

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Menurut pendapat Max Weber, pengaruh adalah “cara yang digunakan oleh individu atau kelompok untuk mempengaruhi tindakan atau keyakinan orang lain”. Sejalan dengan itu, Endrianto (2021:48) mendefinisikan pengaruh sebagai “suatu daya yang ada dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebuah kondisi yang mampu menghasilkan perubahan pada sesuatu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian, pengaruh merujuk pada “hubungan sebab-akibat antara dua variabel dimana perubahan pada satu variabel dapat menyebabkan perubahan pada variabel lainnya”.

2.1.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu desain atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bertujuan mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat Erviana et al. (2022:77), model pembelajaran adalah langkah-langkah terstruktur dalam menyusun pengalaman belajar guna mencapai sasaran pembelajaran. Sejalan dengan itu, Syahid et al. (2021:171) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan “cara menyampaikan materi ajar yang digunakan untuk menerapkan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis baik sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran guna memaksimalkan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal”. Sementara itu, Dahri (2022:25) mendefinisikan model pembelajaran sebagai “pola rancangan strategis yang bersifat konseptual, disusun secara sistematis, rasional dan memiliki komponen-

komponen yang saling terintegrasi dan bekerja sama dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan terstruktur yang membantu guru mengatur pengalaman belajar siswa, mengarahkan kegiatan pembelajaran, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang berfokus pada siswa dengan memanfaatkan masalah nyata sebagai landasan proses pembelajaran (Dahri, 2022:25). Menurut Mallu et al. (2024:56) PBL merupakan “model pembelajaran yang memuat strategi tertentu dengan cara mengatur pengajaran dimana merujuk pada seputar aktivitas investigasi yang bertujuan mencari pemecahan masalah sekaligus memberikan peluang kepada siswa untuk berpikir kritis dalam menyajikan ide-ide kreatif mereka sendiri”. Dalam pendekatan ini siswa dihadapkan pada permasalahan nyata yang sesuai dengan pengalaman mereka (Ardianti et al., 2021:28).

Senada dengan hal tersebut, Okta et al. (2024:1) mendefinisikan PBL sebagai “pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusatnya, dimana siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif selama proses belajar-mengajar”. Resti (2021:31) juga menegaskan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan ini menyebabkan pergeseran peran guru yang menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) pada dasarnya adalah model pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada siswa, dengan memanfaatkan permasalahan yang kontekstual dan nyata sebagai landasan utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menjelajahi dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan dalam pemecahan masalah yang

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mampu menumbuhkan kemandirian serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

2.1.3.2 Karakteristik Model Pembelajaran PBL

Model pembelajaran PBL memiliki karakteristik utama yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional. Karakteristik ini menekankan proses pembelajaran yang konstruktif, kolaboratif, dan berbasis pada masalah nyata. Berikut adalah karakteristik utama Model pembelajaran PBL yang dikemukakan oleh Subiyantoro (2025:43) yaitu:

1. Berpusat pada masalah autentik

Masalah dalam model pembelajaran PBL bersifat autentik dan kompleks karena diambil dari kehidupan nyata, sehingga memungkinkan integrasi pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu.

2. Pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*)

Peran pendidik bergeser menjadi fasilitator yang membimbing proses berpikir, alih-alih memberikan jawaban langsung. Peserta didik mengambil tanggung jawab utama untuk mengelola pembelajarannya melalui perumusan pertanyaan, pencarian informasi, dan presentasi temuan, sehingga memfasilitasi *self-directed learning*.

3. Kolaborasi dan kerja tim

Dalam model pembelajaran PBL, kolaborasi diwujudkan melalui kerja kelompok kecil yang bertujuan mengeksplorasi masalah dan berbagi perspektif. Hal ini melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan negosiasi, sekaligus membangun kemampuan bekerja dalam tim yang dinamis untuk menyelesaikan masalah kompleks.

4. Proses penyelidikan terstruktur (*Inquiry-Based Learning*)

Inti model pembelajaran PBL adalah proses penyelidikan berbentuk siklus, dimana peserta didik aktif menelusuri masalah, menganalisis bukti, dan merumuskan kesimpulan. Bimbingan pendidik melalui pertanyaan pemandu memastikan eksplorasi mereka tetap terarah dan berbasis data.

