

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa paparan teori sebagai landasan penelitian ini serta penelitian yang relevan.

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin "*medius*" dengan makna sebenarnya yang artinya "pusat", peyajian maupun perantara. Dalam bahasa Arab juga memiliki makna berbeda yaitu media penyampaian sebuah pesan dari sumber kepada penerima pesan yang akan dituju. Media pembelajaran ini juga sebagai wadah mahasiswa untuk bekreasi dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut (A. S. Hardjasudarma, 2023), media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang berfungsi untuk perantara untuk mengamati yang dapat mempengaruhi alat Indera manusia guna memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang telah dilakukan.

Media dalam perpektif Pendidikan merupakan instrument pembelajaran yang strategis dan efektif digunakan untuk ikut menentukan keberhasilan dalam peningkatan pembelajaran. Artinya media pembelajaran ini juga dapat diartikan sebagai wadah yang bisa memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan dan memaparkan materi pembelajaran agar dapat menarik minat mahasiswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Salah satu media pembelajaran yang digunakan seiring berkembangnya

teknologi yang cukup pesat yakni dengan berbasis aplikasi. Dalam pembelajaran mahasiswa diajak untuk berinteraksi dengan beberapa fitur dalam aplikasi pembelajaran. Strategi ini yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menambah skill mahasiswa dalam pembelajaran berbasis aplikasi (Pamungkas & Koeswanti, 2022).

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi juga diterapkan agar mahasiswa interaktif dalam melakukan pembelajaran. Artinya dengan menampilkan beberapa fitur aplikasi sesuai dengan fungsinya akan menambah minat mahasiswa dan bisa saling bertukar pendapat pada saat pembelajaran. Dimana dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi ini diharapkan menciptakan pembelajaran yang komunikatif, interaktif dan tentunya melatih mahasiswa berpikir kritis dalam melakukan penyelesaian pembelajaran (Firdha & Zulyusri, 2022).

Berdasarkan definisi diatas, maka media pembelajaran merupakan salah satu wadah yang memfasilitasi mahasiswa untuk bekreasi dan beinteraktif dalam pembelajaran. Mewujudkan situasi belajar yang komunikatif dan interaktif adalah suatu prinsip media pembelajaran sebagai tahapan peningkatan hasil belajar mahasiswa. Tentunya dengan didorongnya kemampuan dalam skill pembelajaran berbasis aplikasi diharapkan bisa meningkatkan prestasi individual pada mahasiswa. Sebaliknya jika dalam pengembangan interaktif pembelajaran ini kurang diminati dan diperhatikan mahasiswa, maka akan berpengaruh besar dengan hasil belajar yang tidak sesuai dengan yang diinginkan (Dwiqi et al, 2020).

## b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki keunggulan dalam Pendidikan yakni kolaborasi antara pendidik dengan mahasiswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan interaktif dan komunikatif. Media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran demi meningkatkan kreatifitas mahasiswa guna untuk mendorong ide mahasiswa sehingga setiap pembelajaran akan mengalami peningkatan. Penerapan media pembelajaran yang benar akan menciptakan pembelajaran yang produktif dan tentunya efektif dilaksanakan. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa, menciptakan inspirasi serta kegiatan belajar yang edukatif dapat berdampak positif yang berkelanjutan pada mahasiswa (Karo-Karo & Rohani, 2020).

Manfaat media menurut Nurrita (2019) yaitu manfaat dalam mengemukakan media sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu antara lain :

1. Dalam motivasi belajar mahasiswa diharapkan setiap proses pembelajaran diciptakan menarik minat dan tentunya interaktif.
2. Materi yang disampaikan harus sistematis dan sesuai alurnya, artinya mahasiswa mampu memahami dengan baik guna memperoleh hasil dan tujuan yang diharapkan.

3. Variasi metode pembelajaran yang variative dan beragam tentunya membuat pendidik memudahkan komunikasi pada mahasiswa dan tentunya interaktif.
4. Pembelajaran dipusatkan pada mahasiswa guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, artinya mahasiswa diminta untuk mengamatai, melakukan perlakuan dan demonstrasi sesuai pembelajaran yang diampu.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk untuk memudahkan penyampaian materi oleh dosen pada mahasiswa. Menurut Arsyad (2019) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran diklasifikasikan antara lain :

1. Peningkatan hasil belajar mahasiswa terdapat pada media pembelajaran yang digunakan efektif dan memudahkan proses pembelajaran.
2. Pengembangan pembelajaran dapat menarik minat dan memotivasi mahasiswa untuk selalu interaktif menggunakan media pembelajaran..
3. Media pembelajaran juga dapat mensimulasikan peraga bagian suatu objek dimana objek tersebut ditampilkan berupa gambar maupun video sebagai landasan demonstrasi pembelajaran..

