

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Konsep Pembelajaran

Undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa : “Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dan tenaga pendidik dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Berdasarkan undang-undang tersebut dalam kata pembelajaran terkandung dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Menurut Helmiati (2012) mengajar merupakan kegiatan yang berkaitan dengan upaya membelajarkan siswa dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya serta terjadi proses perubahan pada dirinya baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor.

Pembelajaran menuntut terjadinya proses komunikasi yang baik antara kedua belah pihak baik guru sebagai pihak yang mengajar maupun siswa sebagai pihak yang belajar. Setiap proses pembelajaran yang baik dapat menggunakan model yang bermacam-macam agar proses pembelajaran tidak monoton dan tentunya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2012). Model pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek yang sedang dilakukan, sebelum dilakukan, maupun sesudah dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik serta segala media yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses

pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan (Jusmawati, 2020).

Menurut Soesilo et al., (2022) model pembelajaran merupakan cara-cara yang sudah dipersiapkan oleh guru agar siswa melakukan aktivitas belajar. Model pembelajaran yang dipraktikan pada saat mengajar dan dibuat semenarik mungkin agar siswa mendapatkan pengetahuan yang efektif dan efisien, serta diupayakan untuk membuat siswa berperan aktif, memahami materi yang mudah dan mampu mengerjakanya serta mampu mengimplementasikannya dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh pendidik dalam bentuk pembelajaran dari awal sampai akhir yang didalamnya terdapat penerapan dari metode, pendekatan, strategi dan teknik pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dari proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri diantaranya sebagai berikut (Istiyani, 2021:15):

- 1) Mempunyai visi dan tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif yang dibuat guna mengembangkan proses berfikir induktifnya.
- 2) Dapat dijadikan sebagai pedoman untuk kegiatan perbaikan belajar mengajar di kelas,
- 3) Mempunyai bagian-bagian model pelaksanaan yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran, terdapat reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung. Keempat komponen tersebut memiliki pedoman bagi guru untuk melakukan model pembelajaran.
- 4) Memiliki pengaruh sebagai pemakaian model pembelajaran, pengaruh tersebut seperti adanya hasil belajar yang meningkat.
- 5) Membuat persiapan mengajar dengan acuan model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Oktavia dalam Paryanto (2020) model-model mengajar yang baik memiliki sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis. Jadi sebuah model mengajar merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu.
- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model pembelajaran menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang diamati. Apa yang harus dipertunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan secara spesifik dalam model mengajar.
- 4) Ukuran keberhasilan. Menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pembelajaran
- 5) Interaksi dengan lingkungan. Semua model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

2.1.2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia, *Project Based Learning* berarti sebagai pembelajaran berbasis proyek. Definisi secara lebih komprehensif tentang *Project Based Learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* dalam (Purnomo, et al., 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) *Project-based learning is curriculum fueled and standards based.* *Project-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui

Project Based Learning, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun dan membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi dalam kurikulum, Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

- 2) *Project-based learning asks a question or process a problem that each student can answer. Project-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut pengajar dan atau peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*). Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka *Project-Based Learning* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun
- 3) *Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum. Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat “jembatan” yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, peserta didik dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih dari pada itu, *Project-Based Learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata. Hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.
- 4) *Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues. Project-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna.

Menurut Nina, et all., (2021) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran dimana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Model pembelajaran ini telah mengorganisasikan pengalaman belajar siswa di kelas dari konvensional menjadi nyata dimana siswa terlibat aktif dalam mengambil keputusan, memecahkan masalah, menyelesaikan tugas yang menantang dan ujungnya menyelesaikan tugas dalam suatu proyek.

b. Prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Model pembelajaran ini memiliki potensi untuk memberi pengalaman yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Menurut Thomas dalam Abida (2017) pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip yaitu:

- 1) Prinsip Sentralis (*Centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi belajar dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*driving question*) berarti kerja proyek berfokus pada “pertanyaan/permasalahan” yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu.
- 3) Prinsip Investigasi konstruktif (*Constructive Investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya.

- 4) Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihan sendiri, bekerja dengan minimal supervise, dan bertanggung jawab.
- 5) Prinsip realistis (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah. Pembelajaran berbasis proyek mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan yang autentik (bukan simulasi), bukan dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan. Untuk itu, guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang nyata, dan hal ini bisa dilakukan dengan mengajak siswa belajar pada dunia kerja sesungguhnya

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Project Based Learning*

Menurut Abida (2017) tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dirinci sebagai berikut:

1) Penyajian Permasalahan

Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan, pertanyaan diajukan adalah pertanyaan yang penting yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan dunia nyata yang membutuhkan investigasi mendalam.

