

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar merupakan proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan emosional anak usia SD. Menurut Tarigan (2008), pembelajaran bahasa mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berhubungan dan berkembang secara terpadu.

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di sekolah dasar merupakan awal bagi siswa dalam menguasai empat keterampilan penting yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dimana hal ini mencakup keseluruhan mata pelajaran.

Karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diantaranya mengedepankan kegiatan kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan mengintegrasikan nilai-nilai moral dan karakter dalam teks bacaan, menggunakan media pembelajaran yang menarik berupa foto, video, gambar atau cerita, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyampaikan pendapat maupun menulis gagasan.

2. Model *Project Based-Learning* (PjBL)

a. Pengertian *Project Based-Learning* (PjBL)

Project Based-Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menyelesaikan suatu proyek sebagai solusi atas suatu permasalahan. Dalam proses ini, siswa dilatih untuk menganalisis masalah, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, mengumpulkan informasi, serta melakukan interpretasi dan evaluasi sebagai bagian dari penyelesaian proyek yang relevan dengan topik yang dikaji.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada prinsip-prinsip dan konsep-konsep utama dalam suatu bidang ilmu. Pendekatan ini melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan pelaksanaan tugas yang bermakna, mendorong mereka untuk belajar secara mandiri, serta menghasilkan produk atau karya nyata sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa produk atau proyek dalam pembelajaran *Project Based-Learning* merupakan bentuk tugas yang dirancang berdasarkan pertanyaan atau permasalahan yang mampu menantang siswa untuk berpikir kritis, merancang solusi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Tujuan utamanya adalah untuk melatih siswa agar mampu bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.

Dalam konteks ini, guru berperan sepenuhnya sebagai fasilitator. Guru mendampingi siswa dalam proses pemecahan masalah yang bernilai, menyusun tugas-tugas yang memiliki makna, serta membimbing siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sosial mereka. Selain itu, guru juga secara cermat melakukan penilaian otentik terhadap apa yang telah dipelajari siswa selama berlangsungnya proyek (Warsono, 2012).

Dalam pelaksanaan proyek, peran guru lebih sebagai fasilitator yang mendampingi dan bekerja sama dengan siswa dalam mencari solusi atas permasalahan yang diangkat. Selain itu, guru juga bertanggung jawab melakukan penilaian otentik secara cermat terhadap proses dan hasil belajar yang dicapai siswa selama menjalankan proyek tersebut.

b. Prinsip-Prinsip Metode *Project Based-Learning* (PjBL)

Menurut (Wena, 2009), pembelajaran berbasis proyek (*Project Based-Learning*) memiliki sejumlah prinsip penting dalam pelaksanaannya. Adapun prinsip-prinsip tersebut meliputi:

1) Berpusat pada Proyek (Sentralistik)

Model pembelajaran ini menempatkan proyek sebagai inti dari strategi pembelajaran yang artinya siswa mempelajari konsep-konsep utama dari suatu materi melalui pengerjaan proyek yang menjadi pusat dari seluruh aktivitas pembelajaran di kelas.

2) Pertanyaan Penuntun

Prinsip ini mengacu pada pentingnya pertanyaan utama atau pemicu yang bersifat mendalam dan terbuka, yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan proyek.

3) Investigasi yang Konstruktif

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa terlibat dalam proses pencarian informasi atau investigasi guna membangun pemahaman yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan memperdalam konsep-konsep penting dalam rangka pemecahan masalah yang sedang mereka hadapi.

4) Kemandirian (Otonomi)

Model ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengatur sendiri tujuan belajarnya dan bertanggung jawab atas hasil pekerjaan mereka. Dalam hal ini, guru hanya sebagai pendukung atau sebagai motivator dan fasilitator yang membantu siswa mencapai kesuksesan dalam proses belajar.

5) Konteks Nyata (Realistis)

Proyek yang diberikan kepada siswa bukanlah simulasi atau latihan buatan, melainkan merupakan tugas yang bersifat nyata dan relevan dengan dunia kerja atau kehidupan masyarakat.