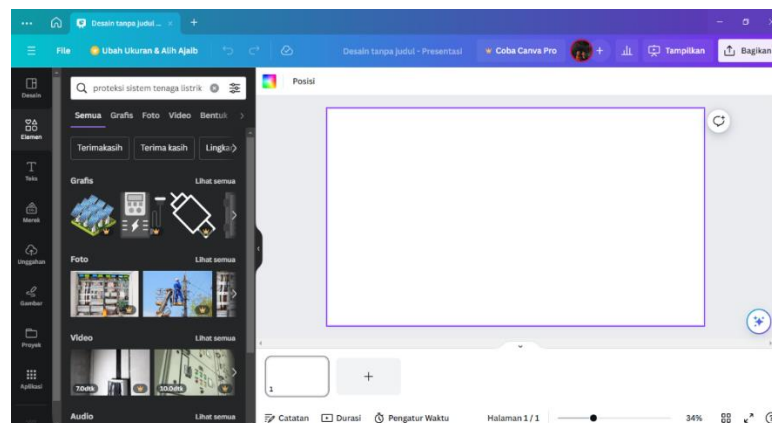
4. Beberapa pengalaman dan pengetahuan akan muncul pada individual mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan yakni berbasis aplikasi canva. Aplikasi ini adalah bagian dari platform media yang digunakan pembelajaran demi meningkatkan kreatifitas mahasiswa. Materi ini dihasilkan dalam media ini nanti berbentuk *generate* gambar yang dapat disimulasikan secara imajinasi ke nyata. Artinya dalam penggunaan canva ini terdapat berbagai macam fitur yang disediakan untuk membuat berbagai data sesuai kebutuhan pembelajaran. Canva juga salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian kompetensi individual mahasiswa karena dengan membuat *generate* gambar mahasiswa tersebut akan berpikir kritis dan mensimulasikan ke nyata salah satunya yaitu praktikum (Yudha & Sundari, 2021).

Canva adalah salah satu aplikasi presentasi yang sangat familiar dikalangan milenial saat ini. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web yang menggunakan banyak fitur premium yang sangat beragam dan menarik dalam sebuah tema presentasi. Dalam aplikasi ini mahasiswa bisa menampilkan video pada presentasinya dan tema presentasi bisa diubah sesuai minat masing-masing. Tidak hanya itu canva memiliki fitur

background latar belakang yang bisa diubah sesuai tema materi pada presentasi sehingga tak heran bahwa aplikasi presentasi ini masih digemari kaum milenial hingga saat ini.

Canva berbasis web ini dapat diakses melalui Personal Computer (PC), Laptop maupun *handphone* dengan fitur premium maupun biasa sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi ini. Aplikasi canva dapat diakses melalui halaman web [www.canva.com](http://www.canva.com) menggunakan laptop untuk penggunaan menggunakan *handphone* dapat download terlebih dahulu aplikasinya melalui aplikasi *playstore*. Aplikasi canva juga menyediakan berbagai macam *generate* gambar elektronik untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktikum elektronika. Media pembelajaran ini diharapkan bisa menciptakan dorongan minat belajar mahasiswa dan tentunya dengan fitur yang disediakan canva membantu mahasiswa mengapresiasi pendapat sesuai cara berpikir kritis masing-masing. (Wastriami & Mudinillah, 2022).Tampilan awal penyajian aplikasi Canva seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Tampilan Utama Canva

Ada beberapa bagian canva untuk membantu mahasiswa mengderjakan tugas pembelajaran mata kuliah proteksi sistem tenaga Listrik dari beberapa *generate* gambar yang akan direalisasikan ke dalam nyata, misalnya alat elektronika seperti relai, power supply, pengkabelan dan alat elektronika lainnya. Dalam tampilan awal canva terdapat beberapa fitur yaitu :