2) Membuat Perencanaan

Guru perlu merencanakan standar kompetensi yang akan dikaji ketika membahas permasalahan. Kompetensi yang dikaji sebaiknya mencakup konsep penting yang ada di dalam kurikulum. Guru seharusnya melibatkan siswa dalam bertanya, membuat perencanaan, dan melengkapi rencana kegiatan pembuatan proyek/karya. Tahapan ini melibatkan guru dan siswa dalam melakukan curah pendapat yang mendukung inkuiri untuk penyelesaian permasalahan.

3) Menyusun Penjadwalan

Siswa harus membuat penjadwalan pelaksanaan proyek yang disepakati bersama guru. Siswa mengajukan tahapan pengerjaan proyek

dengan menetapkan acuan yang akan dilaporkan pada setiap pertemuan di kelas.

4) Memonitor pembuatan Proyek.

Pelaksanaan pekerjaan siswa harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya, paling sedikit pada dua tahapan yang dilakukan oleh siswa (checkpoint). Fasilitasi yang juga perlu dilakukan adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja di laboratorium atau fasilitas lainnya jika dibutuhkan.

5) Melakukan Penilaian

Penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian proyek digunakan merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu.

6) Evaluasi

Evaluasi dimasukkan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Siswa perlu berbagi perasaan dan pengalaman, mendiskusikan apa yang sukses, mendiskusikan apa yang perlu dirubah.

Berdasarkan pendapat lain langkah-langkah model *Project Based Learning* menurut Suryaman dalam Soleh (2021) terdapat 6 tahap yaitu sebagai berikut:

- a) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential questions*)
- b) Mendesain pelaksanaan proyek (*design a plan for the project*)
- c) Menyusun jadwal (*create a schedule*),
- d) Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
- e) Menguji hasil (*assess the outcome*), dan
- f) mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*).

Berdasarkan pendapat dari Nirmayani et al., (2021) Sintak Model *Project Based Learning* sesuai dengan pembelajaran abad 21 dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 2. 1
Tahapan Model *Project Based Learning*

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	Start With the Essential Question Pertanyaan mendasar serta penentuan Proyek (<i>Critical thinking, Communication</i>)	Guru memfasilitasi siswa untuk bertanya terkait persiapan tema/topik suatu proyek	Siswa mengajukan pertanyaan sebagai bahan tema/topik proyek yang akan dibuat
2	Design a Plan for the Project Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek (<i>Critical Thinking, Communication</i>)	Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya	Siswa merancang langkah langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya
3	Create a Schedule Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek (<i>Critical Thinking, Communication</i>)	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya	Siswa melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya
4	Monitor the students and the Progress of the project Penyelesaian proyek dengan difasilitasi dan monitoring guru (<i>Collaboration and creativity</i>)	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat	Siswa melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat
5	Assess the Outcome Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek (<i>Collaboration, communication</i>)	Guru memfasilitasi peserta didik untuk Menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya	Siswa Menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya
6	Evaluate the Experience	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan	Siswa dan guru melakukan refleksi

	Evaluasi proses dan hasil proyek (<i>Communication</i>)	refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek	terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek
--	--	--	---

Sumber: Nirmayani et al., (2021)

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah model *Project Based Learning* diatas, maka dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari Suryaman dalam Soleh (2021) yang dikaitkan dengan Nirmayanti et al., (2021) terdapat 6 tahap model *Project Based Learning* yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain pelaksanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa dan kemajuan proyek , penilaian, mengevaluasi pengalaman.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Anggraini & Wulandari (2021) menyebutkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah:

- (a) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima;
- (b) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari.
- (c) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktik, teori serta pengaplikasiannya.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Pratama (2020) menyebutkan bahwa kekurangan *Model Project Based Learning* adalah:

- (a) Perlu memahami materi yang lebih baik sehingga peserta didik sampai pada pemikiran untuk bias berkreasi dan menciptakan sendiri suatu kegiatan ataupun karya
- (b) Perlu waktu cukup banyak karena berhadapan dengan proses kegiatan yang cukup kompleks
- (c) Tambahan sarana dan juga tambahan biaya

- (d) Jika proyek yang diberikan terlalu banyak, akan membuat peserta didik menjadi bosan

2.1.3. Media

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Rohani, 1977 dalam Prasetya 2020 menulis beberapa pengertian media yaitu sebagai berikut:

1. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S. Hamijaya)
2. Media adalah *channel* atau saluran karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak ruang dan waktu tertentu, dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada.
3. Media adalah *medium* yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dimana *medium* ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan
4. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang dan sesuai untuk belajar misalnya media cetak dan media elektronik.