5. Integrasi Pengetahuan *Interdisipliner*

Model pembelajaran PBL mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk menyelesaikan masalah kompleks secara holistik. Dengan demikian, peserta didik belajar menerapkan pengetahuan dari berbagai bidang secara terpadu, meniru cara pemecahan masalah di dunia nyata.

6. Refleksi Berkelanjutan (*Continuous Reflection*)

Proses refleksi yang berkelanjutan dalam model pembelajaran PBL mendorong peserta didik untuk mengevaluasi strategi belajar dan hasil kerjanya. Aktivitas ini, melatih keterampilan metakognitif serta membiasakan evaluasi diri dan umpan balik sejawat untuk pengembangan kompetensi yang berkelanjutan.

2.1.3.3 Sintaks Model Pembelajaran PBL

Tahapan penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikemukakan oleh Arends (dalam Ardianti et al., 2021), terdiri dari lima tahap utama yaitu:

a) Tahap 1: Orientasi terhadap masalah

Pada tahap ini, guru memperkenalkan masalah yang relevan dengan kehidupan siswa agar mereka tertarik untuk mencari solusi. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan belajar.

b) Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membantu siswa memahami tugas dan membentuk kelompok belajar. Siswa mulai mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang diberikan.

c) Tahap 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Siswa melakukan kegiatan penyelidikan untuk menemukan informasi dan data yang berkaitan dengan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan bila diperlukan.

d) Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya atau solusi

Siswa menyusun hasil penyelidikan berupa solusi, laporan, atau produk yang dapat dipresentasikan di depan kelas. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk memaparkan hasilnya.

- e) Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap hasil dan proses pembelajaran. Siswa diajak menilai efektivitas solusi serta memahami konsep yang dipelajari.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran PBL

Menurut Subiyantoro (2025:53) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang efektif dalam membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21, di antaranya:

- a) Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah
Inti dari PBL adalah mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah nyata yang kompleks. Proses ini melatih kemampuan analitis, berpikir kritis, dan kreatif dalam menemukan solusi yang tepat.
- b) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri (*Self-Directed Learning*)
Peserta didik dalam PBL didorong untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar mereka sendiri, mencari informasi, dan mengevaluasi hasil pembelajaran secara mandiri.
- c) Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi
Model pembelajaran PBL sering kali dilakukan dalam kelompok kecil, dimana peserta didik berinteraksi, bertukar gagasan, dan bekerja sama untuk memecahkan masalah. Proses ini memperkuat keterampilan komunikasi interpersonal, kerja tim, dan toleransi terhadap perspektif yang beragam.
- d) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik
Masalah nyata yang menantang dan relevan dengan kehidupan peserta didik meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik.
- e) Mengintegrasikan Pengetahuan Multidisipliner
Masalah dalam PBL sering kali membutuhkan pemahaman dari berbagai disiplin ilmu. Peserta didik belajar mengintegrasikan konsep dan teori dari berbagai bidang, menjadikan pembelajaran lebih holistik dan aplikatif.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, Subiyantoro (2025:55) mengungkapkan bahwa model pembelajaran PBL juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu di perhatikan dalam implementasinya, sebagai berikut:

a) **Memerlukan Waktu Lama**

Proses pembelajaran PBL yang melibatkan penyelidikan mendalam, diskusi kelompok, dan refleksi kritis membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Keterbatasan waktu sering kali menjadi tantangan bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan PBL secara menyeluruh.

b) **Beban Kerja yang Tinggi bagi Pendidik dan Peserta Didik**

Bagi pendidik, model pembelajaran PBL memerlukan persiapan materi yang kompleks, termasuk merancang masalah yang autentik, memfasilitasi diskusi, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Sementara itu, bagi peserta didik, tuntutan untuk aktif mencari informasi dan menyelesaikan masalah bisa menjadi beban tambahan jika tidak dikelola dengan baik.

c) **Memerlukan Penilaian yang Komprehensif**

Evaluasi dalam PBL tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses belajar.

d) **Memerlukan Kesiapan Penuh Peserta Didik**

Tidak semua peserta didik siap dengan model pembelajaran yang mandiri dan berbasis masalah. Peserta didik dengan keterampilan belajar mandiri yang rendah atau kurang percaya diri mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti proses PBL secara efektif.