- a. Elemen: Bagian pengaplikasian *generate* gambar alat elektronika menjadi imajinasi gambar nyata sebagai contoh gambar diatas.
- b. Desain: Bagian yang berupa Kumpulan tampilan desain yang bisa diaplikasikan dalam suatu proyek tugas mata kuliah dan terdapat beragam template *generate* gambar alat elektronika.
- c. Proyek: Bagian ini merupakan tempat pembuatan tugas yang dimana terdapat fitur seperti teks,gambar,desain dan

edit, sehingga mahasiswa bisa mengaplikasikan sesuai kebutuhan mata kuliah proteksi system tenaga listrik.

Beberapa fitur diatas dapat digunakan sesuai kebutuhan mahasiswa dengan menggunakan *generate* gambar alat elektronika yang nantinya akan diaplikasikan secara nyata. Aplikasi canva sangat mempengaruhi kemajuan teknologi dalam kreatifitas mahasiswa, dengan menggunakan canva siswa dapat berpikir kritis dengan menggunakan beragam *generate* gambar elektronika yang dapat diakses secara digital. Aplikasi canva juga memiliki fitur imajinasi berbentuk video yang dapat diakses secara bersama dengan fitur *generate* gambar yang nantinya dapat direalisasikan pada mata kuliah sistem proteksi tenaga listrik (Sunnillah, 2022).

## 2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis aplikasi Canva

- a. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik demi meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada individual mahasiswa. Pendidik memberikan materi awal yang memberikan pokok permasalahan sehingga pada saat pembelajaran mahasiswa dapat mencari solusi dan pemecahan permasalahan pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran



dapat berjalan dengan interaktif dan komunikatif pada mahasiswa. Saharsa & Baharuddin (2019). Model pembelajaran ini memiliki salah satu sintaks yakni penyajian materi yang langsung muncul permasalahan nyata dan relevan sesuai materi yang telah ditentukan. Model ini juga memberikan arahan kepada mahasiswa dan dimana pendidik sebagai fasilitator. Artinya pendidik memberikan kesempatan untuk berpikir kritis pada setiap permasalahan pembelajaran. Menurut (Evi & Indarini, 2021) beberapa langkah-langkah dari model *Problem Based Learning* antara lain :

- 1) Pembelajaran tertuju pada permasalahan
- 2) Berpikir secara kritis dalam permasalahan belajar
- 3) Pendidik sebagai fasilitator pembelajaran
- 4) Menciptakan kreasi pengembangan pembelajaran
- 5) Evaluasi dan solusi pemecahan masalah pembelajaran

### 3. Canva

#### a. Pengertian Canva

Canva adalah salah satu aplikasi presentasi yang memiliki rate cukup tinggi di playstore hingga saat ini. Tak heran bahwa banyak kaum muda sekarang ketika membuat presentasi menggunakan template canva. Hal ini merupakan salah satu kelebihan canva yang memiliki banyak fitur sehingga menarik minat kaum muda saat ini. Tak hanya fitur

yang banyak canva juga sangat mudah diakses dengan melalui web di chrome yaitu dengan link [www.canva.com](http://www.canva.com) atau bisa langsung mengunduh aplikasinya. Banyak sekali animasi *generate* gambar yang terdapat pada canva. Dengan hal tersebut tentunya menjadi nilai plus untuk mahasiswa untuk menciptakan kreatifitas pada setiap pembelajaran. Aplikasi canva ini juga memberikan dampak positif bagi mahasiswa antara lain :

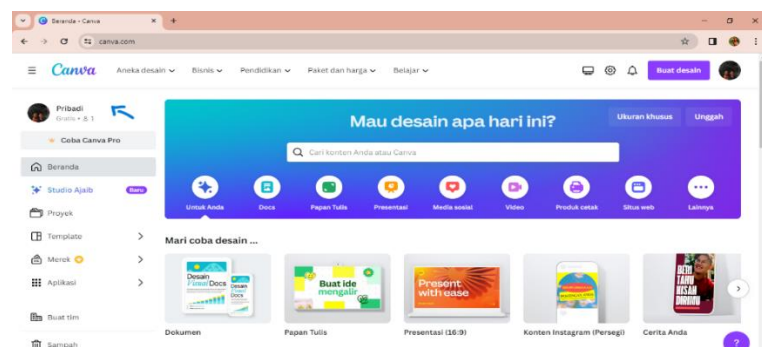
- 1) Terdapat banyak template presentasi
- 2) Mempunyai banyak fitur pembelajaran
- 3) Mengasah kreatifitas mahasiswa
- 4) Mengefisiensi waktu
- 5) Menciptakan *generate* gambar dengan mudah