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dari sistem pembelajaran. tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh

dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan (Hasan, 2021).

Menurut Wahid (2018) Media Pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Rohani (1997 dalam Prasetya 2020) mengemukakan beberapa pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

1. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.
2. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional termasuk buku, film, video, tape, sajian, slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak baik itu *software* maupun perangkat keras maupun *hardware* yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.
3. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam garis besar pedoman instruksional dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Keberadaan media dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat terutama bila media tersebut digunakan sesuai dengan kondisi yang ada. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Wahid (2018) fungsi media dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*)

Berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.

2. Fungsi Komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *receiver* atau *audience*. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap

muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Secara garis besar fungsi media pembelajaran menurut Prasetya (2020) menyebutkan yaitu:

1. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
 2. Media pembelajaran bisa mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran.
 3. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih jelas dan terarah.
 4. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
 5. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.
 6. Menghindari terjadinya verbalisme.
 7. Membangkitkan minat atau motivasi.
 8. Menarik perhatian siswa.
 9. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan ukuran.
 10. Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
 11. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.
 12. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.
 13. Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama.
- c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran menurut Prasetya (2020) yaitu:

1. Media audio

Media audio yaitu media yang menghasilkan bunyi atau suara. media ini dapat menyalurkan pesan melalui bunyi atau suara. contoh media jenis ini yaitu radio atau *tape recorder*.

2. Media visual

Media visual yaitu media yang menghasilkan bentuk atau rupa yang dikenal sebagai media peraga. Contoh media visual adalah gambar alat

transportasi, inektarium, tiruan rangka manusia dan lain-lain. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Contoh media dua dimensi pada bidang yang tidak transparan adalah cetakan gambar pahlawan, poster atau foto buah-buahan dan sebagainya. Contoh media tiga dimensi adalah patung boneka diorama dan lain-lain.

3. Media audio visual

Media audio visual yaitu media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media contohnya seperti video film dan televisi.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan media. Hamalik (2014 dalam Munisah, 2021) manfaat media dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Menarik perhatian. Sebuah gambar dilayar, pertanyaan di papan tulis, atau musik yang mengalun ketika siswa masuk ke ruang kelas dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa.
2. Mengingat kembali. Gunakan media untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, sehingga materi baru dapat dikaitkan dan ditambahkan pada materi lama.
3. Menyampaikan tujuan kepada siswa, Menyampaikan isi/materi pelajaran baru. Media tidak hanya dapat membantu membuat materi baru mudah diingat, tetapi juga membantu menyampaikan materi baru.
4. Mendukung pembelajaran melalui contoh dan perluasan pandangan. Salah satu keuntungan dari media adalah membawa dunia ke dalam kelas, jika memungkinkan membawa siswa ke dalam dunia itu.
5. Mendapatkan respons siswa.
6. Menyampaikan informasi dan memberi pertanyaan menciptakan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan.
7. Memberikan umpan balik/feedback.

8. Meningkatkan ingatan dan transfer. Gambar meningkatkan ingatan, media membantu memvisualisasikan pelajaran dan mentransfer konsep-konsep abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah mengingat objek.
9. Menilai kinerja. Media adalah cara yang luar biasa untuk mengadakan penilaian, Bertitik tolak dari beberapa kegunaan media pembelajaran jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral dengan berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran di sekolah.

2.1.4. Canva

Canva merupakan aplikasi desain *online* yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga terkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas (Purba dan Harahap, 2022).

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) canva memiliki kelebihan yaitu diantaranya :

- a. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik.
- b. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.
- c. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- d. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran Media canva yang telah diberikan oleh guru.
- e. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide Media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
- f. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

Pada pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, menarik alasan diantaranya yaitu:

- a. Dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan.
- b. Sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat.
- c. Literasi visual peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Media canva.