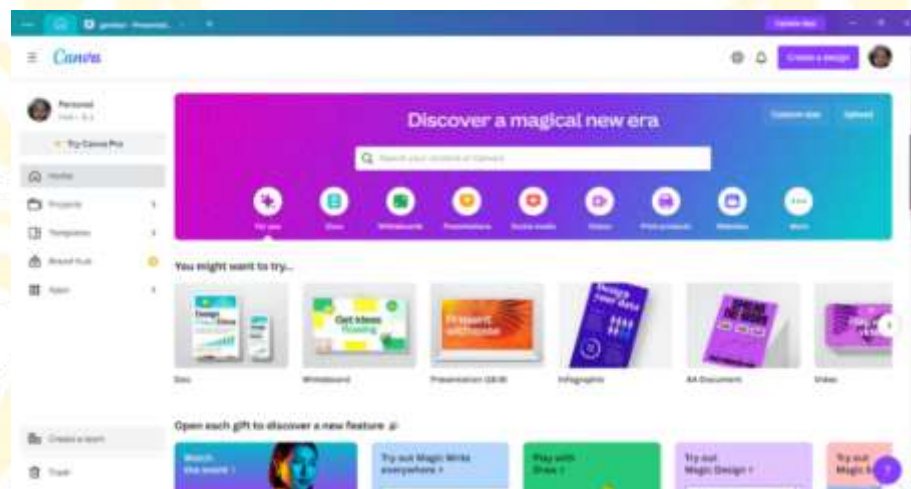
2.1.4 Media TTS *Canva*

2.1.4.1 *Canva*

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis web yang *user-friendly* dan menyediakan beragam template, termasuk untuk kebutuhan edukasi. Berdasarkan pendapat Septiawati et al. (2025:2201), *Canva* merupakan “suatu aplikasi untuk desain grafis berbasis online yang mudah digunakan karena menyediakan berbagai macam template gratis serta dapat diakses dengan mudah melalui desktop ataupun

mobile saat menggunakan internet”. Sementara itu, Pramesti & Alwi (2024:145) mendefinisikan *Canva* sebagai “aplikasi media pembelajaran yang memfasilitasi pembuatan materi pembelajaran kreatif dan inovatif dengan menyediakan template desain, gambar, *font*, dan elemen grafis yang variatif sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik”. Hidayatullah et al., (2023:945) menyatakan bahwa *Canva* merupakan platform yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran dengan visual menarik, dan mendukung terwujudnya pembelajaran yang inovatif dan relevan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan *platform* desain grafis yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran kreatif dan menarik. Karakteristiknya yang mudah digunakan telah cukup familiar di kalangan pendidik, sehingga dapat meminimalkan kendala pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.



Gambar 2. 1 Halaman Utama Canva

Sumber: Dewaweb

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva* yang dikemukakan oleh Tanjung dan Faiza (dalam Rohmiasih et al., 2023:70), yaitu:

1. Menyediakan beragam desain template yang menarik.
2. Mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik melalui fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan.

3. Menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran secara praktis.
4. Dapat dioperasikan tidak hanya melalui laptop, tetapi juga secara fleksibel menggunakan *gawai (smartphone/tablet)*.

Namun, *platform* ini juga memiliki beberapa kekurangan. *Canva* hanya dapat beroperasi dengan koneksi internet yang stabil. Dari segi layanan, meskipun tersedia dalam versi gratis, fitur dan template yang dapat diakses terbatas. Sebagian template dan fitur canggih hanya tersedia bagi pengguna berlangganan. Untuk menjawab kondisi ini, *Canva* menghadirkan *Canva for Education (Canva Edu)* yang menyediakan akses gratis bagi institusi pendidikan dengan fitur premium lengkap, sehingga menjadi solusi yang ideal bagi pendidik.