Dari beberapa dampak positif yang terdapat pada aplikasi canva dalam Pendidikan diharapkan mahasiswa bisa menciptakan ide kreatifitas pada pembelajaran. (R., Inanna, I & Ampa, A.T, 2020:21). Pada mata kuliah proteksi sistem tenaga listrik mahasiswa semester 4 Universitas PGRI Madiun diharapkan mampu memanfaatkan pembelajaran berbasis canva ini dengan efektif dan maksimal, sehingga dari tahap ke tahap proses peningkatan hasil belajar mahasiswa akan terlihat signifikan sesuai yang diharapkan.

b. Langkah-Langkah Pembuatan akun dan Penggunaan Canva

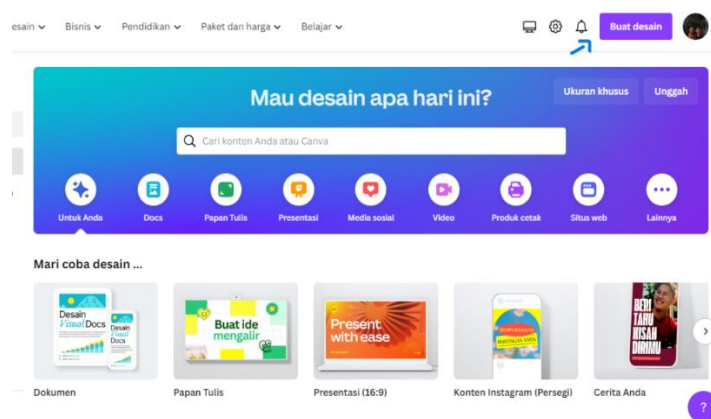
Dalam pembuatan akun canva terdapat 2 fitur di aplikasi ini yaitu fitur premium dan fitur gratis, dibawah ini merupakan langkah-langkah pembuatan canva secara gratis sebagai berikut :