Dengan demikian, siswa dihadapkan pada situasi yang autentik dan aplikatif, yang memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Sintaks *Project Based-Learning* (PjBL)

Model *Project Based-Learning* (PjBL) terdiri dari enam langkah utama yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi dan pemecahan masalah. Sintaks dalam Model *Project Based-Learning* (PjBL) dapat diuraikan pada tabel 2.1 dibawah ini:

Tabel 2.1. Sintaks *Project Based-Learning* (PjBL)

No	Tahapan Sintaks	Penjelasan
1	Pertanyaan Mendasar	Merumuskan masalah atau pertanyaan yang menantang dan kontekstual, memicu keingintahuan siswa
2	Perencanaan Proyek	Guru dan siswa merancang aktivitas proyek yang akan dilaksanakan seperti tujuan, langkah kerja, alat/bahan dan hasil yang diharapkan
3	Penyusunan Jadwal	Menyusun waktu pelaksanaan kegiatan membuat proyek sesuai tahap-tahap kerja siswa
4	Pelaksanaan Proyek / Monitoring	Siswa bekerja menyelesaikan proyek secara kolaboratif, guru memfasilitasi dan membimbing proses
5	Evaluasi Proyek	Menilai hasil proyek siswa baik dari produk, proses maupun partisipasi. Bisa berupa presentasi atau unjuk kerja

No	Tahapan Sintaks	Penjelasan
6	Refleksi	Siswa dan guru mengevaluasi pengalaman belajar, kendala, solusi dan nilai-nilai yang diperoleh dari proyek

Berdasarkan tahapan-tahapan dalam model *Project Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam penerapan model ini adalah sebagai fasilitator pembelajaran. Guru mendampingi siswa dalam merancang proyek, membantu mereka menyusun jadwal pelaksanaan, serta memantau dan membimbing selama proses pengerjaan proyek berlangsung. Selain itu, guru juga bertugas untuk melakukan penilaian terhadap hasil proyek dan mengajak siswa melakukan refleksi atas apa yang telah dicapai. Dengan demikian, siswa menjadi pihak yang lebih aktif dan dominan dalam proses pembelajaran, karena mereka secara langsung terlibat dalam seluruh rangkaian kegiatan belajar melalui proyek yang mereka kerjakan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based-Learning* (PjBL)

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menerapkan model *Project Based-Learning* (PjBL) yang dilihat pada tabel 2.2 dibawah:

Tabel 2.2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based-Learning* (PjBL)

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Meningkatkan motivasi belajar siswa	Membutuhkan waktu relatif lama dalam memahami, menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk
2	Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah	Membutuhkan biaya yang cukup

No	Kelebihan	Kekurangan
3	Meningkatkan kemampuan studi pustaka	Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
4	Meningkatkan kolaborasi	Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki sejumlah keunggulan yang layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Meskipun demikian, model ini juga memiliki kelemahan-kelemahan tertentu. Namun, justru melalui tantangan tersebut, guru dituntut untuk lebih kreatif dan terampil dalam mengelola serta mengatasi kekurangan yang muncul selama penerapannya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang secara khusus untuk mendorong terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dengan materi yang disampaikan melalui media tersebut. Interaksi ini biasanya terjadi ketika siswa menerapkan keterampilan yang telah mereka kuasai, kemudian menerima umpan balik yang bersifat membangun dari materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan menarik (Marni, 2022). Sedangkan menurut Angely (2023), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan atau informasi dari sumber kepada penerima.

Secara garis besar, media atau materi pembelajaran mencakup unsur pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Sementara itu, Ibrahim dalam penelitian Haptanti (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dirancang untuk mendukung dan mempermudah jalannya proses belajar-mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat atau media yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi serta membantu guru menyampaikan informasi secara efektif, selain itu memudahkan siswa memahami dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

Media pembelajaran meliputi berbagai jenis komunikasi dan teknologi yang mampu menstimulasi aspek kognitif, afektif, serta motivasi siswa, sehingga dapat menunjang proses belajar yang sistematis dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai enam fungsi utama yang sangat penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Fungsi pertama adalah menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, siswa yang sebelumnya merasa jenuh karena model dan metode pembelajaran yang monoton dan konvensional dapat menjadi

lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga media pembelajaran berperan sebagai alat yang mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif.

Fungsi kedua yaitu mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini bertujuan agar siswa tidak mudah lupa terhadap materi yang sudah diajarkan dan dapat memperkuat pemahaman serta ingatan mereka terhadap konsep-konsep yang telah dipelajari. Sehingga, dengan media yang sesuai, proses pengulangan materi dapat membantu peserta didik dalam memperkuat penguasaan konsep secara efektif.

Kemudian, fungsi ketiga media pembelajaran adalah memberikan stimulus belajar kepada peserta didik. Melalui stimulus yang disajikan oleh media, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam berpikir serta terdorong menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang akan atau saat itu dipelajari. Rangsangan ini berperan penting dalam menumbuhkan sikap kritis dan kemampuan berpikir kreatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, mendalam, dan berkelanjutan.

