

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2016).

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat diukur melalui berbagai bentuk penilaian, seperti tes, observasi, dan penugasan (Damayanti, 2022). Selanjutnya, Nurrita menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar (Nurrita, 2018).

Pendapat lain disampaikan oleh Hamalik yang menjelaskan bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa, tetapi juga oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Hamalik, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital.

#### **b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Faktor-faktor tersebut menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal meliputi kemampuan awal, minat belajar, motivasi, sikap, serta kesiapan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dan kesiapan belajar yang baik cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal (Damayanti, 2022).

Selanjutnya, (Nurrita, 2018) menyatakan bahwa minat dan motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Siswa yang tertarik pada materi pembelajaran akan lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Slameto dalam (Yogi Fernando et al., 2024) yang menjelaskan bahwa kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kesehatan, kelelahan, dan rasa percaya diri, juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Kondisi fisik dan mental yang baik akan mendukung proses belajar yang efektif.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan belajar yang kondusif dapat mendukung siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Yogi Fernando et al., 2024). Strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Sulnawir et al., 2020).

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Rahmawati, 2022) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital, seperti aplikasi Canva, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### 3) Faktor Metode dan Media Pembelajaran

Metode dan media pembelajaran merupakan faktor penting yang menjembatani interaksi antara guru dan siswa. Menurut Arsyad, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian materi dan mengurangi verbalisme dalam pembelajaran (Arsyad, 2019).

## **2. *Project Based Learning***

### **a. Definisi *Project Based Learning***

*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai inti kegiatan belajar. Menurut (Sani, 2020), *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek guna menghasilkan produk pembelajaran yang bermakna. Pendapat tersebut diperkuat oleh Bell yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa (Bell, 2020).

Selain itu, (Wena, 2020) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kolaboratif, kreatif, dan berorientasi pada hasil karya siswa. Dengan demikian *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui

kegiatan proyek yang menghasilkan produk nyata. Berdasarkan pendapat para ahli, PjBL bertujuan meningkatkan keaktifan, kemandirian, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaborasi siswa. Model ini memiliki karakteristik pembelajaran berpusat pada siswa, berbasis masalah, dan menggunakan penilaian autentik. Dengan demikian, *Project Based Learning* sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPS karena mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

#### **b. Tujuan *Project Based Learning***

Tujuan utama penerapan *Project Based Learning* adalah meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Menurut (Sani, 2020), tujuan *Project Based Learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta meningkatkan keaktifan belajar siswa. (Bell, 2020) menyatakan bahwa PjBL bertujuan menciptakan pembelajaran bermakna melalui keterlibatan siswa secara langsung dalam proyek yang menantang dan kontekstual. Sementara itu, (Hosnan, 2020) menegaskan bahwa *Project Based Learning* bertujuan menyiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa.

*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan proyek yang menghasilkan produk nyata. Berdasarkan pendapat para ahli, PjBL bertujuan meningkatkan keaktifan, kemandirian, kreativitas, kemampuan

berpikir kritis, serta keterampilan kolaborasi siswa. Model ini memiliki karakteristik pembelajaran berpusat pada siswa, berbasis masalah, dan menggunakan penilaian autentik. Dengan demikian, *Project Based Learning* sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPS karena mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

### **3. Media Pembelajaran Canva**

#### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Selanjutnya, Sani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang berfungsi mendukung penerapan model pembelajaran aktif dengan cara menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami.

Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Sementara itu, Wena (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan interaksi antara guru dan siswa serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam proses pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2019), media pembelajaran berfungsi untuk:

- 1) Menarik perhatian dan motivasi belajar siswa
- 2) Memperjelas penyampaian materi pembelajaran
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna. Media membantu guru mengimplementasikan model pembelajaran inovatif seperti Project Based Learning (Sani, 2021). Selain itu, (Wena, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi meningkatkan interaksi pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

## **c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media pembelajaran sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2019), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi:

- 1) Media visual (gambar, poster, infografis)
- 2) Media audio (rekaman suara)
- 3) Media audiovisual (video pembelajaran)
- 4) Media berbasis teknologi digital

(Sani, 2021) mengelompokkan media pembelajaran menjadi media konvensional dan media digital. Media digital dinilai lebih relevan dengan

pembelajaran abad ke-21 karena mendukung kreativitas dan literasi digital siswa. Pendapat (Wena, 2020) menekankan bahwa pemilihan jenis media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran agar penggunaan media lebih efektif.