1) Pertama, buka web [www.canva.com](http://www.canva.com) di google chrome



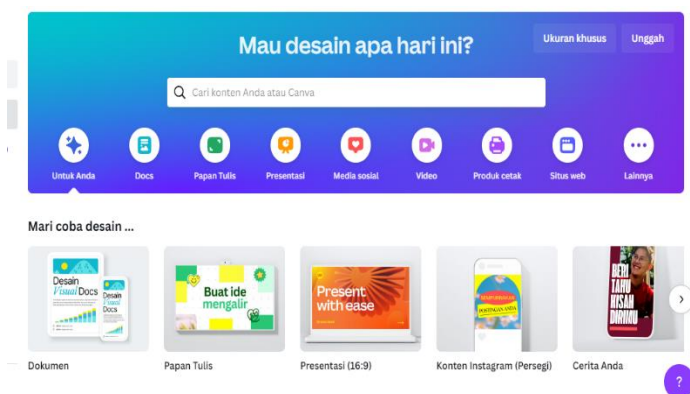
Gambar 2.2 Web Canva

2) Kedua buat desain di aplikasi Canva



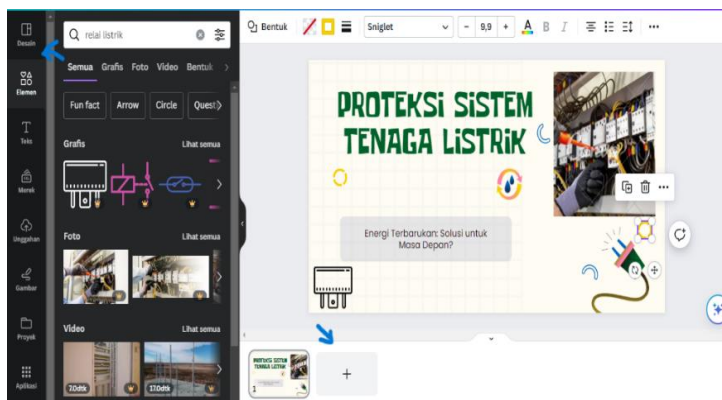
Gambar 2.3 Buat Desain

## 3) Ketiga menentukan desain yang digunakan



Gambar 2.4 Menentukan desain sesuai kebutuhan pembelajaran

## 4) Keempat membuat desain sesuai kebutuhan media pembelajaran



Gambar 2.5 Membuat Desain Pembelajaran

Langkah-langkah diatas merupakan Langkah utama dalam pembuatan desain *generate* gambar sesuai pembelajaran yang dilaksanakan, komponen utama dalam pembuatan desain *generate* gambar yaitu pada bagian elemen yang bisa diimajinasikan grafis sesuai gambar yang dibutuhkan pada pembelajaran.

#### 4. Kreatifitas Mahasiswa

Kreatifitas mahasiswa merupakan salah satu tahapan dalam proses pembelajaran demi mengasah kemampuan skill pada individual mahasiswa. Dengan kreatifitas mahasiswa dapat mengetahui seberapa peningkatan pada setiap pembelajaran. Hal ini yang membuat kreativitas mahasiswa harus diperhatikan dalam proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran. Kreatifitas mahasiswa juga mempengaruhi model dan media pembelajaran, hal tersebut terjadi karena media pembelajaran yang cocok akan menjadi daya tarik dan mahasiswa akan berinovasi menciptakan kreatifitasnya sesuai media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang cocok digunakan pada generasi milenial saat ini tentunya dengan menggunakan teknologi sesuai kebutuhan masing-masing. Berbasis aplikasi canva ini tentunya bisa mendorong peningkatan kreatifitas mahasiswa yang tentunya media ini sangat relevan digunakan (Junaedi, 2021).

Kemajuan teknologi yang tumbuh cepat akan menjadi nilai plus bagi mahasiswa meningkatkan kemampuan kreatifitasnya. Perkembangan tersebut terutama pada jaringan sistem informasi dan komunikasi dimana dengan hal tersebut dapat dengan mudah mengakses berbagai pesan yang diterima. Dengan

adanya teknologi komunikasi canggih seperti smartphone, pc atau komputer, dan laptop akan memudahkan mahasiswa untuk mengakses informasi. Munculnya berbagai macam kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam perkembangan pembelajaran yang salah satunya berbasis aplikasi canva. Aplikasi canva bisa dikatakan relevan karena aplikasi ini dapat diakses lewat handphone maupun laptop sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, dengan media aplikasi ini dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa. Ada beberapa keunggulan canva demi peningkatan kreatifitas mahasiswa sebagai berikut :

- a. Bisa diakses dengan handphone maupun laptop
- b. Memiliki 2 fitur yaitu fitur gratis dan premium
- c. Memiliki beragam fitur *generate* gambar imajinasi yang dapat di implementasikan dalam bentuk nyata
- d. Terdapat banyak desain sesuai kebutuhan pembelajaran
- e. Memiliki berbagai jenis skema tugas sesuai kebutuhan yaitu presentasi, poster, desain grafis dan masih banyak lagi.

Teknologi yang terdapat sekarang mengalami kemajuan yang cukup pesat dan tentunya akan berdampak besar pada kreatifitas pembelajaran yang mayoritas menggunakan digital

learning. Banyak sekali teknologi yang digunakan pada proses pembelajaran di era digilitasi ini. (Aspi & Syahrani, 2022).

Berdasarkan kemajuan digital yang cukup pesat tentunya dapat sebagai dorongan minat mahasiswa untuk selalu menciptakan kreatifitas pembelajaran. Kreatifitas mahasiswa ini diharapkan mampu bersaing dengan kemajuan teknologi untuk peningkatan setiap pembelajaran. Kemajuan teknologi ini perlu diperhatikan karena pada peroses pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan komunikatif (Garis Pelangi, 2020).