Fungsi keempat media pembelajaran adalah mengaktifkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan dapat memfasilitasi interaksi yang lebih mudah menyesuaikan diri sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut aktif dalam diskusi, latihan, ataupun kegiatan

pembelajaran lainnya. Fungsi kelima dari media pembelajaran adalah memberikan umpan balik (feedback) dari guru kepada peserta didik. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berdasarkan materi yang telah diajarkan, guru dapat mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap topik tersebut.

Apabila ditemukan kesalahan atau miskonsepsi, guru bertanggung jawab untuk segera melakukan klarifikasi dan koreksi, guna mencegah kesalahpahaman yang berkelanjutan.

Selanjutnya, fungsi keenam media pembelajaran adalah sebagai alat untuk memberikan latihan dan melakukan evaluasi hasil belajar. Media ini memungkinkan guru menyajikan berbagai jenis soal atau tugas yang relevan, guna mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, proses penilaian dapat dilakukan secara lebih sistematis dan objektif.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Fadilah et al., 2023).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang meniru kondisi dan situasi nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan menghayati materi yang dipelajari secara mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki potensi besar untuk menumbuhkan dan memotivasi siswa agar memberikan respon positif terhadap materi yang diajarkan oleh guru, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien (Marni, 2022).

d. Tujuan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa tujuan utama dalam pengembangan media pembelajaran. Pertama, media dirancang untuk mempermudah jalannya proses belajar mengajar di kelas, sehingga penyampaian materi dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Kedua, media bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan, dengan cara mengoptimalkan penggunaan waktu dan sumber daya yang tersedia.

Ketiga, media pembelajaran juga berperan dalam menjaga relevansi antara materi ajar dan tujuan pembelajaran, sehingga proses belajar berlangsung secara terarah dan sistematis. Keempat, media membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik, sehingga mereka dapat lebih fokus dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

4. *Canva* sebagai Media Pembelajaran

a. *Canva* sebagai Alat Bantu Pembelajaran

Munir (2012) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan sangat penting untuk mendorong terjadinya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam hal ini, *Canva* memenuhi karakteristik media pembelajaran yang mampu menunjang hal tersebut.

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis internet yang memungkinkan penggunaannya membuat berbagai materi visual, seperti poster, infografis, presentasi, hingga video edukatif. Dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan banyaknya pilihan template. *Canva* menjadi alternatif media pembelajaran yang mudah diakses oleh guru maupun siswa.

Dalam dunia pendidikan, *Canva* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, *Canva* juga dapat digunakan oleh siswa untuk mengerjakan proyek pembelajaran kreatif, sehingga menunjang metode pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan.

b. Keunggulan *Canva* dalam Pembelajaran

Terdapat beberapa keunggulan utama dalam penerapan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran, diantaranya:

1) Antarmuka yang Ramah Pengguna (*User-Friendly*)

Canva dirancang dengan tampilan yang intuitif dan sederhana. Hal ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakannya tanpa perlu keahlian desain profesional (Anggraeni, 2021).

2) Mendukung Pembelajaran Visual

Canva menawarkan berbagai elemen visual, seperti ikon, gambar, grafik, dan animasi yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Ini sesuai dengan *Multimedia Learning Theory* oleh Mayer (2001), yang menyatakan bahwa gabungan teks dan gambar meningkatkan pemahaman siswa.

3) Mendorong Kreativitas dan Kolaborasi

Canva memungkinkan pengguna membuat desain sendiri dari nol atau memodifikasi template yang tersedia. Selain itu, fitur kolaborasi daring memungkinkan siswa mengerjakan proyek secara bersama-sama. Ini mendukung pendekatan *project-based learning* dan *student-centered learning* (Nurhidayati, 2020).

4) Aksesibilitas Tinggi

Karena berbasis *cloud*, *Canva* dapat diakses dari berbagai perangkat kapan saja dan di mana saja selama terhubung internet. Ini menjadikan *Canva* cocok digunakan dalam pembelajaran *daring dan hibrida* (Sudjana & Rivai, 2011).

5) Multifungsi

Canva bisa digunakan untuk membuat beragam jenis media ajar seperti poster, infografis, presentasi, video animasi, hingga buku digital. Guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik (Arsyad, 2017).

