PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DENGAN MEDIA CANVA UNTUK MEMPERKUAT PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL FALAAH INDRAGIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam
Al Kifayah Riau.

Oleh:
WENI SUNDARI
NIM. 1238.23.2061

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1447 H/2026 M

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Weni Sundari
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2061
Tempat/Tanggal Lahir	: Rengat, 12 Juni 1991
Program	: Sarjana (S1)/ PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Falaah Indragiri.** Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Atas pernyataan tersebut, saya saya siap menanggung resiko yang di jatuhkan kepada saya, apabila dikemudian hari di temukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini.

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Weni Sundari
NIM: 1238.23.2061

Dipindai dengan CamScanner

Dr. Marzuki, M,Pd,I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Perihal : *Skripsi Weni Sundari*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara :

Nama	: **Weni Sundari**
NIM	: 1238.23.2061
Tempat/Tanggal Lahir	: Rengat, 12 Juni 1991
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Falaah Indragiri**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqosyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Pembimbing I,

Dr. Marzuki,M,Pd,I
NIDN. 2106058802

Dipindai dengan CamScanner

Niswatul Khasanah, MA
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Perihal : *Skripsi Weni Sundari*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara :

Nama	: **Weni Sundari**
NIM	: 1238.23.2061
Tempat/Tanggal Lahir	: Rengat, 12 Juni 1991
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Falaah Indragiri**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqosyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Pembimbing II,

Niswatul Khasanah, MA
NIDN. 2125058608

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: **Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Falaah Indragiri**, yang ditulis oleh :

Nama	: **Weni Sundari**
NIM	: 1238.23.2061
Tempat/ Tanggal Lahir	: Rengat, 12 Juni 1991
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk diajukan dalam ujian munaqosyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 23 Juli 2026

Pembimbing I

Dr. Marzuki,M.Pd.I
NIDN. 2106058802

Pembimbing II

Niswatul Khasanah, MA
NIDN. 2125058608

Mengetahui :
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Violeta Dwiyan Pama, M.Pd
NIDN. 2103068805

Dipindai dengan CamScanner

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0249/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Falaah Indragiri**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Weni Sundari**
NIM : 1238.23.2061
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Kamis, 23 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr.Marzuki, M.Pd.)
NIDN. 2106058802

Penguji II

(Muhammad Amin, ST.,M.Pd.)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Syahri Ramadhan, S.Psi.,M.S.I.)
NIDN. 2112048902

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 10 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

v

MOTTO

"Belajarlah sebelum kalian menjadi pemimpin."
(Umar bin Khattab)

"Ilmu lebih baik daripada harta. Ilmu menjagamu, sedangkan engkau menjaga harta."
(Ali bin Abi Thalib)

"Barang siapa menghendaki dunia, maka hendaklah ia berilmu. Barang siapa menghendaki akhirat, maka hendaklah ia berilmu. Dan barang siapa menghendaki keduanya, maka hendaklah ia berilmu."
(Imam Syafi'i)

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."
(QS. Al-Insyirah: 6)

"Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."
(QS. Al-Insyirah: 7–8)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

"Yang Utama dari Segalanya"
Dengan mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat, kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta kemudahan yang Engkau berikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga setiap langkah yang saya tempuh senantiasa berada dalam ridha-Mu.

"Suami Tercinta"
Terima kasih atas doa, kasih sayang, kesabaran, perhatian, pengertian, serta dukungan yang selalu diberikan dalam setiap proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih telah menjadi penyemangat dan tempat berbagi suka maupun duka selama perjalanan ini. Anak-anak ku terima kasih telah menjadi anugerah terindah dan sumber semangat terbesar dalam hidup saya. Kehadiranmu memberikan kekuatan untuk terus belajar, berjuang, dan menyelesaikan pendidikan ini demi masa depan yang lebih baik.

"Dosen Pembimbing"
Dr. Marzuki, M.Pd.I sebagai pembimbing I dan Niswatul Khasanah, MA sebagai pembimbing II, saya mengucapkan terima kasih atas waktu, ilmu, arahan, kesabaran, motivasi, kritik, dan saran yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir pahalanya.

"Kepala Sekolah, Rekan Guru, dan Keluarga Besar Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri"
Terima kasih atas izin, bantuan, kerja sama, dukungan, serta kesempatan yang diberikan kepada saya untuk melaksanakan penelitian. Semoga kebersamaan dan kebaikan yang terjalin menjadi amal yang bernilai di sisi Allah SWT.

"Sahabat dan Teman-Teman Seperjuangan"
Terima kasih atas kebersamaan, motivasi, doa, bantuan, dan semangat yang selalu diberikan. Semoga persahabatan dan perjuangan kita menjadi kenangan indah serta membawa kesuksesan bagi kita semua.

“Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al Kifayah Riau”

Terima kasih atas ilmu, pengalaman, bimbingan, dan pelayanan yang telah diberikan selama saya menempuh pendidikan. Semoga ilmu yang telah diajarkan menjadi bekal yang bermanfaat bagi kehidupan saya.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Falaah Indragiri".**

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku wakil rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku wakil rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Dr. Marzuki, M.Pd.I. selaku dosen Pembimbing I dan Niswatul Khasanah, MA selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Dede Kurniawan, S.Pd.I., M.Pd selaku Kepala sekolah SD Islam Terpadu Al Falaah Indragiri yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meniliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.

9. Dewi Puspita Sari, S.Pd selaku wali kelas IV yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan Kelas untuk melakuan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.
10. Orang tua yang telah memberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, dan juga Suami yang telah memberikan support dan semangat serta do'anya dalam menyelesaikan Penelitian ini.

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Peneliti



WENI SUNDARI
NIM: 1238.23.2061

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN i

NOTA DINAS I ii

NOTA DINAS II iii

PERSETUJUAN iv

LEMBAR PENGESAHAN v

MOTTO vi

PERSEMBAHAN vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

PEDOMAN TRANSLITERASI xviii

ABSTRAK INDONESIA xxi

ABSTRAK INGGRIS xxii

ABSTRAK ARAB xxiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Penegasan Istilah 5

C. Permasalahan 8

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN TEORI 11

A. Landasan Teori 11
1. Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) 11
a. Pengertian Model Pembelajaran GBL 11
b. Karakteristik Model Pembelajaran GBL.....13
c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran GBL 14
d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran GBL 16
2. Aplikasi Canva 17
a. Kelebihan dan Kekurangan Canva.....18
b. Cara Menggunakan Canva.....19
3. Perkalian 23
a. Matematika 23
b. Konsep Perkalian 25
c. Cara dalam Menyelesaikan Perkalian 28
d. Urgensi Kemampuan Berhitung Perkalian 28
e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Perkalian 29
B. Penelitian Relevan.....33
C. Kerangka Berfikir.....36
D. Hipotesis Tindakan.....38
E. Indikator Keberhasilan 38
BAB III METODE PENELITIAN 41
A. Jenis Penelitian.....41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....43

C. Subjek dan Objek Peneitian 44
D. Prosedur Penelitian.....44
E. Teknik Pengumpulan Data.....47
F. Teknik Analisa Data.....49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....54
A. Deskripsi Data Awal.....54
1. Riwayat Sekolah.....54
2. Visi dan Misi Sekolah DasarIslam Terpadu Al Falaah Indragiri.....55
3. Setting Ruang Kelas.....56
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri.....59
5. Profil Awal Pembelajaran (Kondisi Pra-Tindakan.....61
B. Deskripsi Persiklus.....64
1. Siklus 1.....64
a. Pertemuan 1.....64
b. Pertemuan 2.....64
c. Refleksi Siklus I 65
2. Siklus 2.....70
a. Pertemuan 1.....72
b. Pertemuan 2.....72
c. Refleksi Siklus II 76
B. Pembahasan dari setiap siklus.....77
1. Siklus 1.....77