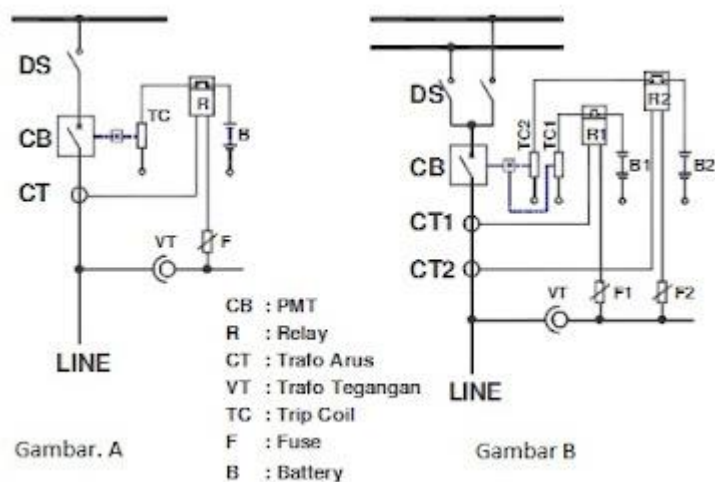
Berdasarkan uraian kreatifitas mahasiswa diatas diharapkan bisa menciptakan efektifitas model pembelajaran dengan media pembelajaran, dengan keterkaitan tersebut akan menimbulkan efektifitas pembelajaran serta meningkatkan kemampuan individual mahasiswa dalam berpikir kritis menciptakan kreasi dan inovasi pembelajaran. Berbasis aplikasi canva inilah mahasiswa harus bisa menciptakan kreatifitasnya, mudah diakses menggunakan handphone dan laptop ini merupakan faktor utama mahasiswa dalam penugasan pembelajaran dalam menghemat waktu yang maksimal sesuai yang sudah diberikan. Keefektifan waktu ini menjadi simbol utama mahasiswa untuk

membuat project sesuai kebutuhan pembelajaran (Tri Agustiana et al., 2020).

#### 5. Proteksi Sistem Tenaga Listrik

Pada mata kuliah proteksi sistem tenaga listrik ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diampu oleh mahasiswa semester 4 Pendidikan Teknik Elektro. Sistem proteksi merupakan suatu sistem kelistrikan yang mengantisipasi gangguan arus listrik yang berlebih. Artinya pada saat listrik mengalami gangguan secara otomatis sistem proteksi akan memutus arus yang terjadi gangguan tersebut. Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa sangat menjadi faktor utama dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran materi proteksi sistem tenaga listrik. Media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini membantu pembuatan diagram, desain grafis serta ilustrasi *generate* gambaryang diaplikasikan pada materi proteksi sistem tenaga listrik. (Ramdani & Artayasa, 2020).





Gambar 2.6 Diagram Proteksi Sistem Tenaga Listrik

Sistem proteksi tenaga listrik merupakan salah satu sistem yang dipasang pada peralatan kelistrikan guna untuk menyalurkan arus ke tenaga pembangkit Listrik. Artinya dengan adanya hal tersebut akan mengalami distribusi Listrik yang disalurkan pada masing-masing pengguna Listrik atau konsumen. Sistem proteksi juga meminimalisir terjadinya gangguan kerusakan akibat peralatan tenaga Listrik seperti generator dan transformator. Sehingga sistem proteksi tenaga Listrik ini dapat mendeteksi kelebihan arus pada peralatan Listrik yang digunakan dan secara otomatis memutus arus yang mengalami kendala tersebut. Hal ini juga termasuk saat terjadi perawatan dalam kondisi menyala. Dalam penguasaan materi sistem proteksi tenaga listrik mahasiswa harus memiliki keterampilan pembelajaran sesuai media pembelajaran yang sudah diajarkan, dengan demikian individual mahasiswa akan menciptakan

inovasi sesuai kreatifitas masing-masing (Artayasa, 2021). Dalam mata kuliah sistem proteksi tenaga listrik ini peneliti melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran dengan materi sistematis relai pada sistem proteksi tenaga Listrik. Pada pembahasan relai Listrik ini terdapat 3 point anantara lain yaitu : 1) Pengertian relai, 2) Fungsi relai, dan 3) Klasifikasi relai.

#### 1) Pengertian Relai Pengaman

Relai pengaman merupakan salah satu komponen Listrik yang berfungsi sebagai pendekteksi ketidaknormalannya arus yang akan mengalami kondisi kelebihan arus dan akan membahayakan komponen listrik (Supriyadi, 2019).