2.1.5. Kemampuan Berpikir Kritis

- a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan yang dimiliki oleh manusia sangatlah menjadi hal yang sangat penting. Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan, salah satunya berpikir kritis. Berpikir kritis dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan oleh siswa yang mampu menjawab pertanyaan bagaimana dan mengapa dengan menggunakan sebuah konsep (Juliyantika & Batubara, 2022).

Kata Kritis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *kritikus* dengan arti membedakan. Kata kritis diturunkan dari bahasa Yunani, yaitu *kritis* yang berarti orang yang memberikan pendapat, beralasan dengan menganalisis atau dengan pertimbangan atau dengan pengamatan. Secara etimologi berpikir kritis mengandung makna suatu kegiatan mental yang dilakukan seseorang untuk dapat memberikan pertimbangan dengan menggunakan ukuran atau dengan standar tertentu (Oktaviani dalam Juliyantika & Batubara, 2022) Berpikir kritis

berhubungan dengan berpikir kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis dan mengevaluasi.

Menurut Anugrahaeni dalam Rohmah et al., (2022) menyebutkan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimiliki seseorang untuk memecahkan suatu masalah dengan logis dan tepat. Berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mengajak siswa untuk berpikir sesuai dengan kemampuannya atau berpikir reflektif terhadap permasalahan (Juliyantika & Batubara, 2022). Berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mengajak siswa untuk berpikir sesuai dengan kemampuannya atau berpikir reflektif terhadap permasalahan (Facione dalam Luritawaty et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang masih berhubungan dengan proses kognitif yang dimiliki seseorang dalam berpikir tingkat tinggi untuk memecahkan suatu permasalahan dengan tepat dan logis.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi berpikir kritis

Menurut pendapat Zafri dalam Olenggius (2020) yang mengemukakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa diantaranya:

1) Kondisi Fisik

Kondisi Fisik adalah kebutuhan fisiologis yang paling dasar bagi manusia, ketika kondisi fisik terganggu, sementara ia dihadapkan pada situasi yang menuntut pemikirannya yang matang untuk memecahkan suatu permasalahan kondisi tersebut sangat mempengaruhi pikirannya, ia tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat karena kondisi tubuhnya atau fisiknya tidak memungkinkan.

2) Motivasi

Motivasi adalah upaya untuk menimbulkan rangsangan, dorongan ataupun pembangkit tenaga seorang agar mau berbuat

sesuatu atau memperlihatkan perilaku tertentu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3) Kecemasan

Keadaan emosional yang ditandai dengan kegelisahan dan ketakutan terhadap kemungkinan bahaya, kecemasan timbul secara otomatis jika individu menerima stimulus yang berlebihan.

4) Perkembangan Intelektual

Intelektual merupakan kemampuan mental seseorang untuk merespons dan menyelesaikan suatu persoalan. Perkembangan intelektual setiap orang berbeda-beda disesuaikan dengan tingkat perkembangannya

Sedangkan Menurut Prameswari dalam Amalia et al., (2016) Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu:

- 1) Kondisi fisik, ketika seseorang dalam kondisi sakit, sedangkan ia dihadapkan pada kondisi yang menuntut pemikiran matang untuk memecahkan suatu masalah, tentu kondisi seperti ini sangat mempengaruhi pikirannya sehingga seseorang tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat,
- 2) Motivasi, Motivasi merupakan dorongan yang ada di dalam diri seseorang untuk berusaha menumbuhkan minat belajar siswa, dengan tumbuhnya minat belajar siswa maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah,
- 3) Kecemasan, Kecemasan merupakan keadaan emosional seseorang terhadap suatu kemungkinan yang dapat membahayakan dirinya atau orang lain,
- 4) Perkembangan intelektual. Perkembangan intelektual siswa berbeda antara satu siswa dengan yang lain. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan intelektual siswa. Perkembangan intelektual juga dipengaruhi oleh usia siswa itu sendiri.