2. Siklus 2 79
BAB V PENUTUP 83
A. Kesimpulan 83
B. Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN 88
BIODATA PENULIS 120

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Klasifikasi standar skor penilaian aktivitas guru 50

Tabel III.2 Klasifikasi standar skor penilaian aktivitas siswa..... 51

Tabel III.3 Interval kategori skor tes pemahaman konsep perkalian 53

Tabel IV.1 Data Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri 59

Tabel IV.2 Data Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri..... 60

Tabel IV.3 Perolehan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus *(Pre-Test)* 63

Tabel IV.4 Hasil Post Test Siswa Siklus I..... 66

Tabel IV.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I..... 67

Tabel IV.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 69

Tabel IV.7 Hasil Post Test Siswa Siklus II 72

Tabel IV.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II 73

Tabel IV.9 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II..... 75

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Langkah-langkah pembelajaran *Game Based Learning*.....16

Gambar II.2 Cara mengakses aplikasi canva 20

Gambar II.3 Cara memilih template pada aplikasi canva 20

Gambar II.4 Cara pembuatan desain e-modul pada aplikasi canva 21

Gambar II.5 Cara menambahkan fitur gambar pada canva.....21

Gambar II.6 Cara memilih huruf menarik pada canva.....22

Gambar II.7 Cara mengunduh file pada aplikasi canva 22

Gambar II.8 Kerangka berfikir.....37

Gambar III.1 Model Penelitian Tindakan dari Kurt Lewin.....45

Gambar III.2 Rumus Nilai rata-rata 52

Gambar III.3 Rumus menghitung persentase ketuntasan belajar.....52

Gambar IV.1 Skema denah letak ruang kelas IV kondisi awal.....57

Gambar IV.2 Skema denah letak ruang kelas IV kondisi *Game Based Learning* .58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 79

Lampiran 2 Data Nilai PTK Matematika 96

Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru 97

Lampiran 4 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa 101

Lampiran 5 Surat Izin Riset dan Balasan Surat Izin Riset 105

Lampiran 6 Dokumentasi 107

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam skripsi ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 Tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kara Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

A. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama Latin
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	Ṡ	Es (titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (titik bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (titik bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (titik bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (titik bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (titik bawah)
ع	'Ain	'	Apostrof terbalik (di atas)
غ	Ghain	Gh	Ge dan Ha
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama Latin
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
-	Fathah	a	A
-	Kasrah	i	I
-	Dammah	u	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

C. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan,

maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

D. Huruf Kapital

Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf permulaan kalimat.

ABSTRAK

Weni Sundari, (2026) : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep perkalian siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Canva dalam memperkuat pemahaman konsep perkalian siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpdu Al Falaah Indragiri. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Canva mampu memperkuat pemahaman konsep perkalian siswa. Hal ini ditandai dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pratindakan sebesar 45,96 meningkat menjadi 72,39 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84,39 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 0,00% pada pratindakan menjadi 53,57% pada siklus I dan mencapai 85,71% pada siklus II. Selain itu, aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permainan edukatif yang disajikan melalui media Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Canva efektif untuk memperkuat pemahaman konsep perkalian siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri.

Kata Kunci: Game Based Learning, Canva, Pemahaman Konsep Perkalian, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Weni Sundari, (2026): Implementation of Game-Based Learning Model Using Canva Media to Strengthen Understanding of Multiplication Concepts in Fourth-Grade Students at Al-Falaah Integrated Islamic Elementary School, Indragiri

This study was inspired by the inadequate comprehension of multiplication concepts among fourth-grade pupils at Al-Falaah Integrated Islamic Elementary School, Indragiri. This research sought to evaluate the implementation of the Game-Based Learning framework utilizing Canva media to enhance comprehension of multiplication concepts among fourth-grade pupils at Al-Falaah Integrated Islamic Elementary School, Indragiri. This research was a Classroom Action Research (CAR) executed in two phases. Every cycle comprised planning, execution, observation, and contemplation. The participants comprised 28 fourth-grade pupils from Al-Falaah Integrated Islamic Elementary School in Indragiri, including 20 males and 8 females. Data gathering methods were implemented via the observation of educator and learner interactions, assessments of academic performance, and documentation. Data analysis methodologies employed both quantitative and qualitative descriptive assessments. The findings of the research indicated that utilizing the Game-Based Learning model with Canva resources enhanced students' comprehension of multiplication principles. This was evidenced by a rise in the mean student performance metrics, from a pre-intervention average of 45.96 to 72.39 in Cycle I, and subsequently to 84.39 in Cycle II. The proportion of student learning completion rose from 0.00% prior to intervention to 53.57% in Cycle I, ultimately achieving 85.71% in Cycle II. Moreover, students' educational endeavors became increasingly dynamic and spirited, enabling them to collaborate effectively in finishing the educational games showcased via Canva media. Consequently, it can be inferred that utilizing the Game-Based Learning model with Canva resources is efficacious in enhancing fourth-grade students' comprehension of multiplication concepts at Al-Falaah Indragiri Integrated Islamic Elementary School.

Keywords: Game-Based Learning, Canva, Understanding Multiplication Concepts, Classroom Action Research.

ملخّص

ويني سونداري،(2026): تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام أداة كانفا لترقية فهم مفهوم الضرب لدى تلاميذ الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة "الفلاح" في إندراغيري

إن خلفية هذا البحث لمنخفض فهم تلاميذ الصف الرابع عن مفهوم الضرب. فيهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام أداة كانفا لترقية فهم مفهوم الضرب لدى تلاميذ الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة "الفلاح" في إندراغيري. منهجية البحث المستخدمة بحث إجراءة الفصل الذى يقام بالدورين، فكل دور يتكون من التخطيط وتنفيذ الإجراءة، والملاحظة والإنعكاس. وأفراد البحث تلاميذ الصف الرابع حيث أن عددهم ثمانية وعشرون تلميذا فمنهم عشرون تلميذا وثمان التلميذات. ومن أساليب جمع البيانات ملاحظة عن أنشطة المدرس والتلاميذ، واختبار عن نتيجة التعلم، ووثيقة. وأسلوب تحليل البيانات تحليل وصفي كمي نوعي. دلت نتيجة البحث على أن تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام أداة كانفا استطاع أن يرقي تشديد فهم التلاميذ عن مفهوم الضرب حيث أن معدل نتيجة التلاميذ قبل القيام بالدور خمسة وأربعون بشولة ستة وتسعين، ثم تترقى النتيجة فى الدور الأول بإثنين وسبعين بشولة تسعة وثلاثين، ثم تترقى النتيجة فى الدور الثاني إلى أربعة وثمانين بشولة تسعة وثلاثين. وكذلك أن مئوية النجاح يترقى قبل القيام بالدور بداية من الصفر بشولة صفر مرتين فى المائة ثم تترقى تلك النتيجة فى الدور الأول إلى ثلاثة وخمسين بشولة سبعة وخمسين فى المائة، ثم تترقى تلك النتيجة فى الدور الثاني إلى خمسة وثمانين بشولة واحد وسبعين فى المائة. وكذلك أيضا أن أنشطة التلاميذ تترقى فعاليا وحماسية وقدروا على أداء الألعاب التربوية المقدمة بكانفا. فاستخلصت الباحثة أن تطبيق نموذج التعليم القائم على الألعاب باستخدام أداة كانفا استطاع أن يرقي فهم مفهوم الضرب لدى تلاميذ الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة "الفلاح" في إندراغيري.