Gambar 2.7 Relai Pengaman

## 2) Fungsi Relai Pengaman

Menurut Supriyadi (2019) ada beberapa fungsi utama relai pengaman pada proteksi sistem tenaga listrik antara lain :

- 1) Mengukur sistem jaringan arus yang terjadi kendala dan memisah arus tersebut secara otomatis
- 2) Mengurangi kerusakan kerusakan yang sering terjadi pada peralatan listrik ataupun komponen listrik
- 3) Mencegah terjadinya gangguan pada sistem proteksi Listrik dan mengurangi gangguan yang terjadi pada sistem lain sehingga sistem tersebut dapat berjalan dengan normal.

## 3) Klasifikasi Relai Pengaman

Menurut Supriyadi (2019) ada beberapa klasifikasi relai pengaman jika dilihat dari bahan komponennya yaitu antara lain :

### 1) Relai Mekanik

Relai mekanik adalah salah satu relai yang bekerja dengan prinsip kerja yang menghubungkan beberapa kontak dan gerakan pada sistem relai. Pada relai ini mengutamakan prinsip kemagnetan yang dimana kumaparan electromagnet tersebut dapat menyalurkan arus sehingga relai ini dapat beroperasi

dengan normal. Relai ini juga banyak digunakan dalam sistem jaringan tenaga Listrik untuk menstabilkan arus pada jaringan tersebut.

## 2) Relai Statik

Relai statik ialah relai yang terdiri dari komponen dan bahan semi konduktor. Dikatakan semi konduktor karena elemen-elemen yang digunakan pada relai ini tidak full penghantar listrik ada juga bahan yang terbuat dari semi penghantar. Komponen pada relai jenis ini yaitu antara lain : resistor, kapasitor, transistor, dan diode yang berfungsi untuk pengukuran yang dilakukan pada rangkaian statis yang didalam rangkaian tersebut tidak ada ruang gerak.

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian yang Diusulkan
1.	Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva	(Rahmawati & Atmojo, 2021)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Berbasis Aplikasi Canva menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa</li> <li>Penyesuaian media pembelajaran dan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></li> <li>berbasis Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran</li> <li>Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.</li> </ol>

			model dalam pembelajaran yang sistematis dan interaktif sangat penting digunakan pada proses belajar.	
2.	Pengembangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa	(Utari et al., 2023)	1. Canva mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa	1. Pengumpulan data menggunakan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> 2. Obyek penelitian ini yaitu mahasiswa semester 4 Pendidikan Teknik Elektro Universitas PGRI Madiun.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Yang Relevan

## 6. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan deskripsi dari suatu kajian yang sudah dilakukan sebelumnya, sehingga penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang sudah ada untuk dijadikan bukti bahwa penelitian ini relevan digunakan.

Penelitian.