2.1.4.3 Teka Teki Silang (TTS)

Teka Teki Silang (TTS) merupakan permainan kata yang disusun dalam bentuk kotak-kotak bersilangan secara mendatar dan tegak. Berdasarkan pendapat Siagian (2024:69) Teka Teki silang adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan, melatih daya ingat, kemampuan pemahaman, serta keterampilan menyelesaikan masalah secara logis dan kreatif. Senada dengan hal tersebut, Fauziyah et al. (2023:196) menyatakan bahwa Teka Teki silang adalah permainan yang dapat mengusir kejenuhan di kelas dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam penelitiannya, Simbolon et al. (2024:184) juga menegaskan bahwa permainan TTS tidak hanya sekadar hiburan semata, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mengasah daya ingat, memperkaya kosakata, serta melatih keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Teka Teki Silang (TTS) adalah media edukatif yang multifungsi untuk meningkatkan daya ingat, memperkaya kosakata, melatih pemecahan masalah, dan mengusir kejenuhan belajar. Dengan karakteristik tersebut, TTS menunjukkan relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dan memiliki adaptabilitas dalam berbagai konteks pendidikan.



Gambar 2. 2 Contoh Teka Teki Silang

Sumber: *Klinik Cabaca*

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Teka-teki Silang (TTS)

Kelebihan media Teka Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Riantika & Abdullah (dalam Arsyad et al., 2023:70), yaitu:

1. Dapat memotivasi belajar sekaligus memberikan pemahaman kosakata yang mudah dan mendalam.
2. Mengandung unsur permainan yang menciptakan kegembiraan dan membuat pembelajaran tidak membosankan.
3. Dapat mengembangkan intuisi peserta didik melalui unsur tantangan yang memicu rasa penasaran untuk memahami lebih banyak kosakata.

Adapun kekurangan dari media Teka Teki silang antara lain:

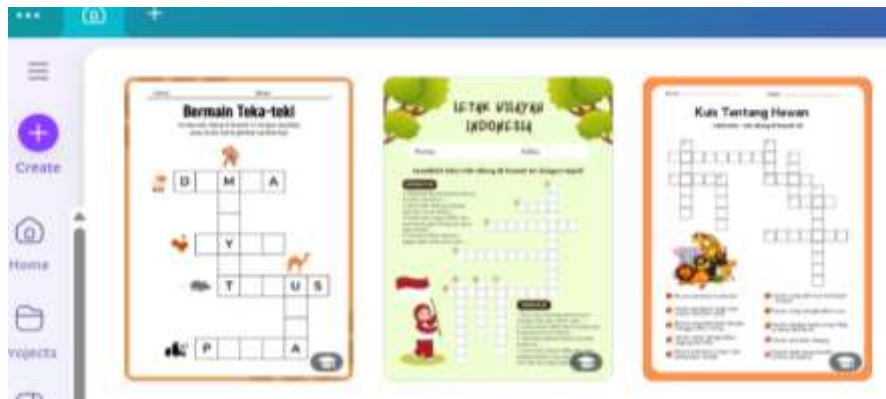
1. Susah digunakan untuk pelajaran misalnya matematika, fisika, kimia yang mungkin terdapat banyak kesulitan dalam pembuatannya.
2. Membutuhkan waktu yang tidak sedikit sebab pembuatannya rumit harus disesuaikan pertanyaan dengan kolom jawaban yang dibutuhkan.
3. Materi-materi yang butuh pemaparan dan penjelasan tidak bisa menggunakan Teka Teki silang.
4. Dalam Teka Teki silang hanya belajar kata-kata singkat tidak mampu menjelaskan atau menjabarkan materi secara rinci.

2.1.4.5 Teka Teki Silang (TTS) *Canva*

Seiring perkembangan zaman, TTS kini telah berevolusi menjadi lebih modern dengan hadir dalam bentuk digital yang menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan visual menarik. Teka Teki silang (TTS) *Canva* merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang memadukan aspek kognitif, visual, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Inovasi ini menggabungkan keunggulan gamifikasi dari TTS dengan kemudahan desain digital yang ditawarkan *platform Canva*.

Penelitian yang dilakukan oleh Himah et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* memiliki sejumlah keunggulan. Dari segi aksesibilitas, *Canva* dapat diakses melalui tautan tanpa perlu mengunduh aplikasi sehingga mendukung pembelajaran mandiri. Namun, penelitian tersebut juga menemukan beberapa keterbatasan seperti aspek desain yang masih memerlukan penyempurnaan.