الكلمات الرئيسية: التعليم القائم على الألعاب، كانفا فهم مفهوم الضرب، بحث إجراءة الفصل

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis peserta didik. Dalam hal ini, konsep-konsep matematika digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan matematis tersebut. Selanjutnya, pemecahan masalah sebagai satu dari lima standar kompetensi matematika merupakan sebuah tujuan utama dalam pembelajaran matematika.[1] Oleh karena itu, pembelajaran matematika seharusnya mampu membentuk pola pikir dan penalaran siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam pembelajaran matematika, para siswa diharapkan mampu membangun pemahaman konsepe melalui melalui proses abstraksi, yaitu dengan mengenali sifat-sifat suatu objek dan mengaitkannya dengan konsep yang dipelajari. Namun, keberhasilan proses tersebut sangat dipengaruhi oleh pemilihan model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Apabila pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif, maka pemahaman konsep yang terbentuk cenderung lemah dan bersifat hafalan semata.

Salah satu konsep dasar dalam matematika sekolah dasar yang harus dikuasai siswa adalah perkalian. Konsep ini menjadi landasan bagi materi

[1] Fitrawansyah, R. Analisis Kemampuan Literasi Matematika (Studi Kasus Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika PISSA Pada Kelas IX MTs Madani Alauddin Pao- Pao). *Skripsi*. UIN Alauddin Makassar. 2016. Hlm. 3

matematika selanjutnya, seperti pembagian, pecahan, dan operasi hitung lainnya. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara mendalam. Siswa cenderung menghafal hasil perkalian tanpa memahami proses dan makna dari operasi tersebut, sehingga mudah mengalami kesalahan ketika dihadapkan pada soal yang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri pada tanggal 16 November 2025, diperoleh data bahwa dari 28 siswa kelas IV, hanya 6 siswa yang telah menguasai perkalian dengan baik, sedangkan 22 siswa lainnya masih mengalami kesulitan. Meskipun guru telah menggunakan metode pembelajaran yang cukup inovatif, namun penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih belum optimal. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep perkalian.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah

Game Based Learning.[2]

Game Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pendidikan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam model ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan kognitif, motivasi belajar, serta partisipasi aktif peserta didik. Dengan kata lain, *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai konteks untuk membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.

Penerapan *Game Based Learning* memiliki berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, kegiatan belajar melalui permainan dapat mengurangi kejenuhan dan tekanan, sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan. Melalui mekanisme permainan, siswa juga memperoleh umpan balik secara langsung, yang membantu mereka dalam memahami kesalahan serta memperbaiki pemahamannya. Tidak hanya itu, *Game Based Learning* juga dapat melatih daya ingat, kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan kreativitas dan kerja sama antar siswa.

Lebih lanjut, penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan manfaat yang luas, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

---

[2] Wijarnarko dan Yudi. Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*. 2017. Vol.1 No.1. Hlm. 53.

Permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan melibatkan seluruh peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan dasar, seperti literasi dan kemampuan berhitung. Dalam konteks tertentu, permainan bahkan dapat berfungsi sebagai media yang membantu mengatasi kesulitan belajar, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui aktivitas bermain, peserta didik juga dapat mengembangkan imajinasi, mencoba berbagai peran, serta membangun kesiapan dalam menghadapi situasi kehidupan nyata. Dengan demikian, *Game Based Learning* tidak hanya berkontribusi terhadap pemahaman materi, tetapi juga terhadap pengembangan keterampilan abad 21 secara menyeluruh.[3]

Seiring dengan perkembangan teknologi, penerapan *Game Based Learning* dapat didukung dengan penggunaan media digital yang menarik, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva memungkinkan guru untuk merancang berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis interaktif, kartu soal bergambar, dan media visual lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik visual dan interaktivitas, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model

[3] Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Scholaria*: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 2020. Vol. 10 No. 3. Hlm. 199-200.

Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Canva Untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri" yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pembelajaran matematika siswa.

B. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk memperoleh pengertian tentang istilah sehingga tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca. Istilah-istilah yang perlu diberi penegasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.[4]

b. *Game Based Learning*

Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Bermain mempunyai unsur utama yaitu senang. Setiap orang yang hendak bermain, pasti mempunyai tujuan untuk menyenangkan hatinya. Jadi apapun kegiatannya, jika itu

[4] Helmiati, 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja, hlm. 19.

dilakukan dengan senang, kegiatan itu bisa disebut dengan bermain.

c. Aplikasi Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan program desain online yang menyediakan banyak fitur, seperti brosur, presentasi, grafik, poster, pamflet, dan lain sebagainya. Canva dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, fitur-fitur yang terdapat dalam canva dapat dimanfaatkan pada bidang pendidikan, seperti membuat presentasi materi pembelajaran yang menarik, modul ajar yang kreatif, dan lain sebagainya.[5]

d. Pemahaman Konsep perkalian

Pemahaman Konsep merupakan suatu kemampuan yang menjadi dasar bagi siswa dalam mengerjakan matematika. Senada dengan hal tersebut, Kilpatrick, Swaffrod & Findell dalam Afrilianto menyampaikan bahwa pemahaman konsep (*conceptual understading*) adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika. Sedangkan menurut Widyastuti pemahaman konsep diartikan sebagai penyerapan arti suatu materi bahan yang dipelajari. Maka siswa dinyatakan telah memahami sebuah konsep apabila siswa mampu menyampaikan dan menjelaskan kembali konsep yang diajarkan menggunakan kalimat sendiri dan bukan menghafal. Senada dengan hal tersebut, Annajmi juga menambahkan bahwa seorang siswa

[5] Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (2021), hlm. 82

memiliki pemahaman konsep yang baik apabila mampu menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep serta menggunakan konsep dalam pemecahan masalah.

Pemahaman konsep matematika pada materi perkalian bersusun sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali atau hasil bagi dua bilangan cacah. Maka Indikator pemahaman konsep yang harus dimiliki siswa adalah: 1) Siswa mampu menjabarkan langkah-langkah operasi perkalian bersusun pendek dengan teknik menyimpan, 2) Siswa mampu menghitung hasil operasi perkalian bersusun pendek dengan teknik menyimpan.[6]

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan dasar dalam mengartikan suatu konsep yaitu jika dapat menjelaskan ulang konsep yang telah diterima dengan menggunakan kalimat yang dapat dimengerti serta dapat memecahkan masalah berkaitan dengan konsep tersebut dan mengaitkan dengan konsep lainnya.

[6] Jhon Tetiwar, Dkk, "Penerapan Metode Peer Tutoring Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perkalian Bersusun Pada Siswa Kelas III SD " *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol.8 No.3 2018, Hlm. 304.*

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Agar penelitian yang akan dilakukan terarah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

a. Pemahaman konsep perkalian siswa masih rendah.
b. Belum adanya variasi model pembelajaran dalam proses mengajar.
c. Belum diterapkannya model pembelajaran *game based learning* dengan media canva pada pembelajaran matematika.
d. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang menyangkut kajian ini, maka penulis memfokuskan pada penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang didukung oleh media Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri.

3. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media canva dapat memperkuat pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media canva dapat memperkuat pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri.

2. Manfaat Penelitian

Dengan diketahuinya penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan media canva dapat memperkuat pemahaman konsep perkalian, maka penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

1) Sebagai upaya memperkaya wawasan keilmuan dibidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *game based learning* dengan media canva pada pemahaman konsep perkalian.
2) Memberikan masukan sekaligus menambah wawasan mengenai permasalahan yang ada di sekolah khususnya permasalahan mengenai pembelajaran matematika.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan-masukan pada pihak yang berkepentingan antara lain sebagai berikut:

1) Manfaat Bagi Peserta didik

a) Diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar, terutama materi perkalian.
b) Diharapkan dapat membantu memudahkan siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam belajar matematika dengan menyenangkan.
c) Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran di kelas.
d) Diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2) Manfaat bagi guru
a) Diharapkan guru dapat mengevaluasi penyebab rendahnya pemahaman konsep perkalian siswa.
b) Diharapkan dapat memotivasi guru untuk membuat media yang lain dan inovatif.

3) Manfaat Bagi Sekolah
a) Diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya memperkuat pemahaman konsep perkalian siswa kelas IV Sekolah Dasar.
b) Diharapkan dapat memberikan masukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*

a. Pengertian Model Pembelajaran GBL

Model pembelajaran *Game Based Learning* menurut Wibawa dkk merupakan model pembelajaran jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia suatu model pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut.[7] Senada dengan Anggraini dkk model pembelajaran GBL adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat siswa dalam belajar.[8] Sama halnya dengan Eka Wijaya dkk mendefinisikan bahwa GBL merupakan suatu model yang menggabungkan antara materi pembelajaran atau pendidikan ke dalam sebuah *game* yang bertujuan untuk membuat orang yang bermain tertarik untuk belajar melalui media pembelajaran seperti *game*.[9]

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran GBL merupakan model

[7] S. C. Wibawa dkk., *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 19.

[8] D. Anggraini dkk., "Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): hlm. 1890.

[9] Eka Wijaya dkk., "Analisis Penggunaan Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* (atau nama jurnal terkait) 2, no. 1 (2021): hlm. 86.

pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai model pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik dan mengasyikkan. Pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Pendekatan bermain adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki *game* sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa.

Keterampilannya mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran. [10] Inti dari bermain adalah tantangan dan resiko. Ada empat unsur penting dalam *game* yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan dan kendali. [11] *Game* membuat siswa belajar untuk mempertimbangkan dan menghubungkan sebab akibat, juga belajar untuk fokus dan menyadari masalah yang terlihat dalam *game* dan menemukan solusi dari permasalahan di dalam *game.* Model pembelajaran GBL memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dimana mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat.[12]

---

[10] Syahri dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan," *Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2014): hlm. 594.

[11] Wibawa dkk., *Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 20

[12] Hidayat, *Game-Based Learning: Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 75.

b. Karakteristik Model Pembelajaran GBL

Karakteristik inovasi pembelajaran model pembelajaran GBL menurut Wibawa dkk yaitu:

1) Menarik dan mengasyikan

Pembelajaran berbasis permaianan dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Jika para siswa sudah tertarik, maka materi akan dengan mudah mereka serap secara sukarela. Hal ini menjadikan waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2) Berdasarkan pada pengalaman

Konsep model pembelajaran GBL tidak serta merta diselenggarakan, perlu adanya pelatihan dan pengarahan agar siswa memahami isi dari *game* tersebut, sehingga model pembelajaran GBL ini siswa memahami sendiri dalam proses *trial and error* dan jika gagal mereka mencoba lagi menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk mencapai tujuan atau misinya.

3) Menantang

Siswa akan mempelajari suatu pola bahwa ketika mendapatkan sebuah tantangan maka mereka harus bisa menyesuaikan dan beradaptasi.

Hal ini akan berguna di masa depan mereka, sebab nantinya akan ada banyak tantangan dalam pembelajaran yang mereka dapatkan mulai dari tingkatan rendah bahkan sampai sulit sekalipun.

4) Interaktif dan umpan balik

Model pembelajaran GBL memungkinkan terjadinya proses interaksi antar sesama siswa dengan menggunakan permainan interaktif. Umpan balik memungkinkan siswa untuk menemukan efek dari tindakan yang diambil dan belajar dari kesalahan/kegagalan.

5) Adanya sosial dan kerjasama.

Model pembelajaran GBL diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa, dengan adanya kolaborasi secara *intens* diharapkan akan melatih keterampilan sosial peserta didik.[13]

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran GBL

Terdapat enam langkah yang dilakukan dalam melaksanakan model pembelajaran GBL yaitu:

1) Memilih *game* sesuai topik

Langkah pertama yang dapat peneliti lakukan yaitu memilih topik yang akan disampaikan kemudian memilih *game* yang sesuai topik.

2) Menjelaskan konsep

Langkah selanjutnya yaitu menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan peneliti sampaikan, dengan menjelaskan konsep terlebih dahulu siswa akan menjadi lebih terarah dalam bermain *game* tersebut.

[13] Wibawa dkk., *Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 20

3) Menjelaskan aturan permainan

Kemudian peneliti menjelaskan peraturan yang terdapat dalam permainan atau peneliti bisa membuat peraturan itu bersama- sama dengan siswa di kelas, dengan adanya peraturan siswa akan belajar untuk lebih disiplin dalam bertindak dan bisa bertanggung jawab dengan apa yang akan dikerjakannya.

4) Bermain *game*

Selanjutnya siswa bisa bermain *game* dengan menggunakan aplikasi atau media pembelajaran *game* yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pastikan bahwa kegiatan ini sesuai dan tepat waktu, serta mereka serius dalam melakukannya, bukan sekedar mengisi waktu senggang saja, dengan begitu siswa bisa mendapatkan pembelajarannya menjadi lebih maksimal.

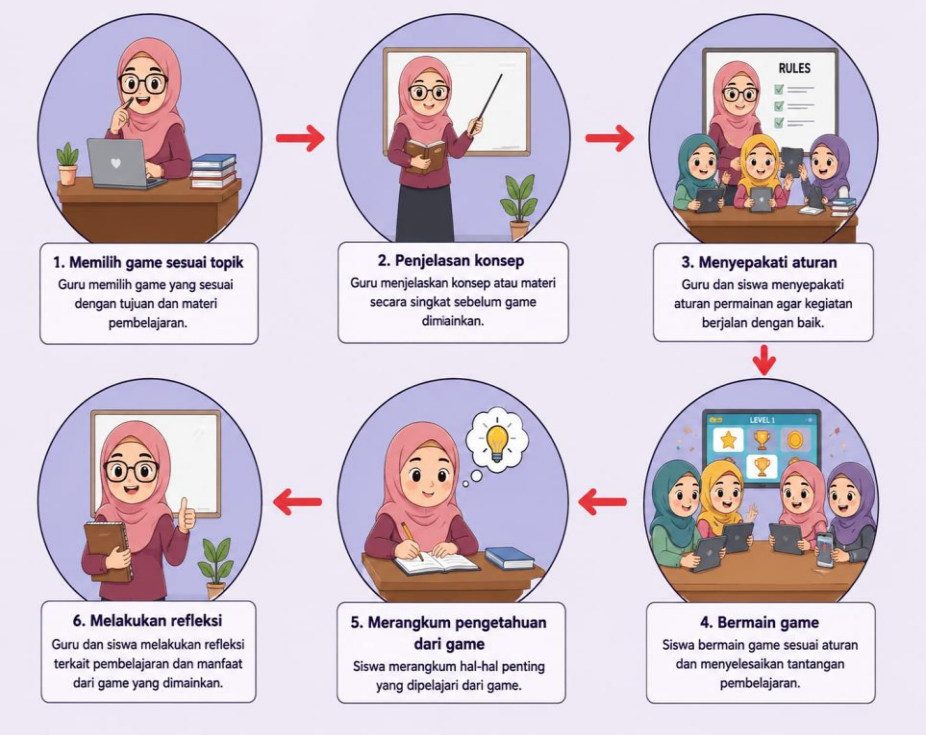
5) Merangkum pengetahuan

Setelah selesai bermain, peneliti memberikan waktu kepada seluruh siswa untuk merangkum pengetahuan yang mereka dapatkan saat bermain *game* tersebut. Pastikan peneliti memeriksanya, karena dengan begitu mereka tidak akan merasa santai dan tidak menganggap permainan tersebut hanya sekedar permainan biasa.