## B. Kerangka Berpikir

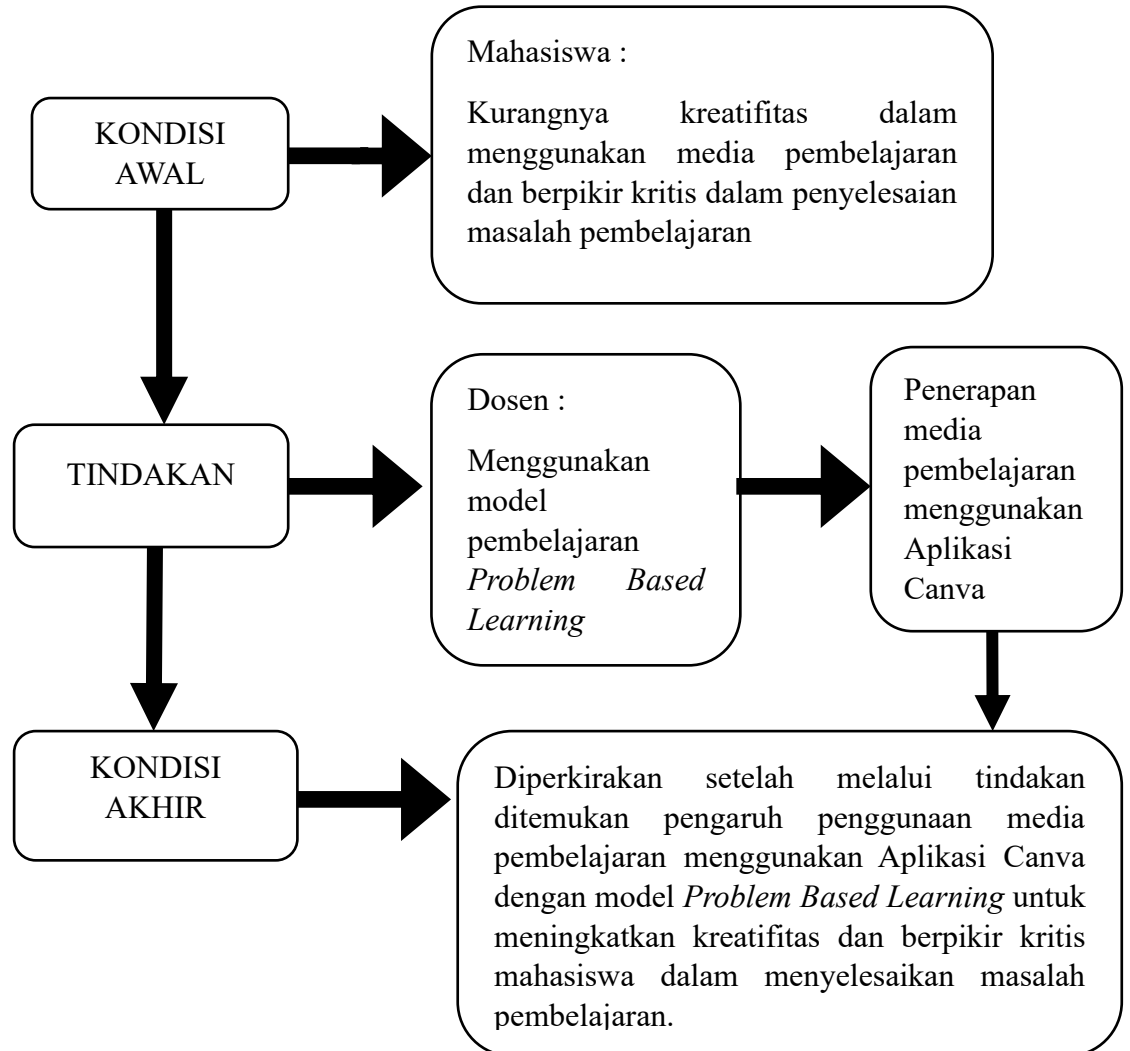
Menurut Sapto Haryoko (2019), kerangka berpikir merupakan suatu penelitian dimana meneliti lebih dari satu variabel. Artinya peneliti membahas satu variable atau lebih yang dilakukan secara mandiri dan memaparkan deskripsi pada masing-masing variable yang telah diteliti. Sehingga peneliti juga memaparkan argumentasi

pendapatnya terhadap variasi maupun besaran setiap variable yang telah diteliti.

Kemudian dengan adanya argumentasi tersebut dapat menjadi media bagi peneliti untuk dapat mempengaruhi pemahaman individu lain agar terkesan menarik. Sehingga penelitian tersebut bisa dianggap menarik dan sistematis Ketika akan digunakan selanjutnya. Pada intinya dasar dari pemahaman ini mengenai penelitian yang sistematis sehingga layak digunakan pada penelitian seterusnya

Pada beberapa penjelasan diatas, terkait mengenai pemahaman penelitian dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah salah satu diagram yang menyatakan variable yang dijadikan dasar dan landasan harus saling berhubungan untuk dijadikan karya tulis maupun karya ilmiah seterusnya. Berdasarkan pemaparan latar belakang, teori serta penelitian yang relevan, maka kerangka berpikir dapat diilustrasikan sebagai berikut :

Gambar 2.8 Kerangka Berpikir



Gambar 2.8 merupakan penjelasan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan peran besar pada berlangsungnya proses pembelajaran. Dosen menggunakan model pembelajaran sebagai salah satu penunjang untuk mempermudah proses penyampaian materi ketika pembelajaran berlangsung. Dalam hal tersebut dosen harus

menguasai dan mempertimbangkan model pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan tinjauan penulisan dan sistem yang diuraikan diatas, spekulasi kajian yang dapat diambil oleh peneliti antara lain :

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata kuliah proteksi sistem tenaga listrik mahasiswa semester 4 program studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas PGRI Madiun terhadap hasil belajar mahasiswa.
2. Terdapat respon baik mahasiswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk menunjang kreatifitas mahasiswa.