#### **4. Media Pembelajaran Canva**

##### **a. Definisi Media Canva**

Media Canva merupakan media pembelajaran digital berbasis desain visual. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran visual berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Kurniawan dan Purnomo (2021) menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan efektif untuk mendukung pembelajaran kreatif dan interaktif.

Sementara itu, Sani (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media digital seperti Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran berbasis proyek. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut (Kurniawati, D., 2025), Canva memudahkan guru dan peserta didik dalam membuat media visual yang menarik. (Asyri & Habibi, 2024) menyatakan bahwa penggunaan Canva meningkatkan kreativitas dan keaktifan belajar. Hapsari et al. (2023) juga menemukan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media

presentasi pembelajaran IPS. Media pembelajaran Canva merupakan media digital berbasis aplikasi desain grafis yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif. Canva menyediakan berbagai template, gambar, ikon, dan fitur desain yang memudahkan guru maupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa media Canva adalah media pembelajaran digital berbasis desain visual yang mudah digunakan dan mendukung pembelajaran kreatif serta interaktif.

#### **b. Fungsi Media Canva dalam Pembelajaran**

Media Canva berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, alat bantu visual, serta media presentasi hasil belajar. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan dan meningkatkan perhatian peserta didik. (Kurniawati, D., 2025) menegaskan bahwa media digital seperti Canva dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Jadi media visual membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Canva berfungsi sebagai media visual yang memperjelas materi, meningkatkan motivasi, dan membantu pemahaman peserta didik.

#### **c. Kelebihan Media Canva**

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan. (Kurniawati, D., 2025) menyebutkan bahwa Canva mudah diakses, menyediakan template siap pakai, dan tidak

memerlukan keterampilan desain khusus. (Putra et al., 2022) menjelaskan bahwa Canva meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan Canva membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media Canva terletak pada kemudahan penggunaan, tampilan visual yang menarik, serta kemampuannya meningkatkan kreativitas dan keaktifan belajar peserta didik.

#### **d. Kekurangan Media Canva**

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media Canva juga memiliki beberapa keterbatasan dalam pembelajaran. Menurut (Kurniawati, D., 2025), penggunaan Canva sangat bergantung pada ketersediaan perangkat dan akses internet. (Asyri & Habibi, 2024) menyatakan bahwa fitur gratis Canva memiliki keterbatasan sehingga tidak semua template dan elemen desain dapat digunakan. Penggunaan media digital yang berlebihan dapat mengalihkan fokus peserta didik apabila tidak disertai pengelolaan kelas yang baik.

Dapat disimpulkan bahwa kekurangan media Canva terletak pada ketergantungan terhadap teknologi, keterbatasan fitur gratis, dan perlunya kontrol guru dalam penggunaannya.

#### **e. Keterkaitan Media Canva dengan Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS, Canva dapat digunakan untuk menyajikan materi berupa peta konsep, infografis sosial, laporan proyek, dan presentasi fenomena sosial. Menurut Hapsari et al. (2023), media visual berbasis Canva membantu peserta didik memahami konsep IPS yang bersifat abstrak dan kontekstual. (Asyri & Habibi, 2024) menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS mendorong peserta didik lebih aktif dalam menganalisis dan menyajikan informasi sosial. Media Canva relevan digunakan dalam pembelajaran IPS karena mendukung visualisasi konsep dan meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik.

#### **f. Indikator Penggunaan Media Canva dalam Pembelajaran IPS**

Indikator penggunaan media Canva dalam pembelajaran IPS meliputi:(Putra et al., 2022)

- 1) Kemampuan peserta didik menyajikan materi IPS dalam bentuk visual digital;
- 2) Keterlibatan aktif peserta didik dalam mendesain dan menyusun konten pembelajaran;
- 3) Kemampuan bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan Canva;
- 4) Ketepatan isi media dengan konsep IPS; dan
- 5) Kemampuan mempresentasikan hasil proyek berbasis Canva.