6) Melakukan refleksi

Langkah terakhir yaitu siswa dan peneliti melakukan refleksi

dari hasil pembelajaran yang telah mereka dapatkan.[14]



Gambar II.1 Langkah-langkah pembelajaran *Game Based Learning*

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki karakteristik masing-masing dan ini akan berdampak pada kelebihan dan kelemahan setiap model pembelajaran.[15] Berikut ini merupakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Game Based Learning*:

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

a) Siswa mampu berinteraksi dan berperan langsung dalam proses

[14] Meilina, *Implementasi GBL dalam Kurikulum Merdeka*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 74.

[15] Anggraini dkk., "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): hlm. 1892.

pembelajaran.

b) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran.

c) Siswa akan aktif dan kritis dalam proses pembelajaran di kelas.

d) Menciptakan suasana proses pembelajaran di kelas menjadi menarik dan mengasyikkan.

e) Adanya rasa sosial dan kerjasama antar siswa.

f) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar.

g) Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat.

2) Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

a) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tidak semua siswa cepat memahami cara bermain *game.*

b) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.

c) Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.

d) Jika menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* digital akan adanya kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

2. Aplikasi Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan program desain online yang menyediakan banyak fitur, seperti brosur, presentasi,

grafik, poster, pamflet, dan lain sebagainya. Canva dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, fitur-fitur yang terdapat dalam canva dapat dimanfaatkan pada bidang pendidikan, seperti membuat presentasi materi pembelajaran yang menarik, modul ajar yang kreatif, dan lain sebagainya.[16]

Aplikasi canva dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar yang menarik. E-modul yang dibuat dengan bantuan aplikasi canva dapat didesain dengan menarik, sebab pada aplikasi canva sudah banyak template- template bagus yang tersedia.[17]

Canva dapat membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, selain itu dapat menambah daya tarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

a. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Tanjung dan Faiza dalam Monoafra menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam aplikasi canva, seperti canva memiliki beragam desain yang menarik, dengan menggunakan canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar karena pada aplikasi canva terdapat fitur-fitur yang beragam, guru dapat membuat dan mendesain e-modul dimana saja dan kapan saja karena canva dapat diakses melalui *smartphone*.

---

[16] Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (2021), hlm. 82

[17] Indika Irkhamni et al., "Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik," *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, no. ISBN: 978-602- 6779-47-2 (2021), hlm. 129

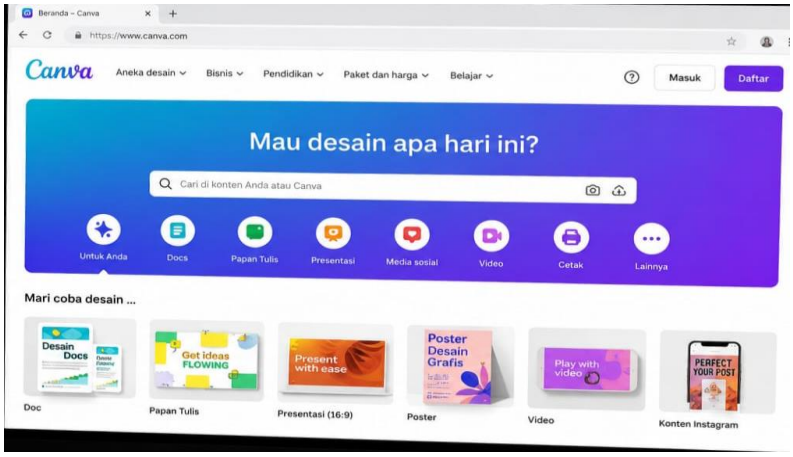
Adapun kekurangan dari aplikasi yaitu tidak semua fitur dapat diakses secara gratis. Terdapat beberapa fitur yang berbayar. Namun hal ini masih dapat teratasi dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Selain itu, terkadang desain yang dibuat memiliki kesamaan dengan pengguna lain.[18]

b. Cara Menggunakan Canva

Dalam menggunakan aplikasi canva meliputi berbagai tahap, diantaranya yaitu:

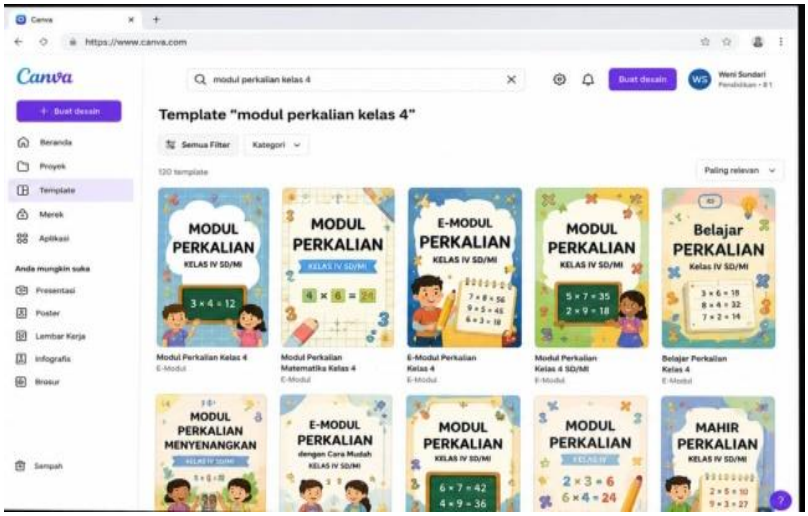
1) Mengakses aplikasi canva terlebih dahulu baik melalui website jika menggunakan laptop atau komputer dan aplikasi jika menggunakan *smartphone*. Untuk menggunakan aplikasi canva guru harus *log-in* atau memiliki akun canva terlebih dahulu. Jika sudah berhasil masuk menggunakan akun, maka akan muncul tampilan awal dari canva. Pada tampilan awal, guru dapat melihat pada sisi kanan atas canva terlihat banyak template yang dapat digunakan untuk mendesain modul.

[18] Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* , 2021, hlm. 1089



Gambar II.2 Cara mengakses aplikasi canva

2) Pendidik dapat memilih template yang ingin digunakan untuk mendesain modul agar tampilan e-modul lebih menarik.



Gambar II.3 Cara memilih template pada aplikasi canva

3) Pembuatan desain e-modul untuk mata pelajaran matematika dapat dilengkapi dengan fitur *elements* yang telah disediakan canva. Guru dapat mencari perkalian apabila guru ingin membuat e-modul untuk materi perkalian.