- 5) Interaksi, Suasana pembelajaran yang kondusif akan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam memecahkan masalah.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Ennis dalam Mellita (2019) berpendapat bahwa indikator berpikir kritis yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan sederhana erat kaitannya dengan memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan dan bertanya, serta menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan
- 2) Membangun keterampilan dasar erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
- 3) Menyimpulkan, erat kaitannya dengan kegiatan mendeduksi atau mempertimbangkan hasil 3 deduksi, menginduksi atau mempertimbangkan hasil induksi, dan membuat serta menentukan nilai pertimbangan.
- 4) Memberikan penjelasan lanjut erat kaitannya dengan mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi serta mengidentifikasi asumsi
- 5) Mengatur strategi dan teknik erat kaitannya dengan menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

Sedangkan menurut Crismasanti (2017) indikator Kemampuan berpikir kritis menurut Ennis dapat dilihat dalam tabel 2.2

Tabel 2.2
Indikator Kemampuan berpikir kritis menurut Ennis

Langkah	Keterampilan Berpikir Kritis	Indikator
1	Memberikan Penjelasan sederhana (Elementary Clarification)	1. Memfokuskan Pertanyaan 2. Menganalisis Argumen 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klasifikasi
2	Membangun keterampilan dasar (Basic Support)	4. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak 5. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3	Menyimpulkan (Inference)	6. Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi 7. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil diskusi 8. membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan
4	Membuat Penjelasan Lanjut (Advanced Clarification)	9. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi 10. Mengidentifikasi asumsi
5	Strategi dan Taktik (Strategies and Tactics)	11. Menentukan tindakan 12. Berinteraksi dengan orang lain

(Sumber: Crismasanti, 2017)

Berdasarkan pendapat lain yaitu dari Facione dalam Maslakhatunni'mah et al., (2019) menyebutkan bahwa indikator berpikir kritis yaitu meliputi :

- 1) Interpretasi yaitu memahami dan mengekspresikan makna dari keberartian berbagai macam pengalaman, situasi, dan lain-lain. Aspek interpretasi ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan mengungkapkan kembali maksud dari macam pengalaman data, peristiwa, keputusan, dan prosedur.
- 2) Analisis yaitu kemampuan siswa dalam mengidentifikasi hubungan yang kuat dan aktual dari pertanyaan-pertanyaan, konsep, dan deskripsi.

- 3) Kesimpulan atau *inference* dimana siswa dapat membuat suatu kesimpulan dalam memecahkan suatu masalah, mengenali dan memperoleh unsur yang diperlukan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal contohnya membuat kesimpulan dan menilai kredibilitas pernyataan.
- 4) Evaluasi yaitu siswa mampu menilai pernyataan atau pendapat yang diterima baik dari diri sendiri maupun orang lain misalnya menilai kualitas argumen dengan pertimbangan induktif atau deduktif.
- 5) Eksplanasi yaitu siswa dapat menjelaskan pernyataan maupun pendapat yang telah diungkapkan untuk menjadi sebuah pendapat yang kuat.
- 6) Regulasi diri menurut *facione* sendiri adalah siswa dapat mengatur keberadaan diri dalam menghadapi pemecahan masalah. Regulasi diri merupakan kemampuan siswa dalam mengontrol salah satu aktivitas kognitif, unsur yang digunakan dalam aktivitas, dan hasil yang dikembangkan, fakta dengan menerapkan keahlian dalam menganalisis dan mengevaluasi keputusan yang dapat disimpulkan dengan mengarah ke pertanyaan, konfirmasi, validasi, dan koreksi lainnya dari salah satu alasan.

Facione dalam Purbonugroho et al., (2020) juga menyebutkan indikator berpikir kritis dalam sebuah tabel yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.3
Indikator Berpikir Kritis menurut *Facione*

No	Komponen	Indikator
1	<i>Interpretation</i>	Dapat menuliskan menuliskan apa yang ditanyakan soal dengan jelas
2	<i>Analysis</i>	Dengan menuliskan hubungan konsep-konsep yang digunakan dalam menyelesaikan soal
3	<i>Evaluation</i>	Dapat menuliskan penyelesaian soal
4	<i>Inference</i>	Dapat menyimpulkan dari apa yang ditanyakan secara logis
5	<i>Explanation</i>	Dapat memberikan alasan tentang kesimpulan yang diambil

6	<i>Self Regulation</i>	Dapat melihat kembali jawaban yang diberikan/ditulisakan
---	------------------------	--

(Sumber: Purbonugroho et al., 2020)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator berpikir kritis dari *facione* yang memiliki 6 faktor yaitu *interpretation, analysis, Evaluation, Inference, Explanation, Self Regulation*