5. Kreativitas

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Berikut ini adalah definisi kreativitas menurut beberapa para pakar:

- a. Baroon dikutip dari Ngalimun, dkk (2013:44) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti memang harus benar-benar baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.
- b. Rogers dikutip dari Utami Munandar (1992) mendefinisikan bahwa kreativitas sebagai proses munculnya hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil yang muncul dari sifat individu yang unik serta berinteraksi dengan individu yang lain atau keadaan hidupnya.
- c. Drevdahl dikutip dari Ngalimun, dkk (2013:44) kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi dan gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada di situasi sekarang.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru. Namun pada dasarnya, Kreativitas tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru atau belum pernah ada. Siswa bisa mengekspresikan ide mereka dengan menghasilkan karya yang menurut mereka memiliki keunikan dibandingkan yang lain. Mereka juga dapat memanfaatkan informasi yang sudah ada sebelumnya, lalu mengolahnya kembali dengan menambahkan modifikasi kecil.

Dalam hal ini Beetlestone (2011:2) menyatakan bahwa kreativitas berperan dalam membantu seseorang memahami dan menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui penerapan berbagai keterampilan. Keterampilan tersebut mencakup rasa ingin tahu, semangat untuk belajar, kemampuan dalam menemukan sesuatu yang baru, serta kemampuan untuk mengeksplorasi. Semua kemampuan tersebut merupakan bagian dari karakter alami peserta didik. Dengan memanfaatkan keterampilan ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan menyesuaikannya dengan kapasitas mereka sendiri dalam mempelajari hal-hal yang kompleks.

B. Kerangka Berpikir

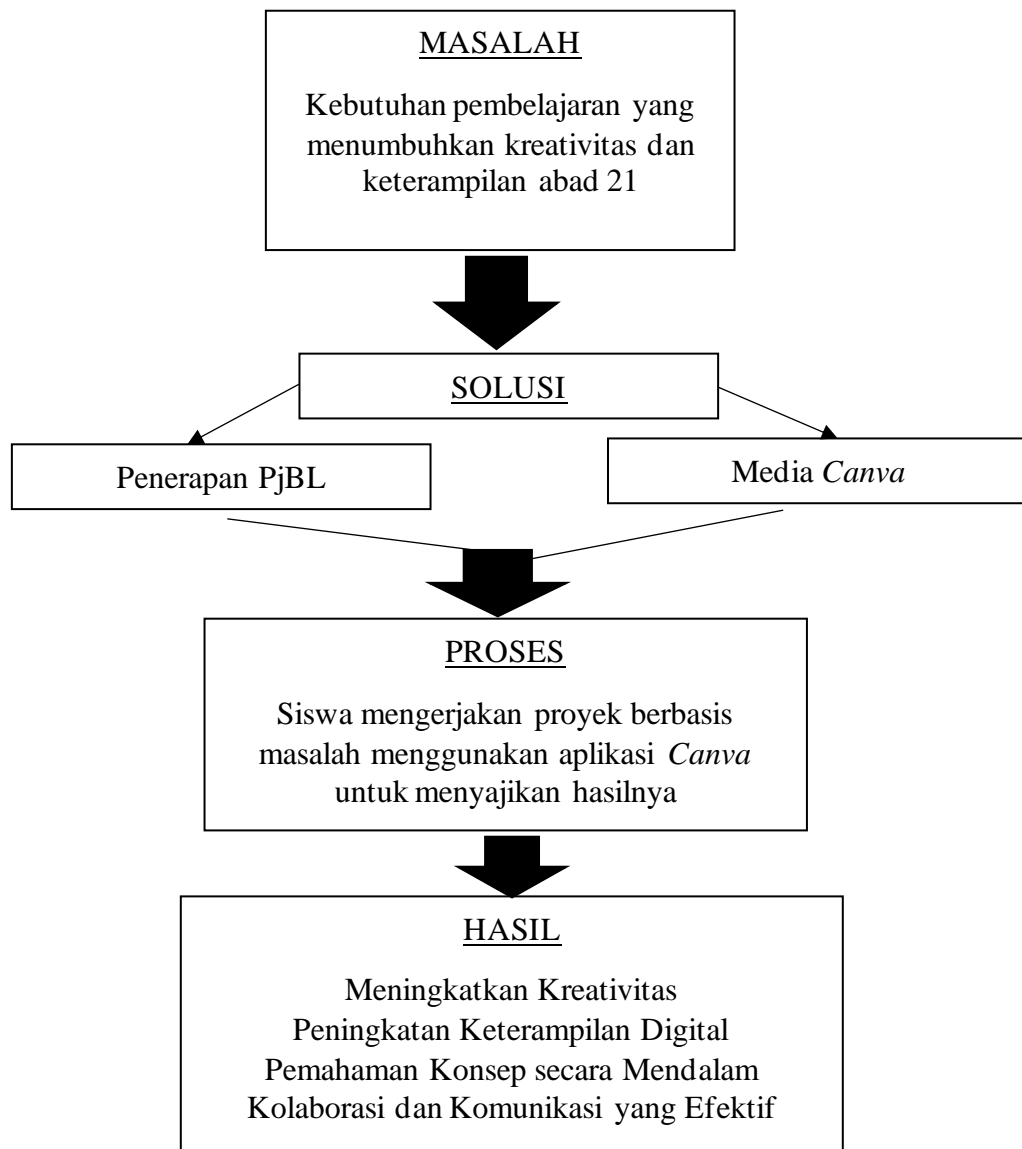
Pendidikan abad 21 menuntut keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