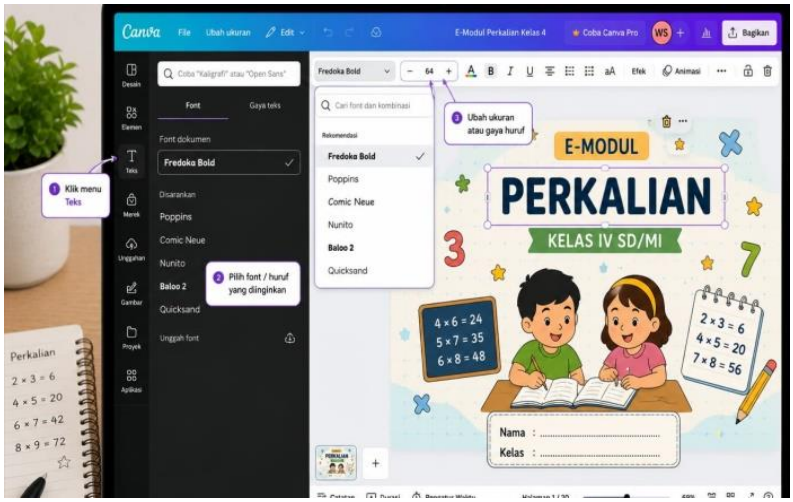
Gambar II.4 Cara pembuatan desain e-modul pada aplikasi canva

4) Apabila guru ingin menambahkan gambar, video, ataupun audio pada e- modul maka dapat menggunakan fitur upload yang terdapat di sisi kiri tampilan canva.



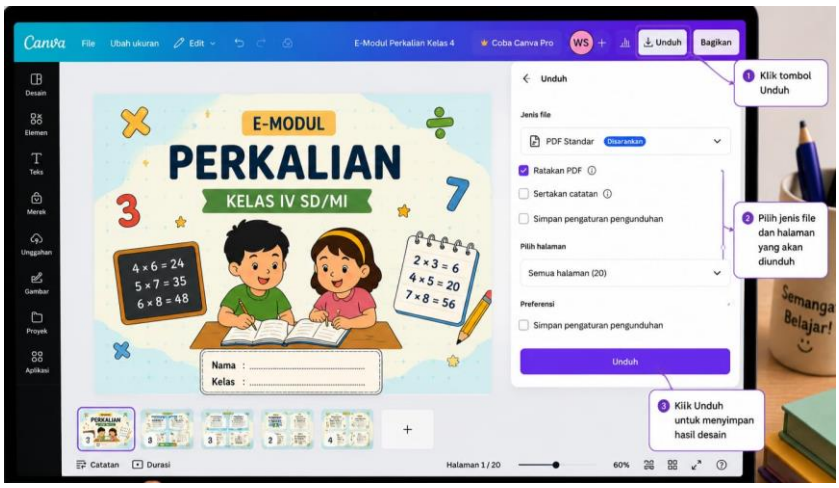
Gambar II.5 Cara menambahkan fitur gambar pada canva

5) Guru dapat menggunakan huruf-huruf yang menarik untuk digunakan dalam e-modul.



Gambar II.6 Cara memilih huruf menarik pada canva

6) Jika sudah selesai membuat dan mendesain e-modul, guru dapat menekan tombol download yang terdapat pada bagian atas tampilan. Sebelum mendownload, guru harus memilih tipe file untuk menyimpan modul, disarankan untuk menyimpan file dengan bentuk pdf.[19]



Gambar II.7 Cara mengunduh file modul pada aplikasi canva

[19] Indika Irkhamni dkk., "Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik," dalam *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021* (Pekalongan: Universitas Pekalongan, 2021), hlm. 130–133.

3. Perkalian

a. Matematika

Menurut teori yang dijelaskan oleh Papirus Rhind pada zaman Mesir Kuno, matematika ilmu eksak tertua yang telah ada sejak zaman mesir kuno dan terus menarik perhatian manusia dari generasi ke generasi berikutnya. Matematika tercipta karena adanya kebutuhan-kebutuhan praktis. Aritmatika sederhana pada peradaban Mesir dibutuhkan untuk melakukan transaksi dalam kehidupan sehari-hari, selain itu aritmatika juga diperlukan untuk menyusun kalender kerja, menentukan pungutan pajak, dan menghitung bunga pinjaman, serta gaji para pekerja.[20]

Pada tingkat sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang penting bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang penting bagi siswa ialah matematika, sebab matematika juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kosim menjelaskan bahwasannya matematika adalah cara berfikir dan cara dalam mengorganisasikan bukti secara logis. Matematika merupakan sebuah pengetahuan struktur yang tersusun yang berisi sifat dan teori yang dibuat secara logis berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan dan sudah dibuktikan kebenarannya.[21]

Menurut Pebriana mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa ialah matematika, matematika juga menjadi salah satu cara memecahkan

---

[20] Bana G Kartasasmita and Wahyudin, "Matematika Pada Awal Peradaban Manusia I,"*Sejarah Dan Filsafat Matematika*, 2014, 1–47, hlm. 3

[21] Kosim, "Ketrampilan Menghitung Perkalian Angka 1 Hingga 9 Menggunakan 10 Jari Tangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora* 4, no. 1 (2018), hlm. 207.

masalah dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu konsep matematika harus diajarkan dan dipahami dengan baik.[22] Matematika merupakan bidang ilmu yang lebih difokuskan pada daya pikir dan kemampuan penalaran siswa. Dalam materinya, matematika memiliki aturan sendiri, matematika terdiri atas simbol atau lambang dan angka.[23]

Dalam Kemendikbud 2013 dalam Naufal dijelaskan tujuan dari pembelajaran matematika, diantaranya yaitu untuk mengembangkan intelektual siswa, menumbuhkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dengan cara sistematis, siswa mendapatkan hasil belajar yang baik, mengasah kemampuan siswa dalam memproses ide atau gagasan, dan membangun karakter siswa.[24] Menurut Susanti matematika bertujuan untuk membangun karakter siswa, seperti berbicara sesuai dengan fakta, jujur, serta siswa dapat menemukan cara dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang ditemui.[25]

Menurut Dwiyono dan Tasik matematika merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan penelaahan struktur-struktur yang abstrak. Dalam memahami struktur dan kaitan-kaitannya dibutuhkan penguasaan-

---

[22] Putri Hana Pebriana, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas V SDN 003 Bangkinang," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017), hlm. 69

[23] Shipa Faujiah and Nurafni, "Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022), hlm. 830

[24] Nasrul Naufal et al., "Pembelajaran Operasi Perkalian Menggunakan Metode Jarimatika Dan Lidimatika," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)* 3, no. 1 (2023), hlm. 47–48.