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan ini menunjukkan bahwa penelitian yang sedang dilakukan ini bukan merupakan suatu hal yang baru diteliti, Penelitian relevan ini juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas, berikut merupakan beberapa penelitian yang masih terkait dengan penelitian yang sedang peneliti teliti ditunjukkan pada tabel 2.4

Tabel 2. 4
Penelitian Relevan

No	Aspek	Penelitian 1 (Jurnal)	Penelitian 2 (Skripsi)	Penelitian 3 (Skripsi)	Penelitian yang Dilakukan Penulis
1.	Penulis	Anggun Tri Novita, Yuswanti Ariani Wirahayu, Budijanto	Amelia Purnama Gultom	Wulan Aldiani	Salma Kania
2.	Judul	Pengaruh Model <i>Project-Based Learning</i> berbantuan video pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir Kreatif siswa kelas XII IPS SMAN 1	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Project untuk meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Litosfer Kelas X di SMA Negeri 3 Langgam	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning menggunakan media pembelajaran Learning Management System terhadap hasil belajar kognitif siswa (Studi pada mata	Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (Pjbl) Berbantuan Media canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di

		Plemahan Kabupaten Kediri		Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas X IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya)	SMA Negeri 1 Cisayong (Penelitian Eksperimen Pada Materi Perubahan Iklim Global Siswa Kelas X IPS 2 Di SMA Negeri 1 Cisayong)".
3.	Tahun	2022	2022	2022	2023
4.	Instansi	Universitas Negeri Malang	Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
5.	Rumus an Masalah	1) Bagaimana Pengaruh Model Project-Based Learning berbantuan video pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir Kreatif siswa kelas XII IPS SMAN 1 Plemahan Kabupaten Kediri?	1. Apakah ada peningkatan kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran berbasis Project pada mata pelajaran Geografi?	1. Bagaimana tahapan pelaksanaan model pembelajaran blended Learning menggunakan media pembelajaran Learning management system pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas X IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya 2. Bagaimana pengaruh	1. Bagaimana tahapan penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media canva Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Cisayong 2. Bagaimana Pengaruh Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media canva untuk meningkatkan Kemampuan

				penerapan model Pembelajaran blended learning menggunakan media pembelajaran learning management system terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas X IPS SMA Negeri 6 Tasikmala?	Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Cisayong?
6.	Metode Penelitian	<i>Quasi Experimental design</i>	<i>Quasi Experimental Design</i>	<i>Quasi Experimental Design</i>	<i>Quasi Experimental Design</i>

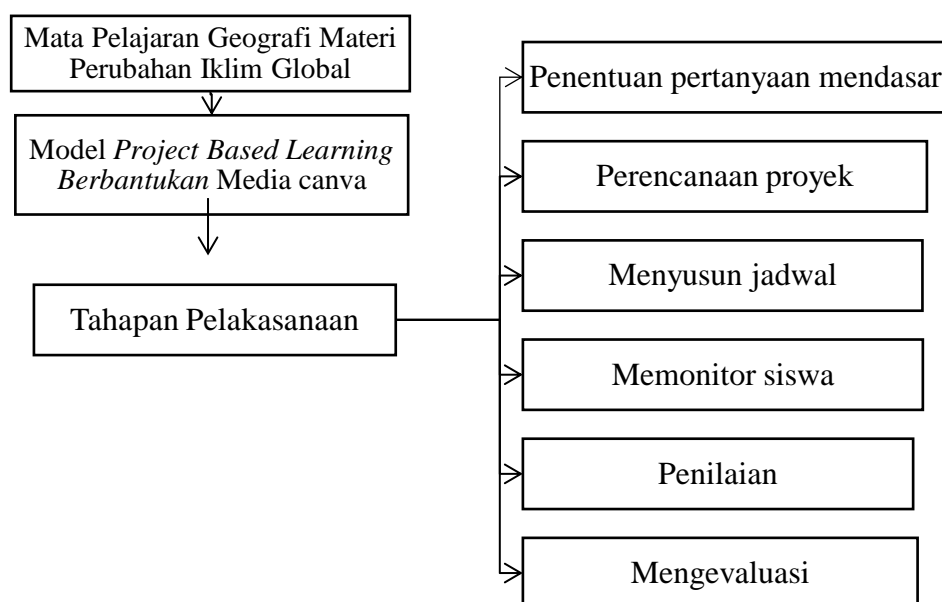
(Sumber: Pengolahan data, 2023)

Berdasarkan dari penelitian terdahulu atau penelitian yang relevan, penulis melihat dari adanya kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Kesamaan ini dapat diketahui dari tema yang diangkat dalam penelitian sebelumnya yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada lokasi dan variabel penelitian yang digunakan.