Menurut (Asyri & Habibi, 2024)), indikator tersebut dapat

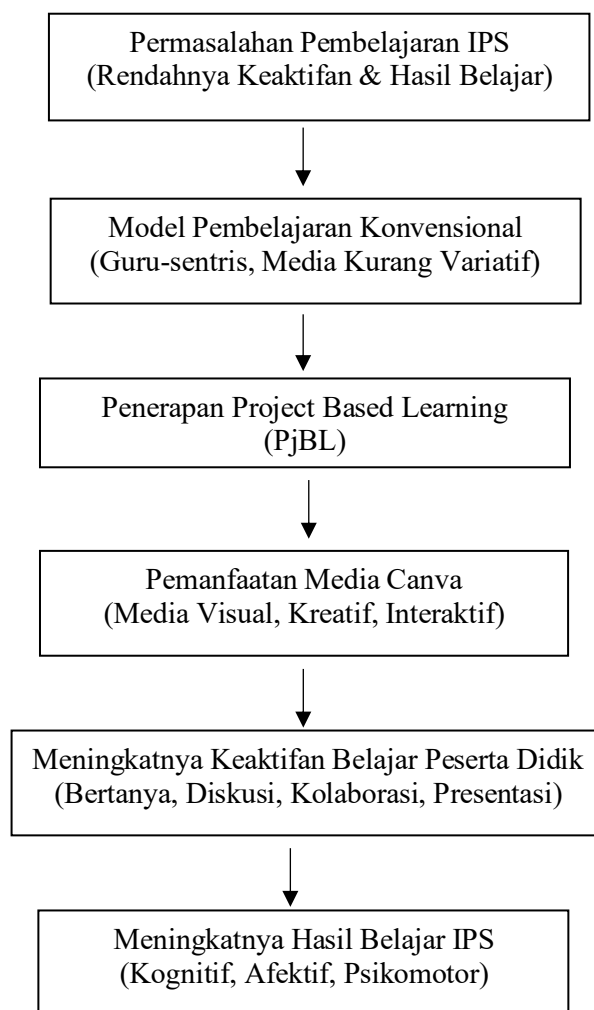
digunakan untuk menilai efektivitas media digital dalam pembelajaran. Dengan demikian maka indikator penggunaan media Canva dapat menjadi acuan dalam menilai keberhasilan penerapan media digital pada pembelajaran IPS.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran IPS di sekolah sering menghadapi permasalahan rendahnya keaktifan peserta didik dan hasil belajar yang belum optimal. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta pemanfaatan media pembelajaran yang kurang variatif. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami konsep IPS yang bersifat abstrak. *Project Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan proyek yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta memecahkan masalah nyata. Agar pelaksanaan PjBL lebih efektif dan menarik, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai.

Canva sebagai media pembelajaran digital menyediakan berbagai fitur desain visual yang mudah digunakan, interaktif, dan menarik. Pemanfaatan Canva dalam PBL memungkinkan peserta didik untuk menuangkan ide, menyajikan hasil proyek secara kreatif, serta meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Implementasi PBL berbasis media Canva diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, seperti bertanya,

berdiskusi, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil proyek. Peningkatan keaktifan belajar tersebut selanjutnya berdampak positif terhadap pemahaman materi IPS, sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Dengan demikian, penerapan *Project Based Learning* berbasis media Canva dipandang sebagai solusi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika diterapkan model *Project Based Learning* berbasis media Canva, maka keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP PGRI 05 Tirtoyudo akan meningkat.”

