuan untuk menguji perbedaan, peningkatan dan pengaruh, yaitu rumusan masalah nomor 2, 3 dan 4. Sementara itu, rumusan masalah nomor 1 tidak dirumuskan dalam bentuk hipotesis karena bersifat deskriptif dan bertujuan untuk menggambarkan proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan teori dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

**a. Hipotesis untuk Rumusan Masalah Ke-2**

**Rumusan Masalah 2:**

Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar?

**Hipotesis Penelitian**

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar.

$H_a$  : Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar.

**Hipotesis Statistik**

$H_0$  :  $p = 0$  (Tidak ada perbedaan)

$H_a$  :  $p \neq 0$  (Ada perbedaan)

### **b. Hipotesis untuk Rumusan Masalah Ke-3**

#### **Rumusan Masalah 3:**

Apakah terdapat peningkatan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar?

#### **Hipotesis Penelitian**

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

$H_a$  : Terdapat peningkatan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

#### **Hipotesis Statistik**

$H_0$  :  $p = 0$  (Tidak ada peningkatan)

$H_a$  :  $p \neq 0$  (Ada peningkatan)

### **c. Hipotesis untuk Rumusan Masalah Ke-4**

#### **Rumusan Masalah 4:**

Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar?

#### **Hipotesis Penelitian**

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

$H_a$  : Terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

#### **Hipotesis Statistik**

$H_0$  :  $p = 0$  (Tidak ada pengaruh)

$H_a$  :  $p \neq 0$  (Ada pengaruh)