Media ini dinilai belum optimal untuk pembelajaran individu tanpa pemantauan guru. Adapun keterbatasan lainnya adalah interaktivitas yang lebih rendah dibandingkan permainan edukasi berbasis pemrograman serta ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Melalui *platform Canva*, guru dapat merancang TTS menggunakan fitur-fitur canggih seperti visual yang menarik dengan warna, *font*, dan gambar yang relevan sesuai materi, serta fleksibilitas tinggi untuk menyesuaikan desain sesuai tingkat kesulitan materi pembelajaran. Keefektifan inovasi ini didukung oleh penelitian Efendi et al. (2024:754) yang menunjukkan bahwa media berbasis *Canva* meningkatkan partisipasi aktif siswa, sementara Alfiaurrohman et al. (2024:354) membuktikan bahwa TTS efektif untuk meningkatkan hasil belajar.



Gambar 2. 3 Contoh TTS Pada Aplikasi Canva

Sumber: *Aplikasi Canva*

2.1.4.6 Langkah-Langkah Membuat Teka Teki Silang (TTS) *Canva*

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) menggunakan *platform Canva* menurut Himah et al. (2024):

- Langkah awal adalah menentukan tema serta cakupan materi yang relevan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- Selanjutnya, susun daftar pertanyaan. Setiap pertanyaan dihubungkan dengan jawaban berupa kata kunci tunggal atau frasa pendek.
- Pertanyaan yang telah disusun kemudian dipastikan memiliki jawaban yang singkat, jelas, dan sesuai dengan konsep yang diajarkan.
- Buka laman *Canva* melalui perangkat yang tersedia, kemudian masuk menggunakan akun *Canva*. Apabila guru belum memiliki akun, maka terlebih dahulu lakukan pendaftaran agar dapat mengakses fitur-fitur di dalamnya.
- Setelah masuk ke halaman utama *Canva*, silahkan cari dan buka “aplikasi” yang ada di sebelah kiri
- Lalu ketik *Activities Maker* melalui kolom pencarian. Setelah itu klik “gunakan di desain baru” dan pilihlah ukuran sesuai yang dibutuhkan. Dari berbagai pilihan aktivitas yang tersedia, silahkan pilih jenis *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang).
- Pertanyaan dan jawaban yang telah disusun kemudian dimasukkan ke dalam kolom pertama yang ada di halaman *Crossword Puzzle*. *Canva* akan secara

otomatis mengatur susunan jawaban dalam bentuk grid TTS. Jika hasil penyusunan belum sesuai, maka guru dapat melakukan pengaturan ulang dengan fitur *Regenerate*.

- h) Media TTS yang sudah terbentuk dapat dikustomisasi dengan mengganti warna kotak, jenis huruf, menambahkan gambar ilustrasi, serta memberikan judul sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media tampak lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
- i) Apabila diperlukan variasi antar kelompok, guru dapat menduplikasi halaman TTS yang telah dibuat, kemudian mengganti sebagian pertanyaan dan jawabannya sehingga setiap kelompok memperoleh TTS dengan isi berbeda.
- j) Tahap terakhir adalah membagikan media TTS. Guru dapat mengunduh hasil desain dalam format PDF atau PNG untuk dicetak, maupun membagikannya secara langsung dalam mode *Present* untuk digunakan di kelas.

2.1.5 Belajar

Belajar adalah proses mengubah tingkah laku. Berdasarkan pendapat Sukatin et al. (2022:918) belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Senada dengan itu, Sihite (2013:2) mengatakan bahwa “belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”. Khoiri & Nopitasari (2024:200) mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku dengan melakukan berbagai kegiatan, baik berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperoleh perubahan baik itu melalui pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif sebagai hasil dari pengalaman yang didapat dari berbagai materi yang telah dipelajari.

2.1.6 Hasil Belajar

2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mendapatkan ilmu dan pengetahuan sebagai pengalaman belajarnya, hal ini ditunjukkan berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa berupa nilai tes atau angka nilai. Berdasarkan pendapat Darfin et al. (2025:244), hasil belajar merupakan capaian akhir dari proses tersebut, yang mencerminkan perubahan perilaku siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Yandi et al. (2023:15) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Sementara itu, Motos (2022:4) juga berpendapat bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk menilai dan melaporkan pencapaian akademik siswa, yang tercermin dalam perubahan sikap dan perilaku sebagai wujud tercapainya tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian akhir dari proses belajar yang mencerminkan perubahan perilaku siswa secara keseluruhan, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan ini bersifat tetap dan dapat dilihat dalam bentuk penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta pengembangan keterampilan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar juga berperan sebagai indikator keberhasilan pendidikan yang tidak hanya diukur dari nilai akademis, tetapi juga dari kemampuan berpikir tingkat tinggi dan perubahan perilaku yang positif.

2.1.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar penting bagi pendidik dan peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna serta mengukur keberhasilan secara menyeluruh, tidak hanya dari nilai angka. Menurut Yandi et al. (2023:15) hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dikelompokkan menjadi faktor utama dan faktor pendukung.

a. Faktor Utama:

1. Pemanfaatan Sumber Belajar

Keefektifan penggunaan segala sumber belajar (manusia, bahan ajar, lingkungan, alat, aktivitas) secara signifikan meningkatkan relevansi dan kebermaknaan proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar.

2. Lingkungan Sekolah

Kondisi sarana prasarana dan sosial (hubungan antarwarga sekolah) yang kondusif, aman, dan tertib menciptakan atmosfer yang mendukung, memotivasi siswa, dan memfasilitasi tercapainya hasil belajar yang optimal.

3. Budaya Sekolah

Nilai, norma, dan kebiasaan positif seperti kejujuran, kedisiplinan, dan budaya membaca yang tertanam dalam kehidupan sekolah berperan penting dalam membentuk karakter dan perilaku belajar siswa, yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi hasil akademik.

b. Faktor Pendukung:

Di samping tiga faktor utama tersebut, terdapat tujuh faktor pendukung yang juga berperan penting, yaitu motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi guru, disiplin belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, dan manajemen diri.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dalam penelitian ini dikaji dalam kaitannya dengan penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Model PBL menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pemecahan masalah, diskusi, dan kerja sama kelompok, sehingga motivasi belajar, keaktifan siswa, peran guru sebagai fasilitator, serta penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa.

Sari et al. (2023:64) mengungkapkan bahwa penerapan PBL terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah yang bermakna, yang berdampak pada pemahaman konsep dan peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran

konvensional. Selain itu, keberhasilan PBL sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola diskusi dan membimbing siswa selama pembelajaran berbasis masalah (Yulianti & Gunawan, 2022:401). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam PBL juga berperan dalam mendukung keterlibatan aktif siswa dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Alfiaturrohman et al. 2024:349).

2.1.7 Pengertian IPAS

Integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan bernama IPAS merupakan salah satu inovasi utama dalam Kurikulum Merdeka. Riyadi (2025:2) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai “ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat Farhan (2025:281), IPAS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan pemahaman tentang fenomena alam dan sosial secara holistik, sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selaras dengan itu, Kamilah (2024:688) juga menyatakan bahwa IPAS merupakan “mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang kritis, terampil mengobservasi, serta memiliki sensitivitas terhadap nilai-nilai sosial dan ekologis sejak dini”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebuah mata pelajaran terintegrasi yang dirancang sebagai terobosan dalam pendidikan untuk mendekatkan proses pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. IPAS mengajak siswa tidak hanya memahami alam semesta dan interaksi di dalamnya, tetapi juga mengasah kepekaan sebagai bagian dari masyarakat dan lingkungan.

2.1.8 Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda

Dalam kehidupan sehari-hari, gaya selalu mempengaruhi benda-benda di lingkungan sekitar. Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda dengan bebas. Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Selain membuat benda diam menjadi bergerak, suatu gaya juga dapat:

1. Gaya dapat mengubah bentuk benda

Gaya memang dapat mengubah bentuk suatu benda, dan perubahan ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) Perubahan sementara, benda akan kembali ke bentuk semula setelah gaya dihilangkan. Terjadi pada benda elastis contohnya karet gelang yang ditarik.
- b) Perubahan tetap benda berubah bentuk secara permanen meskipun gaya sudah dihilangkan. Terjadi pada benda plastis contohnya plastisin yang ditekan hingga pipih.



Gambar 2. 4 Contoh Gaya Mengubah Bentuk Benda

Sumber: *Kibrispdr Website Gambar*

2. Gaya dapat mengubah arah gerak benda

Gaya tidak hanya dapat membuat benda diam menjadi bergerak, tetapi juga dapat mengubah arah gerak suatu benda. Perubahan arah ini terjadi ketika sebuah gaya bekerja pada benda dengan arah yang tidak sejajar dengan arah geraknya. Contoh perubahan arah gerak dalam kehidupan sehari-hari adalah bola yang ditendang berubah arah dan mobil berbelok saat setir diputar.



Gambar 2. 5 Contoh Gaya Mengubah Arah Gerak Benda

Sumber: *Pinterest*

3. Gaya dapat membuat benda diam menjadi bergerak

Gaya memang dapat menyebabkan benda yang awalnya diam mulai bergerak. Hal ini terjadi ketika gaya yang diberikan mampu mengatasi kelembaman atau inersia benda tersebut. Contoh benda diam menjadi bergerak dalam kehidupan sehari-hari adalah sepeda yang dikayuh mulai bergerak, bola yang ditendang bergerak, dan layang-layang terbang karena dorongan angin.



Gambar 2. 6 Contoh Gaya Mengubah Kecepatan Gerak Benda

Sumber: *Pinterest*

4. Gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam

Untuk menghentikan gerak suatu benda juga memerlukan gaya yang bekerja berlawanan dengan arah geraknya. Semakin besar gaya yang diberikan, semakin cepat benda tersebut akan berhenti. Contoh benda bergerak menjadi diam dalam kehidupan sehari-hari yaitu, bola yang sedang menggelinding akan berhenti ketika ditangkap, kendaraan akan berhenti ketika direm.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran abad ke-21 menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara mandiri. Namun di UPT SDN 068003 Medan Tuntungan, pembelajaran IPAS kelas IV masih ditandai dengan praktik yang berpusat pada guru, dimana siswa bersikap pasif sekadar dengan menghafal dan mencatat. Akibatnya, keterlibatan dan partisipasi aktif siswa menjadi rendah, sehingga siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS dan berdampak pada belum optimalnya hasil belajar. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah solusi yang mampu mengubah paradigma pembelajaran menjadi *student-centered* sekaligus memvisualisasikan materi yang abstrak.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai strategi untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui eksplorasi masalah kontekstual. Guna mendukung dan memaksimalkan efektivitas model pembelajaran PBL, media Teka Teki Silang (TTS) *Canva* di pilih sebagai solusi untuk membantu siswa memahami materi melalui evaluasi formatif yang interaktif dan menyenangkan. Keampuhan integrasi dari model pembelajaran PBL dan media TTS *Canva* ini terbukti dan didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023:50) membuktikan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan TTS konvensional efektif dalam menciptakan pembelajaran yang partisipatif, aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Demikian halnya, penelitian Alfiaturrohman et al. (2024:354) menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran PBL berbantuan media TTS mampu meningkatkan hasil belajar fisika siswa dari 60% menjadi 89% dalam dua siklus. Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2023:755) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD dari rata-rata 60,00 menjadi 83,91 dengan ketuntasan belajar naik signifikan dari 17,39% menjadi 91,31%. Dalam penelitian ini, *Canva* dinilai efektif memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini

memperkuat potensi penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran inovatif, termasuk pembuatan TTS dalam konteks PBL.

Dengan demikian, model pembelajaran PBL mendorong pembelajaran pemecahan masalah, sementara media TTS *Canva* berperan sebagai alat evaluasi formatif interaktif untuk memperkuat pemahaman siswa. Kolaborasi antar strategi pembelajaran aktif dan media pembelajaran yang menyenangkan ini diduga kuat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang diharapkan terlihat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.

2.4 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini menjelaskan istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan variabel penelitian.

1. Pengaruh adalah sebuah kondisi yang mampu menghasilkan perubahan pada sesuatu, baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada siswa, dengan memanfaatkan permasalahan yang kontekstual dan nyata sebagai landasan utama dalam proses pembelajaran.
3. *Canva* adalah *platform* desain grafis berbasis web yang *user-friendly* dan menyediakan beragam template, termasuk untuk kebutuhan edukasi.
4. Teka Teki Silang (TTS) merupakan permainan kata yang disusun dalam bentuk kotak-kotak bersilangan secara mendatar dan tegak.
5. Teka Teki Silang (TTS) *Canva* merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang memadukan aspek kognitif, visual, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebuah mata pelajaran terintegrasi yang dirancang sebagai terobosan dalam pendidikan untuk mendekatkan proses pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata.
7. Hasil belajar adalah pencapaian akhir dari proses belajar yang mencerminkan perubahan perilaku siswa secara keseluruhan, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