#### C. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian sebelumnya, namun ada beberapa kebaruan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

Adapun kebaruan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 2.1 Kebaruan Penelitian

| No. | Nama, Tahun, Judul  | Hasil Penelitian   | Persamaan   | Perbedaan   |
|-----|---|--|---|---|
| 1.  | Purnamasari, Dyah Emarikhatul (2023)<br><i>Implementing The PjBL Method Using Canva Infographic To Improve Student Creativity and Multicultural Understanding.</i><br>(Purnamasari, 2023) | Hasil penelitian menunjukkan setelah menggunakan atau menerapkan metode PjBL menggunakan Infografis Canva ada peningkatan untuk kreativitas siswa dan pemahaman multikultural. | Penelitian ini membahas tentang pjl dengan menggunakan Canva.   | Perbedaannya penelitian ini menggunakan media infografis untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman multikultural. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara. |
| 2.  | Erika Nuraini, et.al (2024)<br><i>Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif</i><br>(Nuraini et al., 2024)      | Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada hasil siklus 1 dan siklus 2   | Penelitian ini membahas tentang <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar | Perbedaannya penelitian ini tentang Pbl berbantuan Canva dalam meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar kognitif.   |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  |  | <p>aktivitas belajar peserta didik terlihat mengalami peningkatan. Pada aktivitas belajar siklus 1 persentase hanya mencapai 71% dengan kategori layak, sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu mencapai 83% dengan kategori Cakap. Sedangkan dari analisis data hasil belajar kognitif pada hasil siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan dalam tingkat ketuntasan hasil belajar dari 64,70% meningkat menjadi 85,29%. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning berbantu Aplikasi Canva dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas dengan membuat</p> |  |  |
|--|--|---|--|--|

|    |   |  |   |   |
|----|---|--|---|---|
|    |   | peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi.  |   |   |
| 3. | Sang Ayu Sriasih. et,all (2024) Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Drama (Ayu & Sriasih, 2024) | Temuan penelitian menunjukkan penerapan model <i>project based learning</i> berhasil dilaksanakan mulai dari penentuan proyek, penentuan jadwal penyelesaian, memonitoring siswa, presentasi proyek serta evaluasi, hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis teks drama mengalami peningkatan rata-rata ketuntasan siswa pada saat observasi awal sebesar 63. Pada siklus 1 memperoleh skor rata-rata sebesar 71,02 dengan kategori kurang positif dan meningkat pada siklus II pemerolehan skor rata-rata | Penelitian ini membahas tentang Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Canva. Metode penelitian menggunakan jenis kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. | Penelitian ini menghubungkan PBL dengan canva namun dalam rangka meningkatkan ketrampilan menulis. Sedangkan penelitian yang sekarang dihubungkan dengan hasil belajar siswa SMP PGRI 05 Tirtoyudo. |

|    |  |   |   |   |
|----|--|---|---|---|
|    |  | sebesar 82,2 dengan kategori positif.   |   |   |
| 4. | Ester Manueke,dkk (2025) Penerapan dan Analisi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi Snowball Throwing Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di SMPN 4 Tondano (Manueke et al., 2025) | penerapan metode Pembelajaran Berbasis Proyek yang digabungkan Teknik Snowball Throwing dan dukungan dari Canva dapat dilakukan dengan baik di SMP Negeri 4 Tondano. Proses pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan menarik, dengan keterlibatan siswa dalam diskusi serta pelaksanaan proyek. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai posttest dibandingkan dengan pretest. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif siswa juga meningkat, terutama dalam hal kelancaran, fleksibilitas, keunikan, dan | Penelitian ini membahas tentang Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), terhadap hasil belajar. | Perbedaannya penelitian ini menggunakan metode snowball throwing terhadap kemampuan berpikir. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif. |

|    |   |  |   |  |
|----|---|--|---|--|
|    |   | <p>kemampuan menguraikan. Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelajahi ide-ide dan menyajikannya secara visual menggunakan Canva.</p>   |   |  |
| 5. | <p>Nauli Tama Sari (2025) Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Negeri 024 Rambah Samo. (Sari et al., 2025)</p> | <p>Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dengan skor posttest lebih tinggi (83,75) dibandingkan kelompok kontrol (72,18). Nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,65 (kategori sedang-tinggi), sementara kelompok kontrol hanya 0,38 (kategori sedang). Produk proyek siswa menunjukkan kualitas baik dalam aspek akurasi konsep IPA, kreativitas visual, dan keterpaduan informasi.</p> | <p>Penelitian ini membahas tentang Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar.</p> | <p>Perbedaannya penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan kualitatif dengan pendekatan PTK.</p> |