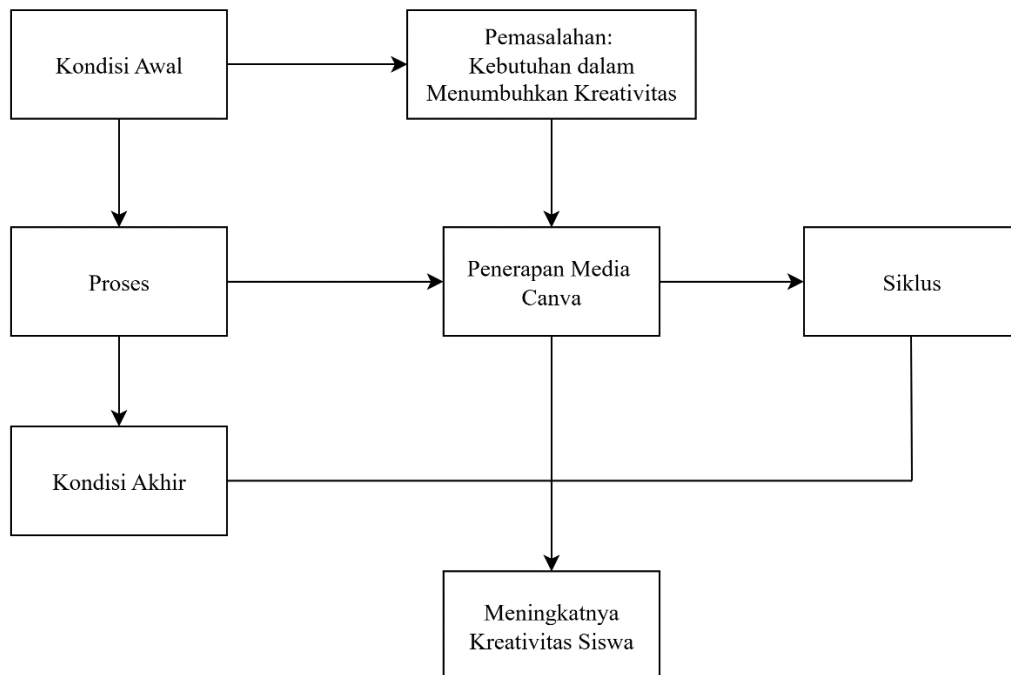
Salah satu pendekatan yang relevan adalah model *Project-Based Learning* (PjBL) yaitu suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui proyek nyata dan kontekstual untuk menyelesaikan masalah atau tugas tertentu.

Model PjBL mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok dalam menyusun proyek yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi. Proyek-proyek ini juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Di dalam penerapannya, diperlukan media yang mampu menunjang kreativitas dan ekspresi siswa, salah satunya adalah aplikasi *Canva*.

Canva merupakan *platform* desain grafis berbasis digital yang sangat mudah digunakan dan memiliki banyak fitur visual. Dalam konteks pembelajaran di SD Negeri Pule kelas V, *Canva* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat materi ajar yang lebih menarik (misalnya iklan, poster, infografis, atau presentasi), maupun oleh siswa untuk menyajikan hasil proyek yang telah mereka kerjakan dalam bentuk media digital yang kreatif dan interaktif.

Dengan menggabungkan model PjBL dan media *Canva*, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, serta mampu menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan digital siswa. Kombinasi ini juga mendukung siswa dalam mengembangkan karakter belajar mandiri, rasa tanggung jawab, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara kolaboratif.





Gambar 2.1. Alur Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dari kerangka berpikir diatas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan: penerapan model PjBL berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam Bahasa Indonesia di SDN Pule Kecamatan Sawahan Kabupaten Madiun Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.