2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang akan diteliti. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu:

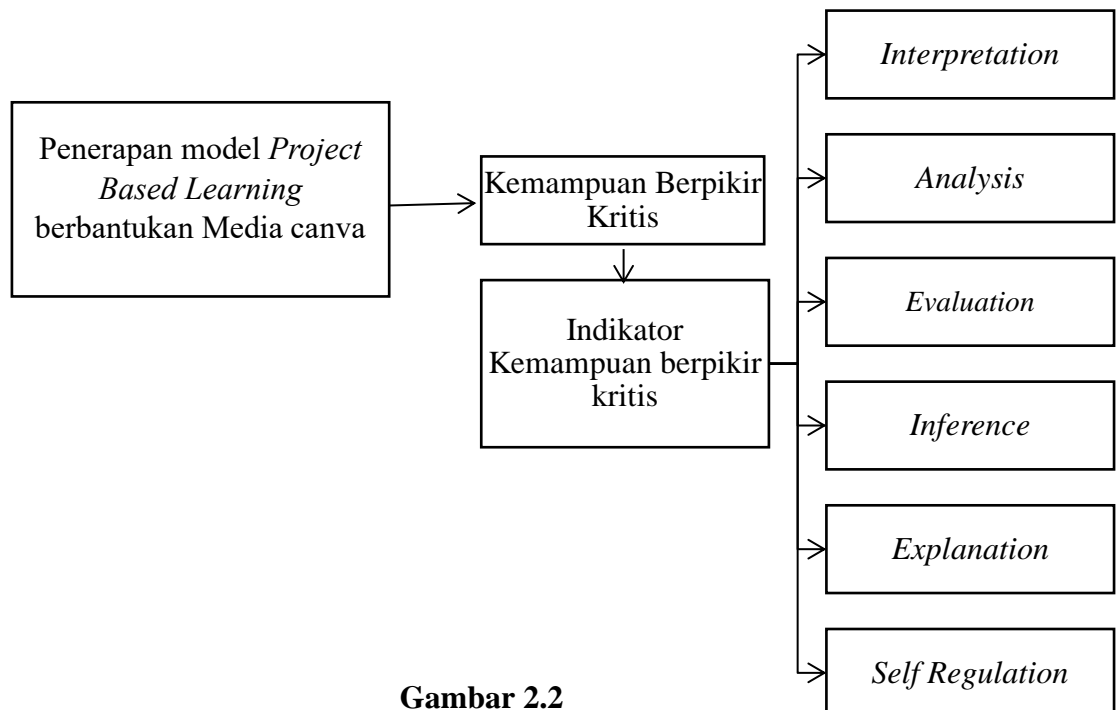
1. Tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media canva pada mata pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual I
 (Sumber: Pengolahan data, 2023)

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, bahwa terdapat berbagai macam pembelajaran yang tersedia di sekolah, salah satunya yaitu pembelajaran pada mata pelajaran geografi yang diperuntukan untuk kelas X IPS di SMA Negeri 1 Cisayong. Pada materi tersebut peneliti menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan Media canva yang memiliki beberapa tahapan yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa, penilaian, mengevaluasi. Sehingga akan menghasilkan tahapan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan Media canva pada mata pelajaran geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS SMAN 1 Cisayong.

2. Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong.



Gambar 2.2
Kerangka Konseptual II
 (Sumber: Pengolahan data, 2023)

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, penerapan model *Project Based Learning* berbantuan Media canva dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis yang memiliki 6 indikator yaitu *interpretation, analysis, Evaluation, Inference, Explanation, Self Regulation*. Dengan demikian akan diketahui pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong.

2.4. Hipotesis Penelitian

Pada kehidupan sehari-hari, orang sering menyebut hipotesis sebagai sebuah anggapan, perkiraan, dugaan dan sebagainya. Hipotesis penelitian pada dasarnya merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah ditetapkan yang perlu diuji kebenarannya melalui uji statistik (Kurniawan, Agung widhi dan Puspitaningtyas, 2017). Sedangkan menurut Yusuf (2014) hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (pjbl) berbantuan media canva pada mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa, penilaian, mengevaluasi
2. H_a : Terdapat pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong

H_o : Tidak terdapat pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong.