

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan inti dari seluruh aktivitas pendidikan karena melalui proses belajarlah peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan untuk kehidupan. Trianto (2020:45) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, bersifat relatif permanen, serta mencakup seluruh aspek perilaku baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Slameto (2023:27) menyatakan bahwa belajar merupakan usaha seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk pola pikir, kebiasaan, sikap, dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar memiliki karakteristik tertentu. Trianto (2020:46) menyatakan bahwa belajar dilakukan secara sadar, bertujuan, menghasilkan perubahan menetap, melibatkan pengalaman langsung, serta memberi dampak menyeluruh pada individu. Gagne (dalam Susanto, 2020:39) menyatakan bahwa belajar adalah proses terjadinya perubahan perilaku akibat pengalaman yang mencakup kemampuan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, serta pembentukan sikap. Aktivitas ini merupakan proses kompleks yang melibatkan aspek mental, emosional, dan fisik secara bersamaan.

Dalam pendidikan dasar, belajar dipandang sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman. Piaget menekankan perlunya pembelajaran memberi kesempatan siswa mengeksplorasi, berdiskusi, bertanya, dan menemukan konsep secara mandiri. Guru berperan

sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar kondusif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa.

Belajar dapat disimpulkan sebagai proses sadar untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses belajar yang baik didukung oleh guru, lingkungan belajar kondusif, serta partisipasi aktif peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai optimal.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Proses interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi inti dari pembelajaran, yang bertujuan membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman bermakna. Proses ini tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar mereka mampu memahami konsep dan mengaitkannya dengan pengalaman sebelumnya. Faizah dkk. (2025:61) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik diberi kesempatan untuk aktif membangun pemahaman secara mandiri.

Perencanaan yang sistematis menjadi aspek penting agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal. Azani dkk. (2024:40) menyatakan bahwa seorang pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik. Prinsip-prinsip desain instruksional yang tepat memastikan proses belajar berlangsung efisien dan efektif. Perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Sabrina dkk. (2024:58) menyatakan bahwa perubahan kognitif berkaitan dengan peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir, sedangkan perubahan afektif dan psikomotorik mencakup sikap, minat, motivasi, serta keterampilan fisik yang dikuasai peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya sekadar transfer informasi, tetapi juga membentuk kompetensi secara menyeluruh.

Interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar membentuk kerangka kompleks pembelajaran. Proses ini menekankan perubahan perilaku yang positif dan permanen pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pemahaman terhadap pengertian pembelajaran menjadi landasan penting bagi

pendidik untuk merancang strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan apabila terdapat peserta didik yang belajar. Artinya, terdapat interaksi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pembelajar dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Menurut Meriyanti (2025:218), mengajar adalah kegiatan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga membentuk suasana belajar yang memungkinkan siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai pendidikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam menemukan pengetahuan melalui kegiatan belajar yang bermakna (Meriyanti, 2025, "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran," *Pijar Pendidikan*).

Menurut Sabrina Syifaurrehman, Maula Fiqriani, dan Karoma (2023:7), mengajar merupakan suatu proses pedagogis yang menuntut guru untuk menerapkan keterampilan profesional, sosial, dan kepribadian secara terpadu agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan bermakna. Proses mengajar bukan hanya sekadar menyampaikan konsep secara verbal, tetapi juga melibatkan kemampuan berkomunikasi, menciptakan motivasi, serta membangun interaksi positif antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan dalam mengajar bergantung pada kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Syifaurrehman et al., 2023, "Strategi Mengajar yang Efektif dan Peran Guru Sebagai Kunci Pembelajaran Bermakna," *Jurnal Pendidikan Indonesia*).

Parni (2023:12) menyatakan bahwa mengajar merupakan keterampilan profesional yang mencakup kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Dalam praktiknya, guru dituntut mampu memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Kegiatan mengajar juga menuntut kreativitas guru dalam mengelola kelas serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

dan kondusif bagi semua peserta didik (Parni, 2023, "Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Prymerly*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu proses ilmiah dan seni dalam membimbing, memotivasi, serta mengembangkan potensi peserta didik agar mampu memahami pengetahuan, menguasai keterampilan, dan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran. Mengajar tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan transfer ilmu, tetapi juga sebagai bentuk interaksi edukatif yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta tanggung jawab belajar pada diri siswa.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi cerminan dari keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilalui peserta didik. Puspitasari (2024:73) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui tes tertulis, tes praktik, penilaian proyek, dan observasi sikap, sehingga guru mendapatkan gambaran menyeluruh tentang kemampuan siswa. Hasil belajar bukan hanya dilihat dari nilai ujian semata, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap positif terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran yang kreatif memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, yang berdampak langsung pada hasil belajar. Merdiana dkk. (2022:44) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa secara signifikan. Canva memberikan kesempatan bagi siswa untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk desain visual yang menarik, seperti poster, infografis, atau presentasi digital. Aktivitas ini mendorong siswa lebih aktif, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami materi melalui pengalaman langsung. Peningkatan keterlibatan ini pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar,

karena siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Pemilihan model pembelajaran juga memengaruhi pencapaian hasil belajar. Goe dkk. (2025:51) menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. PBL memberikan pengalaman belajar berbasis pemecahan masalah yang menantang siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menemukan solusi dari permasalahan nyata. Dengan bantuan Canva, solusi yang dihasilkan siswa dapat divisualisasikan secara kreatif dan informatif. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik, meningkatkan rasa percaya diri, serta melatih keterampilan komunikasi saat mempresentasikan hasil kerja mereka.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai capaian akhir dari serangkaian proses pembelajaran yang mencakup penguasaan pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap. Guru perlu merancang pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa agar hasil belajar optimal. Integrasi model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media Canva menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat hasil belajar.

2.1.4.1 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Putra (2022:29) menjelaskan bahwa faktor internal meliputi kecerdasan, minat, motivasi belajar, sikap terhadap pelajaran, serta kondisi fisik dan psikologis. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar lebih baik karena mereka berusaha memahami materi secara mendalam. Faktor internal ini sangat penting diperhatikan guru agar proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, misalnya melalui pemberian penguatan positif atau bimbingan individual.

Faktor eksternal turut memengaruhi pencapaian hasil belajar. Anggraeni dkk. (2023:33) menyatakan bahwa lingkungan keluarga, fasilitas sekolah, metode

pembelajaran, media yang digunakan guru, serta dukungan sosial berkontribusi terhadap keberhasilan belajar siswa. Lingkungan belajar kondusif, sarana pembelajaran yang memadai, dan penggunaan media kreatif seperti Canva meningkatkan semangat belajar. Model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning (PBL)* menciptakan pengalaman belajar kontekstual sehingga siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Faktor guru dan metode pengajaran menjadi penentu penting. Rahayu dkk. (2024:67) menyatakan bahwa keterampilan guru dalam merancang modul, mengelola kelas, dan memanfaatkan media pembelajaran berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Guru yang memfasilitasi diskusi kelompok, memberi umpan balik konstruktif, dan menggunakan teknologi digital secara tepat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Pemahaman guru terhadap faktor-faktor ini menjadi kunci merancang strategi pembelajaran efektif dan adaptif sehingga potensi siswa berkembang optimal.

Perkembangan teknologi informasi juga berperan signifikan dalam hasil belajar. Pratama dkk. (2023:55) menyatakan bahwa pemanfaatan perangkat digital, aplikasi pembelajaran, dan platform kreatif seperti Canva membantu siswa mengakses sumber belajar lebih variatif dan interaktif. Integrasi teknologi meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan memudahkan guru menyajikan materi secara menarik. Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai gaya dan kecepatan belajar masing-masing, berdampak positif pada hasil belajar.

Dapat disimpulkan, hasil belajar siswa bergantung pada kemampuan individu, dukungan lingkungan, strategi guru, serta pemanfaatan teknologi. Guru perlu memadukan semua faktor tersebut untuk menciptakan suasana belajar optimal. Integrasi model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Canva menjadi solusi relevan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21 karena menggabungkan motivasi internal siswa, dukungan lingkungan, dan teknologi digital demi capaian belajar maksimal.

2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien. Arsyad dan Fahira (2023:112) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pola atau rancangan yang digunakan sebagai panduan dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran sehingga interaksi antara guru dan siswa berjalan secara sistematis dan terarah. Pernyataan ini menegaskan bahwa setiap model pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas agar pelaksanaan pembelajaran mencapai hasil optimal sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Menurut Octavia (2020:76), model pembelajaran membantu guru dalam mengorganisasi materi, metode, serta sumber belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pengorganisasian yang tepat memungkinkan guru menyampaikan materi secara sistematis, membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam, serta mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model pembelajaran tidak hanya sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi untuk membentuk pengalaman belajar yang kontekstual.

Arifin (2021:54) menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena metode yang digunakan relevan dengan karakteristik serta gaya belajar mereka. Oleh sebab itu, guru perlu menyesuaikan model pembelajaran dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks lingkungan sekolah agar tercipta suasana belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan interaktif. Model pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Pemahaman guru terhadap berbagai model pembelajaran memberikan fleksibilitas dalam memilih pendekatan yang tepat, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Guru yang memahami karakteristik model pembelajaran dapat merancang proses belajar yang mendorong pengembangan potensi siswa secara optimal, termasuk kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan pedoman utama bagi guru dalam mengarahkan seluruh kegiatan pembelajaran agar berjalan sistematis, terarah, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pemilihan model yang tepat akan membantu guru mengorganisasi materi, metode, serta strategi pembelajaran secara efektif, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

2.1.5.1 Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran memberikan beragam manfaat yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Manfaat paling utama adalah membantu guru merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Guru dapat menyusun langkah-langkah pembelajaran, memilih metode, dan menentukan strategi evaluasi yang relevan dengan kompetensi yang diharapkan. Perencanaan yang disusun secara terarah menjadikan proses belajar lebih fokus dan hasilnya lebih mudah diukur.

Penerapan model yang tepat mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan belajar. Keterlibatan tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi secara individu maupun kelompok, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta kemampuan bekerja sama. Nuraini dkk. (2024:88) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan siswa terbukti meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan sosial secara signifikan. Manfaat berikutnya tampak pada kemampuan guru dalam memanfaatkan waktu dan sumber daya secara lebih efektif. Perencanaan pembelajaran yang matang membantu guru mengatur alokasi waktu, menyeleksi bahan ajar, serta menyusun kegiatan belajar dengan rapi sehingga seluruh rangkaian pembelajaran berlangsung terstruktur dan efisien.

Model pembelajaran berperan sebagai sarana menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru dapat mengondisikan suasana kelas agar lebih kondusif, meningkatkan pemahaman siswa, serta memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan secara optimal. Dampak positif tersebut dirasakan baik oleh guru

maupun siswa, yang pada akhirnya memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar secara menyeluruh.

2.1.6 Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata. Menurut Barrows & Tamblyn (1980:10) dalam bukunya *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*, PBL berlandaskan teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar aktif. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan penyelesaian masalah. Tujuan utama PBL adalah membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Savage & O'Connor (2021:22) menyatakan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* memiliki karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran tradisional. Pembelajaran berpusat pada siswa dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Setiap kegiatan diarahkan pada identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis, hingga pembuatan solusi atau produk yang menjadi hasil nyata dari proses belajar. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap hasil yang dicapai. Dengan demikian, PBL tidak hanya mengembangkan pengetahuan kognitif, tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotorik siswa.

Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Savin-Baden (2019:35) menegaskan bahwa guru membantu siswa menemukan konsep melalui aktivitas pemecahan masalah, mengarahkan proses berpikir, serta mengevaluasi hasil belajar agar tetap sesuai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian Putri & Hidayat (2023:58) menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA karena siswa terlibat langsung dalam mencari solusi dan menganalisis

masalah. Penelitian Fauzi & Lestari (2024:41) juga menemukan bahwa PBL menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan kolaboratif siswa.

Berdasarkan teori dan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Model ini menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab—kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

2.1.7 Tahap- tahap Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai awal proses pembelajaran. Melalui masalah tersebut, siswa diarahkan untuk memahami permasalahan, mencari informasi, serta menemukan solusi secara sistematis. Pembelajaran dengan model PBL berpusat pada aktivitas siswa, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Menurut Barrows dan Tamblyn (1980: 18–27), model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan dan berorientasi pada pemecahan masalah. Tahap-tahap model pembelajaran PBL tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Penyajian Masalah (Problem Presentation)**

Pada tahap ini, pendidik menyajikan masalah autentik dan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Masalah disampaikan di awal pembelajaran sebagai pemicu untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Melalui masalah tersebut, siswa diarahkan untuk memahami situasi permasalahan yang akan dipelajari.

2. **Analisis Masalah dan Penentuan Kebutuhan Belajar (Problem Analysis)**

Siswa melakukan analisis terhadap masalah yang diberikan dengan mengemukakan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Pada tahap ini, siswa mengidentifikasi informasi yang sudah diketahui serta menentukan

informasi yang perlu dipelajari untuk memecahkan masalah. Pendidik membantu mengarahkan diskusi agar siswa tetap fokus pada permasalahan.

3. Belajar Mandiri dan Pengumpulan Informasi (Self-Directed Learning)
Pada tahap ini, siswa melakukan kegiatan belajar secara mandiri maupun dalam kelompok untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah. Siswa dapat membaca, berdiskusi, atau melakukan pengamatan sederhana. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan dukungan selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Pengembangan dan Penyajian Solusi (Development and Presentation of Solutions)

Setelah memperoleh informasi yang dibutuhkan, siswa mengembangkan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Solusi yang telah disusun kemudian disajikan atau dikomunikasikan kepada kelompok lain atau seluruh kelas untuk mendapatkan tanggapan dan penguatan. Tahap ini melatih siswa dalam bekerja sama dan menyampaikan pendapat.

5. Refleksi dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah (Reflection and Evaluation)

Pada tahap akhir, siswa bersama pendidik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan solusi yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk menilai pemahaman siswa terhadap masalah serta efektivitas proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

(Barrows & Tamblyn, 1980: 26–27)

Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut, model Problem Based Learning (PBL) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, keterampilan bekerja sama, serta pemahaman konsep melalui pemecahan masalah yang bermakna dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

2.1.8 Kelebihan *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya pilihan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Beberapa keunggulan utama PBL antara lain:

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep

PBL memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah. Menurut Sanjaya (2016:220), model ini mempermudah siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

2. Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi

Dalam PBL, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah, yang mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Rakhmawati (2021:121) yang menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, termasuk kemampuan kolaboratif.

3. Mendorong Kemandirian Belajar

PBL menuntut siswa untuk mencari informasi dan solusi secara mandiri, yang meningkatkan kemandirian belajar mereka. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa (Prianto, 2021).

4. Relevansi dengan Kehidupan Nyata

Masalah yang diangkat dalam PBL bersifat autentik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Menurut Dulyapit (2023:48), *Problem Based Learning (PBL)* membantu siswa terbiasa dengan penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Meningkatkan Hasil Belajar

Penerapan PBL terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di SD Negeri Tapos 5 Kota Depok menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 66,45 pada prasiklus menjadi 85,48 pada siklus II setelah penerapan PBL (Dulyapit, 2023:48).

Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal pemahaman konsep, kolaborasi, kemandirian belajar, relevansi materi, dan hasil belajar siswa.

2.1.9 Kelemahan *Problem Based Learning (PBL)*

Meskipun model *Problem Based Learning (PBL)* memiliki banyak kelebihan, model ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru saat diterapkan di kelas, antara lain:

1. **Memerlukan Persiapan yang Matang dan Waktu Lebih Panjang**

PBL menuntut guru untuk menyiapkan masalah yang relevan, materi pendukung, dan skenario pembelajaran secara detail. Hal ini membuat waktu persiapan lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Menurut Rakhmawati (2021:123), guru perlu merencanakan setiap tahap *Problem Based Learning (PBL)* secara cermat agar siswa dapat menyelesaikan masalah dengan efektif.

2. **Kesulitan bagi Guru yang Belum Berpengalaman**

Guru yang belum terbiasa menerapkan PBL dapat mengalami kesulitan dalam membimbing siswa, mengelola kelompok, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Prianto (2021:124–125) menjelaskan bahwa peran guru dalam PBL meliputi orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik dalam kelompok, pembimbingan penyelidikan, serta analisis dan evaluasi hasil — sehingga perencanaan dan peran guru yang aktif menjadi kunci keberhasilan penerapan PBL.

3. **Kebutuhan Sumber Belajar yang Cukup**

Agar PBL berjalan efektif, guru perlu menyiapkan sumber belajar yang memadai dan bervariasi agar siswa dapat mencari informasi untuk menyelesaikan masalah. Sanjaya (2016:222) menekankan bahwa keterbatasan sumber belajar dapat menghambat proses pembelajaran berbasis masalah.

4. Tidak Semua Masalah Mudah Diadaptasi untuk Semua Materi

Beberapa materi pelajaran mungkin sulit dikaitkan dengan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini dapat membuat penerapan *Problem Based Learning (PBL)* menjadi kurang optimal jika guru tidak mampu memilih atau merancang masalah yang tepat (Dulyapit, 2023:50).

Dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan tersebut, guru perlu menyiapkan strategi dan perencanaan yang matang agar PBL tetap dapat dijalankan secara efektif dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

2.1.10 Media Canva Berbentuk *PowerPoint*

Canva adalah platform desain grafis berbasis digital yang memungkinkan pembuatan berbagai media visual, termasuk presentasi *PowerPoint*. Dalam konteks pembelajaran, Canva digunakan oleh guru untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Menurut Adi (2023:45), Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan Canva dapat meningkatkan kualitas presentasi pembelajaran dan menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

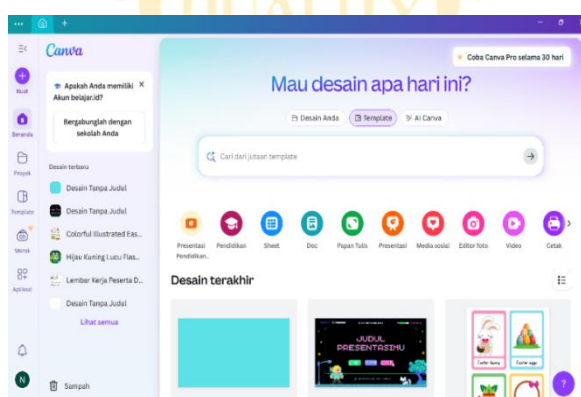
Media Canva berbentuk *PowerPoint* digunakan oleh guru pada penerapan *model Problem Based Learning (PBL)* untuk menyajikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui slide presentasi yang dirancang menggunakan Canva, guru dapat menampilkan gambar, grafik, dan teks yang menggambarkan situasi masalah secara jelas dan menarik. Menurut Hidayat (2023:78), penggunaan media visual dalam *Problem Based Learning (PBL)* membantu siswa memahami konteks masalah dengan lebih baik serta merangsang rasa ingin tahu mereka. Pernyataan tersebut sejalan dengan prinsip *Problem Based Learning (PBL)* yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media Canva berbentuk *PowerPoint* juga memungkinkan guru untuk menyajikan informasi secara sistematis dan terstruktur. Dengan fitur-fitur seperti animasi dan transisi, guru dapat menyampaikan materi secara dinamis dan

memudahkan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran. Menurut Wibowo (2023:92), penggunaan animasi dalam presentasi dapat meningkatkan perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami konsep yang diajarkan. Dalam konteks PBL, hal ini penting untuk menjaga motivasi siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Penerapan media Canva berbentuk *PowerPoint* dalam *Problem Based Learning (PBL)* juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan menyajikan berbagai informasi dan perspektif melalui slide presentasi, siswa diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara mandiri. Menurut Prasetyo (2023:56), *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemecahan melalui proses berpikir yang mendalam. Media Canva sebagai alat bantu visualisasi memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung tercapainya tujuan tersebut.

Dapat disimpulkan penggunaan media Canva berbentuk PowerPoint dalam model *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif, siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. 1 Halaman Utama Canva

Sumber: <https://www.canva.com/templates>

2.1.11. Langkah-langkah Penerapan Media Canva

Berikut adalah langkah-langkah penerapan media Canva dalam proses pembelajaran materi kenampakan alam dan kenampakan buatan:

Berikut adalah langkah-langkah penerapan media Canva dalam pembelajaran IPAS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* pada siswa kelas III SD.

a. Persiapan Sebelum Pembelajaran

Guru menyiapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk presentasi (PowerPoint) yang memuat gambar dan ilustrasi kenampakan alam (gunung, sungai, bukit) serta kenampakan buatan (jalan, jembatan, rumah). Materi disusun secara sederhana dan menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.

Selain itu, guru menyiapkan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi, misalnya:

1. *“Mengapa sungai harus dijaga kebersihannya?”*
2. *“Apa yang terjadi jika pohon di bukit ditebang terus-menerus?”*

Permasalahan tersebut digunakan sebagai pemicu kegiatan pembelajaran berbasis masalah.

b. Peralatan

Siapkan perangkat seperti laptop atau komputer, dan proyektor, agar seluruh kelas dapat melihat tampilan Canva dengan jelas. Pastikan semua peralatan berfungsi dengan baik sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 2. 2 Template Canva

Sumber: <https://www.canva.com/s/templates?query=kenampakan+alam+dan+buatan>

c. Rencana Pembelajaran

Guru menyusun rencana pembelajaran yang mencakup:

1. Tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu mengenali kenampakan alam dan buatan, memahami manfaatnya, serta menguraikan cara menjaga lingkungan.
2. Indikator pencapaian kompetensi, yaitu siswa mampu mengelompokkan kenampakan alam dan buatan serta menjawab permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan.
3. Aktivitas pembelajaran, yaitu penggunaan media Canva sebagai sarana visual untuk membantu siswa memecahkan masalah yang diberikan guru.

d. Pelaksanaan Pembelajaran

1. **Pengenalan Masalah**

Guru menampilkan gambar kenampakan alam dan buatan melalui media Canva. Selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan masalah, misalnya: *“Apa yang akan terjadi jika sungai dipenuhi sampah?”* atau *“Bagaimana cara menjaga alam agar tetap bersih dan tidak banjir?”*

2. **Pengamatan dan Analisis**

Siswa mengamati gambar yang ditampilkan melalui Canva dan mulai memikirkan jawaban atas permasalahan yang diberikan. Guru membimbing siswa untuk memperhatikan perbedaan antara kenampakan alam dan buatan serta manfaat masing-masing dalam kehidupan sehari-hari.

3. **Diskusi dan Pemecahan Masalah**

Siswa berdiskusi secara kelompok atau klasikal untuk menemukan solusi dari masalah yang diajukan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi agar siswa dapat mengemukakan ide, seperti menjaga kebersihan sungai atau menanam kembali pohon yang ditebang.

4. **Presentasi Hasil Diskusi**

Perwakilan siswa atau kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Guru kembali menampilkan media Canva untuk menegaskan jawaban yang benar dan meluruskan pemahaman yang kurang tepat.

5. Refleksi

Guru mengajak siswa melakukan refleksi melalui pertanyaan sederhana, seperti:

- 1 . “*Apa yang kamu pelajari hari ini?*”
- 2 . “*Mengapa kita harus menjaga alam dan sungai?*”
- 3 . “*Apa yang bisa kamu lakukan di lingkungan sekitar rumah?*”

Melalui langkah-langkah tersebut, media Canva berfungsi sebagai alat bantu visual yang mendukung penerapan *Problem Based Learning (PBL)*. Pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa terlibat aktif dalam berpikir dan berdiskusi, serta mampu memahami konsep kenampakan alam dan buatan secara kontekstual sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.12 Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar

Penggunaan media pembelajaran menjadi sarana komunikasi efektif antara guru dan siswa sehingga informasi dapat diterima secara lebih jelas dan menarik. Sadiman (2022:33) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara dalam proses belajar yang menyalurkan pesan, merangsang pikiran, serta menarik perhatian siswa. Kehadiran media memudahkan guru menjelaskan konsep abstrak sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Dalam konteks pendidikan dasar, pemilihan media yang tepat menciptakan suasana belajar menyenangkan sekaligus membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis. Dalam model *Problem Based Learning (PBL)*, media pembelajaran seperti Canva berperan sebagai alat bantu visual untuk memfasilitasi pemecahan masalah. Guru menyiapkan tampilan materi dalam bentuk ilustrasi, diagram, atau gambar Kenampakan Alam Dan Buatan yang jelas dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat melihat dan menganalisis masalah yang diajukan guru. Misalnya, guru menampilkan gambar Kenampakan Alam Dan Buatan, dan pertanyaan masalah terkait fungsi dan dampaknya, kemudian meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban berdasarkan pengamatan visual tersebut.

Fungsi media pembelajaran tidak terbatas pada alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa. Canva memungkinkan guru

menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara jenis-jenis Kenampakan Alam Dan Buatan dan fungsinya tanpa harus membaca teks panjang. Setiono (2023:77) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital memperkaya pengalaman belajar siswa karena memungkinkan mereka memperoleh informasi secara lebih jelas, lengkap, dan terstruktur. Pendekatan ini mendukung prinsip pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, di mana siswa aktif mengidentifikasi masalah, mencari informasi dari media, dan berdiskusi untuk menemukan solusi.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat melalui media visual. Siswa yang dapat melihat ilustrasi Kenampakan Alam Dan Buatan, dengan jelas lebih mudah memahami pertanyaan masalah yang diajukan guru. Guru dapat memandu siswa melakukan analisis, menghubungkan fungsi Kenampakan Alam Dan Buatan dengan situasi sehari-hari, dan menyimpulkan jawaban dari masalah yang diberikan. Nugroho (2022:59) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif terbukti meningkatkan pemahaman siswa dan mempermudah guru dalam menjelaskan konsep yang kompleks.

Keberhasilan pendidikan didukung secara signifikan oleh pemanfaatan media pembelajaran. Guru tidak hanya mengandalkan ceramah, tetapi memanfaatkan media kreatif seperti Canva untuk memperkuat proses *Problem Based Learning (PBL)*. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menyelesaikan masalah yang diberikan guru, dan mengembangkan keterampilan mengamati serta menganalisis secara terstruktur. Dengan demikian, integrasi media Canva ke dalam PBL menjadi strategi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa kelas III SD.

2.1.13 Materi Pembelajaran

Bab 5 Aku Dan Lingkungan Sekitarku

Topik C. Kenampakan Alam dan Buatan di Daerahku

A. Pengertian Kenampakan Alam dan Buatan

Kenampakan alam dan kenampakan buatan adalah dua bentuk permukaan bumi yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas manusia. Menurut Kemdikbudristek (2023:102–117), kenampakan alam merupakan bentuk permukaan bumi yang tercipta melalui proses alami, tanpa campur tangan manusia, seperti proses pelapukan, erosi, sedimentasi, vulkanisme, dan aktivitas tektonik. Kenampakan alam menjadi dasar lingkungan fisik yang memengaruhi kehidupan masyarakat, mulai dari pola permukiman, sumber mata pencaharian, hingga pola interaksi sosial. Sementara itu, kenampakan buatan adalah struktur atau bentuk permukaan bumi yang dibangun oleh manusia sebagai respons terhadap kebutuhan hidup, seperti kebutuhan tempat tinggal, sarana transportasi, fasilitas perdagangan, rekreasi, serta pelayanan publik. Bentuk-bentuk kenampakan buatan seperti rumah, jalan, jembatan, sekolah, pasar, bendungan, dan taman kota merupakan hasil rekayasa manusia untuk meningkatkan kualitas hidup dan mendukung perkembangan ekonomi serta sosial di suatu daerah. Pemahaman mengenai kedua jenis kenampakan tersebut sangat penting diperkenalkan kepada siswa sekolah dasar, karena merupakan bagian dari pengetahuan dasar geografi yang membantu siswa mengenali lingkungan sekitarnya, memahami potensi daerah, serta menumbuhkan kepedulian terhadap pelestarian lingkungan. Selain itu, materi ini juga mendorong siswa berpikir kritis tentang hubungan antara kondisi fisik suatu wilayah dengan aktivitas manusia di dalamnya.

B. Kenampakan Alam

1. Pengertian Kenampakan Alam

Kenampakan alam merujuk pada semua bentuk permukaan bumi yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Hal ini meliputi gunung, sungai, danau, pantai, dataran tinggi, dataran rendah, bukit, dan lembah. Setiap

kenampakan alam terbentuk melalui proses geologi dan biologis yang berlangsung selama ratusan hingga ribuan tahun. Proses seperti erosi oleh angin dan air, sedimentasi, pelapukan batuan, gerakan lempeng bumi, hingga aktivitas vulkanik berkontribusi dalam membentuk permukaan bumi sebagaimana yang kita lihat saat ini. Menurut Kemdikbudristek (2023:102), pengenalan kenampakan alam pada siswa tidak hanya bertujuan mengenalkan bentuk fisik bumi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kelestarian alam, memahami manfaat alam, serta bagaimana manusia harus bersikap bijaksana dalam memanfaatkan sumber daya tersebut. Kenampakan alam memainkan peran besar dalam kehidupan manusia karena menjadi sumber daya alam yang esensial, habitat bagi berbagai makhluk hidup, dan memberikan manfaat ekologis yang mendukung keberlangsungan hidup.

2. Jenis-Jenis Kenampakan Alam

Setiap kenampakan Alam memiliki jenis berbeda-beda.

a. Gunung

Gunung merupakan bentuk permukaan bumi yang menjulang tinggi dan terbentuk melalui aktivitas tektonik atau vulkanik. Gunung memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sumber mata air, daerah resapan air, serta habitat berbagai jenis flora dan fauna endemik. Gunung juga berpengaruh terhadap iklim suatu wilayah, karena daerah pegunungan biasanya memiliki suhu udara yang lebih rendah dibandingkan dataran rendah. Selain itu, gunung sering menjadi destinasi wisata alam yang mampu meningkatkan ekonomi daerah sekitar, seperti kegiatan pendakian, perkemahan, dan pariwisata alam lainnya. Gunung berapi yang aktif juga membawa manfaat berupa tanah yang sangat subur untuk pertanian. Namun, aktivitas vulkanik juga memiliki risiko berupa erupsi yang dapat berdampak pada masyarakat, sehingga pemahaman tentang gunung penting untuk keselamatan dan mitigasi bencana.



Gambar 2. 3 Jenis Kenampakan Alam (Gunung)

Sumber:<https://share.google/images/vKXzP0EhZggiTRQhp>

b. Bukit

Bukit adalah bagian permukaan bumi yang memiliki ketinggian yang tidak setinggi gunung tetapi lebih tinggi dari tanah sekitarnya. Bukit umumnya terbentuk dari sedimentasi atau pelapukan batuan yang terjadi dalam waktu sangat lama. Wilayah perbukitan biasanya dimanfaatkan sebagai lahan perkebunan dan pertanian karena tanahnya relatif subur. Selain itu, bukit memberikan pemandangan indah dan menjadi daerah wisata alam yang sering dikunjungi untuk rekreasi. Bukit juga berfungsi sebagai pelindung dari angin kencang serta menjadi daerah tangkapan air yang penting bagi masyarakat sekitar. Di banyak daerah, bukit memiliki nilai budaya dan sejarah tersendiri, seperti menjadi tempat pemukiman kuno atau situs sejarah.



Gambar 2. 4 Jenis Kenampakan Alam (Bukit)

Sumber:<https://share.google/images/mZMgPBHy99TfbjiPA>

c. Sungai

Sungai adalah aliran air yang bergerak dari tempat tinggi ke tempat rendah dan terus mengalir menuju laut, danau, atau sungai lainnya. Sungai memiliki peran vital bagi kehidupan karena menjadi sumber air utama yang digunakan untuk minum, irigasi pertanian, mencuci, mandi, dan berbagai aktivitas lainnya. Sungai juga menjadi habitat bagi berbagai makhluk hidup seperti ikan, udang, dan tanaman air. Selain itu, sungai menjadi jalur transportasi tradisional yang telah digunakan sejak zaman dahulu. Menurut Kemdikbudristek (2023:104), sungai termasuk dalam kenampakan alam yang paling mudah berubah karena dipengaruhi oleh kondisi cuaca, arus air, sedimentasi, dan erosi. Perubahan aliran sungai dapat berdampak pada pemukiman, pertanian, bahkan infrastruktur manusia. Karena itu, sungai harus dijaga kelestariannya agar tetap memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.



Gambar 2. 5 Jenis Kenampakan Alam (Sungai)

Sumber: <https://bimbelsmartgenius.com/kenampakan-alam-detail-425907>

d. Danau

Danau merupakan cekungan besar di permukaan bumi yang terisi air. Danau terbentuk karena berbagai faktor seperti letusan gunung berapi, pergerakan tanah, atau penurunan permukaan bumi. Danau memiliki banyak manfaat bagi manusia, antara lain sebagai tempat wisata, sumber air, pusat perikanan, dan sebagai habitat berbagai jenis hewan air. Air danau sering dimanfaatkan untuk kegiatan rumah tangga, pertanian, hingga pembangkit listrik tenaga air. Selain itu, danau dapat

membantu menjaga keseimbangan ekosistem karena menjadi tempat berkumpulnya berbagai makhluk hidup. Di beberapa daerah, danau juga memiliki nilai keindahan dan menjadi ikon geografis yang sangat penting.



Gambar 2. 6 Jenis Kenampakan Alam (Danau)

Sumber: <https://regalsprings.co.id/danau-toba/pesona-danau-toba-dari-air-biru-hingga-ragam-budaya-batak/>

e. Pantai

Pantai adalah wilayah pertemuan antara daratan dan laut. Kenampakan ini terbentuk melalui proses abrasi, sedimentasi, pasang surut air laut, dan aktivitas gelombang. Pantai menjadi salah satu tempat yang sering dimanfaatkan sebagai lokasi wisata, kegiatan perikanan, dan jalur perdagangan melalui laut. Di samping itu, pantai memiliki nilai ekologis karena menjadi habitat berbagai jenis biota laut seperti kepiting, burung laut, karang, dan berbagai jenis ikan. Pantai yang terawat dapat menarik wisatawan dan menjadi sumber pendapatan daerah, namun pantai yang rusak karena pencemaran dan penebangan hutan bakau akan kehilangan fungsinya dan berpotensi menimbulkan bencana abrasi.



Gambar 2. 7 Jenis Kenampakan Alam (Pantai)

Sumber: <https://share.google/images/LfH0mvchI4gNDRWrk>

f. Dataran Rendah

Dataran rendah adalah wilayah permukaan bumi yang relatif datar dan berada pada ketinggian rendah. Wilayah ini biasanya menjadi pusat aktivitas manusia, seperti pemerintahan, perdagangan, industri, dan pemukiman. Dataran rendah memudahkan mobilitas masyarakat serta pengembangan infrastruktur. Tanah dataran rendah umumnya subur dan cocok untuk pertanian seperti padi, jagung, dan tanaman pangan lainnya.



Gambar 2. 8 Jenis Kenampakan Alam (Dataran Rendah)

Sumber: <https://kumparan.com/kabar-harian/mengenal-potensi-sumber-daya-alam-dataran-rendah-1wUNVhcWVGI/1>

g. Dataran Tinggi

Dataran tinggi terletak pada ketinggian lebih dari 200 meter di atas permukaan laut. Wilayah ini memiliki udara yang lebih sejuk dan segar, sehingga banyak dimanfaatkan sebagai tempat perkebunan teh, kopi, stroberi, dan sayur-sayuran. Selain itu, dataran tinggi sering menjadi objek wisata karena keindahan pemandangannya. Keberadaan hutan di dataran tinggi juga berfungsi sebagai daerah resapan air dan pengatur iklim suatu wilayah.



Gambar 2. 9 Jenis Kenampakan Alam (Dataran Tinggi)

Sumber: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5812661/ciri-ciri-dataran-tinggi-di-wilayah-indonesia-beserta-manfaatnya>

h. Lembah

Lembah adalah daerah rendah yang berada di antara dua bukit atau gunung. Lembah umumnya dialiri oleh sungai sehingga tanah di lembah sangat subur dan cocok digunakan untuk pertanian. Selain itu, lembah memiliki pemandangan alam yang indah dan sering menjadi daerah wisata. Lembah juga merupakan habitat berbagai makhluk hidup karena memiliki sumber air yang cukup.



Gambar 2. 10 Jenis Kenampakan Alam (Lembah)

Sumber: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5812661/ciri-ciri-dataran-tinggi-di-wilayah-indonesia-beserta-manfaatnya>

C. Kenampakan Buatan

1.. Pengertian Kenampakan Buatan

Kenampakan buatan adalah semua bentuk permukaan bumi yang dibangun oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Hal ini mencakup rumah, sekolah, jalan raya, jembatan, bendungan, pasar, dan berbagai fasilitas umum lainnya. Menurut Kemdikbudristek (2023:111), kenampakan buatan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penunjang aktivitas manusia, tetapi juga menunjukkan perkembangan suatu daerah dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan sosial budaya. Pembangunan kenampakan buatan dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan mendukung kehidupan manusia dalam berbagai sektor. Oleh karena itu, siswa perlu memahami fungsi dan manfaat kenampakan buatan agar dapat menghargai dan merawat fasilitas umum yang ada di lingkungan mereka.

2. Jenis-Jenis Kenampakan Buatan

Setiap kenampakan Alam memiliki jenis berbeda-beda.

a. Rumah dan Pemukiman

Rumah merupakan kebutuhan primer manusia yang berfungsi sebagai tempat tinggal dan perlindungan dari kondisi cuaca serta gangguan dari luar. Pemukiman dibangun sesuai kebutuhan jumlah penduduk, kondisi geografis, serta kebiasaan

masyarakat. Pemukiman modern dilengkapi fasilitas seperti jalan setapak, selokan, taman bermain, dan fasilitas umum lainnya. Rumah memiliki variasi bentuk dan ukuran yang mencerminkan budaya dan kondisi geografis daerah tertentu.



Gambar 2. 11 Jenis Kenampakan Buatan (Rumah dan Pemukiman)

Sumber: <https://musnanda.com/2011/01/19/sebuah-kritik-dan-ide-atas-perencanaan-kota-javapura/>

b. Sekolah

Sekolah merupakan kenampakan buatan yang dibangun sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan. Sekolah berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui proses pembelajaran formal. Di dalamnya terdapat berbagai ruangan seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, ruang guru, dan lapangan. Fasilitas-fasilitas tersebut dirancang untuk mendukung kegiatan belajar agar lebih efektif dan bermakna.



Gambar 2. 12 Jenis Kenampakan Buatan (Sekolah)

Sumber : <https://www.askara.co/read/2020/11/11/11194/pupr-selesaikan-rehabilitasi-75-gedung-sd-dan-smp-sederajat-di-sulsel>

c. Jalan Raya

Jalan raya adalah sarana transportasi darat yang menghubungkan satu tempat dengan tempat lainnya. Jalan raya sangat penting dalam memperlancar perdagangan, distribusi barang, pelayanan kesehatan, dan pendidikan. Jalan yang baik akan meningkatkan kualitas hidup masyarakat karena mempermudah akses menuju berbagai fasilitas umum.



Gambar 2. 13 Jenis Kenampakan Buatan (Jalan Raya)

Sumber: <https://kumparan.com/info-otomotif/pengertian-jalan-raya-fungsi-dan-klasifikasinya-1wu7FUveJ9o>

d. Jembatan

Jembatan dibangun untuk menghubungkan dua wilayah yang terpisah oleh sungai, jurang, atau lembah. Jembatan memudahkan mobilitas masyarakat dan barang, sehingga mendukung perekonomian daerah. Jembatan juga memperpendek jarak tempuh sehingga lebih efisien.



Gambar 2. 14 Jenis Kenampakan Buatan (Jembatan)

Sumber: <https://www.triptrus.com/destination/131/jembatan-ampera>

e. Bendungan

Bendungan merupakan bangunan besar yang dibuat untuk menahan dan mengatur aliran air sungai. Bendungan berfungsi untuk mencegah banjir, mengairi sawah, menyediakan air bersih, hingga menghasilkan listrik tenaga air. Pembangunan bendungan menunjukkan upaya manusia dalam mengolah sumber daya air untuk kepentingan bersama.



Gambar 2. 15 Jenis Kenampakan Buatan (Bendungan)

Sumber : <https://share.google/images/IR8s2QdMCfK3Ibp4R>

D. Dampak Kegiatan Manusia terhadap Kenampakan Alam

Kegiatan manusia dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kenampakan alam. Dampak positif meliputi pembuatan taman kota, reboisasi, penghijauan, dan pembuatan bendungan untuk mengatur air. Namun, dampak negatif jauh lebih banyak jika manusia tidak bijak, seperti penebangan hutan yang menyebabkan banjir dan longsor, pencemaran sungai yang mengganggu kehidupan biota air, serta pembangunan di pesisir pantai yang menyebabkan abrasi. Menurut Kemdikbudristek (2023:115), perubahan yang terjadi pada kenampakan alam akibat aktivitas manusia harus dipelajari sejak dini agar siswa memahami pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan mampu menerapkan sikap peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

E. Cara Menjaga Kenampakan Alam dan Buatan

Menjaga kenampakan alam dan buatan merupakan tanggung jawab seluruh masyarakat. Upaya pelestarian dapat dilakukan melalui kegiatan sederhana seperti membuang sampah pada tempatnya, menghemat air, menanam pohon, merawat tanaman, dan menjaga kebersihan sungai. Siswa juga perlu diajarkan untuk menjaga fasilitas umum seperti jalan, jembatan, sekolah, dan taman kota. Sikap peduli lingkungan harus dibangun sejak kecil agar terbentuk generasi yang bertanggung jawab dan mampu menjaga kelestarian lingkungan. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu menerapkan perilaku ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

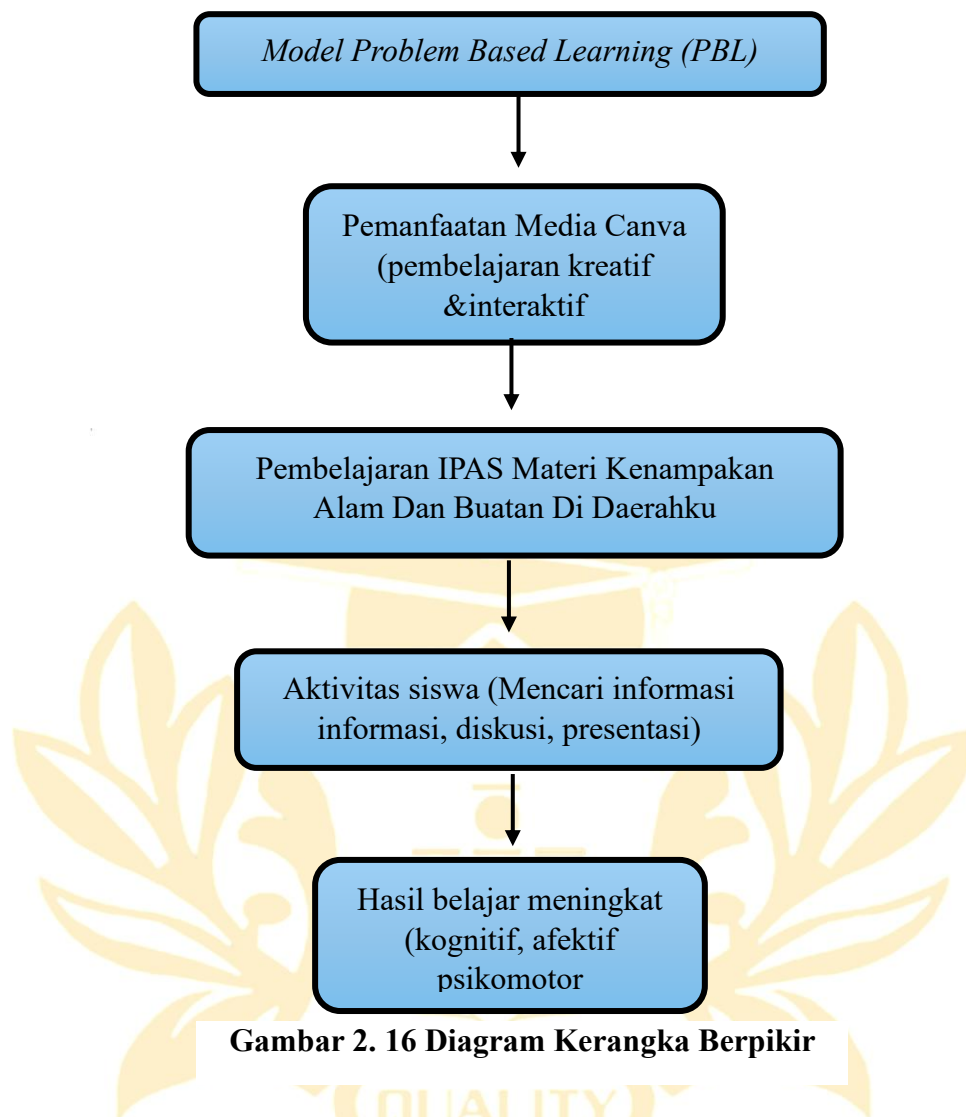
2.2 Kerangka Berpikir

Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning (PBL)* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Ardianto (2022:47), *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, pemahaman konsep, dan kemampuan belajar mandiri siswa karena mereka

dihadapkan pada situasi pembelajaran yang menantang dan bermakna. Penerapan model ini secara efektif dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana siswa berdiskusi dan bekerja sama untuk menemukan solusi atas masalah yang diberikan guru. Pemanfaatan media digital seperti Canva dalam pembelajaran berbasis masalah dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Canva sebagai media pembelajaran memungkinkan guru menampilkan ilustrasi, diagram, atau visualisasi konsep yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual. Media Canva tidak digunakan langsung oleh siswa, tetapi berfungsi sebagai alat bantu visual yang membantu mereka memahami materi secara lebih jelas, misalnya konsep dan Kenampakan Alam Dan Buatan pada pembelajaran IPAS.

Pada pembelajaran IPAS khususnya materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di Daerahku,, penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva memfasilitasi siswa untuk memahami konsep melalui langkah-langkah penyelesaian masalah. Siswa diberikan permasalahan sederhana yang terkait dengan dampak Kenampakan Alam Dan Buatan, kemudian mereka berdiskusi, mencari informasi, dan menyampaikan solusi atau jawaban secara lisan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses berpikir, menganalisis, dan menalar, sehingga pemahaman konsep dapat lebih mendalam. Media Canva di sini berfungsi untuk membantu visualisasi masalah atau konsep sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva dalam pembelajaran IPAS berpotensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut mencakup aspek kognitif melalui pemahaman konsep, aspek afektif melalui partisipasi aktif dalam pemecahan masalah, serta aspek psikomotorik melalui keterampilan menyampaikan jawaban dan penjelasan secara visual. Dengan menggabungkan pendekatan *Problem Based Learning (PBL)* dan media digital, pembelajaran diharapkan lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan pengalaman nyata siswa sehari-hari.



Gambar 2. 16 Diagram Kerangka Berpikir

2.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam menafsirkan judul penelitian, berikut penjelasan definisi operasional setiap variabel yang digunakan:

1. Belajar

Belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai proses sadar yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar diukur melalui kemampuan siswa memahami materi IPAS, merespon pertanyaan masalah, serta menerapkan pengetahuan pada kegiatan praktik yang diberikan guru.

2. Pembelajaran

Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi sistematis antara guru dan siswa yang bertujuan membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman bermakna. Dalam penelitian ini, pembelajaran dioperasionalkan melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva, dengan indikator keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, pemecahan masalah, dan penyajian hasil kerja. Keefektifan pembelajaran diukur melalui pencapaian indikator hasil belajar yang telah ditentukan dalam rencana pembelajaran.

3. Mengajar

Mengajar adalah proses pedagogis yang dilakukan guru untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan siswa agar dapat memahami materi, menguasai keterampilan, dan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran. Dalam penelitian ini, mengajar dioperasionalkan melalui kemampuan guru menggunakan media Canva untuk menyampaikan materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di Daerahku, memberikan pertanyaan pemantik masalah, memfasilitasi diskusi kelompok, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Keberhasilan mengajar diukur melalui respons siswa, keterlibatan dalam diskusi, serta penyelesaian tugas yang diberikan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar dioperasionalkan sebagai pencapaian kompetensi IPAS materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di Daerahku, yang diukur melalui tes tertulis, observasi praktik, dan presentasi hasil diskusi kelompok. Hasil belajar siswa mencerminkan pemahaman konsep, keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan menyampaikan informasi secara visual dan lisan.

5. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model PBL adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah nyata, relevan, dan kontekstual. Dalam penelitian ini, model PBL dioperasionalkan melalui tahapan: orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian kelompok belajar, penyelidikan individu atau kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi

proses pemecahan masalah. Keefektifan model PBL diukur melalui peningkatan pemahaman konsep IPAS, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaboratif, dan motivasi belajar siswa.

6. Media Canva

Media Canva adalah platform desain grafis berbasis digital yang digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, media Canva dioperasionalkan sebagai *PowerPoint* interaktif yang menyajikan ilustrasi Kenampakan Alam Dan Buatan, pertanyaan pemicu masalah, dan panduan penyelesaian masalah bagi siswa. Penggunaan media Canva yang Dimana diukur melalui keterlibatan siswa dalam membaca, mengamati, menganalisis, dan mempresentasikan hasil diskusi berdasarkan visual yang disediakan, serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar IPAS.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas dapat diambil, suatu hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil belajar IPAS di Kelas III SD Negeri 106833 Psr X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2026.