[25] Y Susanti, "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa," *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 3 (2020), hlm. 440.

penguasaan konsep pada materi dalam mata pelajaran matematika. Pada tingkat sekolah dasar tujuan akhir dalam pelajaran matematika yaitu agar siswa terampil dalam menerapkan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, untuk mencapai tahap tersebut perlu melalui langkah-langkah yang sesuai dengan kemampuan siswa.[26]

Elita menjelaskan bahwasanya dalam bidang pengetahuan matematika memiliki peranan yang penting. Selain itu, matematika berguna untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, serta berguna dalam kemampuan berpikir siswa yang mana dapat memperjelas dan mencari jalan keluar dalam setiap permasalahan di kehidupan sehari-hari. Matematika juga bermanfaat untuk membentuk pola pikir siswa menjadi pola pikir yang matematis, logis, kritis, dan teliti.[27]

Pada tingkat sekolah dasar materi pembelajaran matematika yang diajarkan masih berupa dasar-dasar dalam operasi berhitung. Materi yang diajarkan juga masih bersifat abstrak, oleh karena itu harus dikaitkan dengan benda-benda konkret agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

b. Konsep Perkalian

Dalam mata pelajaran matematika tidak akan terlepas dari operasi hitung. Operasi hitung atau yang biasa dikenal dengan aritmatika terbagi

[26] Yudo Dwiyono and Hesty Kala' Tasik, "Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Samarinda Ulu," *Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*, no. 1 (2021), hlm. 4

[27] Sandra Elita, "Efektifitas Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Perkalian Bagi Anak Kesulitan Belajar," *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* 1, no. 1

menjadi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Perkalian dapat dikatakan juga sebagai penjumlahan berulang. Oleh karena itu, untuk memahami dan menguasai materi perkalian siswa semestinya sudah menguasai materi penjumlahan.

Dalam teori yang dikemukakan oleh Papirus Rhind, matematika pada zaman Mesir Kuno pada umumnya bersifat penjumlahan, yang berarti perkalian diturunkan menjadi penjumlahan berulang. Perkalian dua bilangan diselesaikan dengan menggandakan secara berurutan salah satu bilangan, kemudian menambahkan pengulangan bilangan yang sesuai untuk mendapatkan hasilnya.[28]

Menurut Suparni sebelum guru mengajarkan materi perkalian kepada siswa, semestinya guru menanamkan terlebih dahulu konsep dari perkalian itu sendiri agar siswa lebih mudah dalam memahami materi perkalian. Pada dasarnya perkalian merupakan rangkaian penjumlahan bilangan yang sama secara berulang-ulang.[29] Saat mengajarkan materi perkalian guru dapat menggunakan benda nyata atau kongkret.

Elsani dalam Faujiah menjelaskan bahwasannya perkalian merupakan salah satu materi pembelajaran yang bersifat abstrak, sehingga agak sulit dipahami bagi siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, untuk memahami dan menguasai materi perkalian siswa terlebih dahulu perlu memahami dan menguasasi materi penjumlahan. Kemampuan

[28] Kartasasmita and Wahyudin, "Matematika Pada Awal Peradaban Manusia I.", hlm. 12

[29] Suparni Suparni, "Efektifitas Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Bagi Anak Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah," *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 6, no. 02 (2018), hlm. 47

pemahaman konsep berhitung perkalian siswa dapat diukur melalui penguasaan terhadap indikator-indikatornya. Adapun menurut Febriyanto dalam Faujiah, terdapat beberapa indikator pemahaman konsep matematika yang perlu dikuasai siswa, yaitu mampu mengidentifikasi dan memberikan contoh, mampu memahami dan menafsirkan arti dari simbol, tabel, diagram, grafik, dan lain sebagainya, mampu mengetahui dan mengimplementasikan ide matematis, serta mampu membuat satu perkiraan atau eksplorasi.[30]

Pada umumnya guru mengajarkan materi perkalian masih dengan cara memberikan pengertian perkalian terlebih dahulu, kemudian guru memberikan contoh-contoh soal perkalian. Dengan metode lama tersebut, siswa bersifat pasif dan tidak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran materi perkalian.[31] Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar dan mengajar perlu disesuaikan dengan penggunaan metode yang tepat yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Materi pembelajaran perkalian sudah mulai diajarkan di kelas II sekolah dasar. Pada tingkat rendah siswa diberi pemahaman bahwasannya perkalian merupakan penjumlahan berulang.[32] Namun di kelas tinggi siswa sudah tidak bisa menggunakan konsep penjumlahan berulang lagi karena

---

[30] Shipa Faujiah and Nurafni, "Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.", hlm. 831-832

[31] Eko Fajar Suryaningrat, Neni Nadiroti Muslihah, and Lisna Tiawati, "Analisis Metode Jari Magic (Jarimatika) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dan Motivasi Belajar Siswa," *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2021), hlm. 30

[32] Rahmi Apriani, Asri Sutisnawati, and Luthfi Hamdani Maula, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Metode Jarimatika Pada Siswa Kelas Rendah," *Jurnal Basicedu* 7, no. 3 (2023), hlm. 1531

pada kelas tinggi angka yang digunakan dalam operasi hitung perkalian semakin besar. Oleh karena itu, penjumlahan berulang kurang efektif dan efisien jika digunakan pada materi perkalian di kelas tinggi.

c. Cara dalam Menyelesaikan Perkalian

Metode dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan guna mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah direncanakan ke realita di lapangan dengan maksud untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan.[33]

Metode pada umumnya dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk memperoleh tujuan tertentu. Maka metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar tercipta proses belajar pada diri siswa sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Dalam kegiatan pembelajaran metode yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dijelaskan. Jadi, mata pelajaran yang berbeda membutuhkan metode pembelajaran yang juga berbeda yang harus disesuaikan agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik. Dengan memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk suatu materi pelajaran, dapat memberi dampak yang baik, siswa menjadi lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.[34]

d. Urgensi Kemampuan Berhitung Perkalian

---

[33] Fauzan and Maulana Arafat Lubis, *Perencanaan Pembelajaran Di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 154

[34] M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran, Holistica* (Mataram, 2019), hlm. 290-300

Perkalian merupakan salah satu materi yang penting dalam mata pelajaran matematika sebab dalam kehidupan sehari-hari perkalian sering kali dijumpai. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan juga berkembang sebagaimana berkembangnya kemampuan berhitung siswa ketika melakukan kegiatan yang mendorong siswa untuk berpikir, mengeksplorasi, dan mengemukakan ide- ide.[35]

Menurut Arif dalam Suparni berhitung memiliki tujuan utama yaitu membentuk cara berpikir dan mental siswa. Berhitung juga menjadi salah satu cara dalam melatih otak siswa dan segala komponennya guna memiliki keterampilan hidup yang nantinya diperlukan dalam kehidupan.[36]

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung perkalian sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa diharuskan mampu dalam memahami dan menggunakan operasi hitung dasar ini. Dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbelanja atau dalam transaksi jual beli diperlukan kemampuan berhitung.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Perkalian

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan siswa kesulitan dalam operasi hitung perkalian. Adapun seperti yang dijelaskan oleh Amalia, Chan, dan Sholeh faktor internal yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa, yaitu:

---

[35] Rini Agustini et al., "Bimbingan Belajar Berhitung Pada Tingkat Anak Sekolah Dasar di Desa Suka Ramai," *Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2023), hlm. 54.

[36] Suparni, "Efektifitas Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Bagi Anak Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyahlm.", hlm. 53

1) Memahami konsep perkalian. Apabila siswa belum memahami konsep perkalian, siswa akan merasa kesulitan saat mengerjakan soal-soal latihan. Seharusnya guru menanamkan terlebih dahulu konsep perkalian dengan mengaitkan materi perkalian dengan benda-benda kongkret agar siswa lebih memahami materi perkalian.
2) Keterampilan siswa dalam berhitung. Jika siswa belum menguasai kemampuan dasar berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan siswa akan merasa kesulitan dalam memahami keterampilan berhitung. Apabila siswa belum menguasai penjumlahan maka akan sangat sulit bagi siswa dalam mengoperasikan materi perkalian. Kesalahan siswa dalam operasi hitung biasanya terjadi karena siswa salah mengoperasikan angka dan salah membaca simbol.
3) Kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Pada materi perkalian biasanya terdapat soal-soal cerita, dalam hal ini siswa harus mampu memaknai kalimat dalam soal dengan baik agar siswa dapat menentukan langkah penyelesaian masalah dengan tepat.

Selain faktor internal, didapati juga faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa, diantaranya yakni:

1) Metode mengajar guru. Metode yang diajarkan guru menentukan hasil yang diperoleh siswa. Jika metode yang digunakan guru

membosankan, siswa juga akan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila saat menjelaskan materi berhitung guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa mengaitkan materi perkalian dengan hal konkret, maka siswa akan kesulitan dalam mencerna materi perkalian tersebut.

2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan materi perkalian karena siswa akan lebih memahami materi perkalian dengan media- media pembelajaran yang bersifat konkret. Siswa sekolah dasar masih berada pada tingkat pemahaman operasional konkret yang mana belum mampu berpikir secara abstrak, oleh karena itu media pembelajaran sangatlah diperlukan.
3) Sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sarana dan prasarana di sekolah juga mempengaruhi kemampuan berhitung siswa, sebab jika kondisi sekolah tidak nyaman siswa juga akan kurang nyaman dan kurang fokus dalam kegiatan belajar mengajar.
4) Lingkungan keluarga. Selain faktor-faktor yang sudah dijelaskan sebelumnya, faktor keluarga juga dapat mempengaruhi kemampuan berhitung siswa. Keluarga sendiri merupakan pendidikan pertama bagi siswa. Suasana di rumah juga sangat dapat mempengaruhi kemampuan siswa. Apabila orang tua kurang memperhatikan siswa, maka siswa akan merasa kesulitan saat mendapatkan tugas yang diberikan guru. Oleh karena itu,

orang tua diharapkan dapat membimbing dan mendampingi siswa saat belajar di rumah.[37]

Selain yang faktor-faktor yang sudah disebutkan di atas, psikologis siswa juga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam berhitung. Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan sebuah kesiapan, ketenangan, dan kenyamanan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Faktor psikologis berkaitan dengan intelegensi, bakat, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Intelegensi sendiri merupakan kemampuan siswa untuk beradaptasi, mencari jalan keluar dalam setiap permasalahan, meraih prestasi, memodifikasi tingkah laku, serta memahami konsep. Bakat merupakan potensi dasar yang sudah ada sejak lahir. Siswa akan lebih mudah dalam mempelajari dan memahami materi jika materi tersebut sesuai dengan bakat yang mereka miliki. Minat sangat bepengaruh terhadap kemampuan siswa karena jika pembelajaran tidak menarik bagi siswa, maka nantinya siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Semakin besar motivasi siswa dalam belajar, maka semakin besar pula kesuksesannya dalam belajar.[38]

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya dalam kemampuan berhitung perkalian dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksteral. Faktor internal yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa yaitu

---

[37] Dea Rizka Amalia, Faizal Chan, and Muhammad Sholeh, "Analisis Kesulitan Siswa Belajar Operasi Hitung Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 3 (2022), hlm. 953–956.

[38] Muhamad Khoirul Umam, "Penggunaan Metode Jaritmatika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 2, no. 1 (2019), hlm. 62

pemahaman siswa terhadap konsep dari operasi hitung perkalian. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa yaitu kondisi lingkungan keluarga, metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran materi perkalian, media yang digunakan guru dalam menjelaskan materi perkalian, serta suasana dan sarana sekolah yang baik.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Nadaa Imtiyaz

Penelitian pertama dilakukan oleh Nadaa Imtiyaaz pada tahun 2022 dengan judul *"Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023"*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan melibatkan 44 siswa kelas V yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Instrumen pengumpulan data yang digunakan mencakup tes uraian, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, serta pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample T-test dan Independent Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan model GBL memiliki keterampilan berpikir kritis yang tergolong tinggi, dengan rata-rata nilai sebesar 69,09, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional menunjukkan hasil yang lebih rendahlm. Oleh karena itu, penerapan model Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi siklus air

di kelas V MIM PK Blimbing Gatak tahun ajaran 2022/2023. Meskipun sama-sama menerapkan model *Game Based Learning* (GBL), penelitian ini berbeda dalam aspek materi dan variabel terikat. Penelitian Nadaa berfokus pada materi Siklus Air (IPA) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di kelas V. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada materi Perkalian (Matematika) untuk memperkuat pemahaman konsep siswa di kelas IV. Selain itu, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi media digital Canva sebagai instrumen utama dalam aktivitas *Game Based Learning*, yang tidak dieksplorasi secara spesifik dalam penelitian Nadaa.

2. Penelitian oleh Reiza Kamila

Penelitian yang kedua penelitian yang dilakukan oleh Reiza Kamila Fauziah pada tahun 2024 dengan judul "Pengembangan E-Modul Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Materi Perkalian Siswa Kelas III SDN Cipayung 01. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III SD pada materi perkalian. Menggunakan model ADDIE, e-modul divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta diuji coba pada 23 siswa. Hasil menunjukkan e-modul sangat valid (93,75%), cukup valid dari aspek bahasa (65%), praktis (86%), dan efektif meningkatkan kemampuan berhitung dengan n-gain 0,51. Kesimpulannya, e-modul Canva ini layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran perkalian di SD. Perbedaan utama terletak pada tujuan dan jenis penelitian. Penelitian Reiza merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan

produk berupa E-Modul berbasis Canva untuk siswa kelas III. Sedangkan penelitian ini adalah penelitian tindakan/eksperimen yang berfokus pada implementasi atau penerapan model *Game Based Learning* dengan bantuan media Canva. Fokus utama peneliti adalah melihat sejauh mana sintaks *Game Based Learning* yang dipadukan dengan desain interaktif Canva dapat memperkuat pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas IV.

3. Penelitian oleh Pebri Dayani Siregar

Penelitian yang dilakukan oleh Pebri Dayani Siregar (2023) berjudul "Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan" bertujuan mengetahui pengaruh *Game Based Learning* terhadap aktivitas belajar siswa dengan metode eksperimen pada 42 siswa, menggunakan lembar observasi dan uji t, serta menunjukkan hasil signifikan (0,000 < 0,05) sehingga *Game Based Learning* efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar yang berorientasi pada keaktifan siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus variabel dan media, di mana penelitian tersebut menitikberatkan pada aktivitas belajar, sementara penelitian ini fokus pada pemahaman konsep perkalian, serta menggunakan inovasi media digital Canva sebagai game interaktif; selain itu terdapat perbedaan pada jenjang dan lokasi penelitian, sehingga penelitian ini menjadi pengembangan dari penelitian sebelumnya dengan pendekatan yang lebih spesifik dan berbasis

teknologi. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada sintesis antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan fleksibilitas desain media Canva yang disesuaikan secara khusus untuk mengatasi kesulitan siswa kelas IV dalam memahami konsep dasar perkalian di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri."

C. Kerangka Berfikir

Pemahaman siswa kelas IV terhadap konsep perkalian masih berada pada tingkat yang rendah. Kondisi ini terlihat dari kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal perkalian serta rendahnya hasil evaluasi harian terkait materi tersebut. Salah satu faktor penyebab utama adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru, yang cenderung menggunakan metode ceramah atau latihan konvensional tanpa melibatkan media yang interaktif dan menarik. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi, pasif dalam pembelajaran, dan tidak memahami konsep perkalian secara menyeluruh.

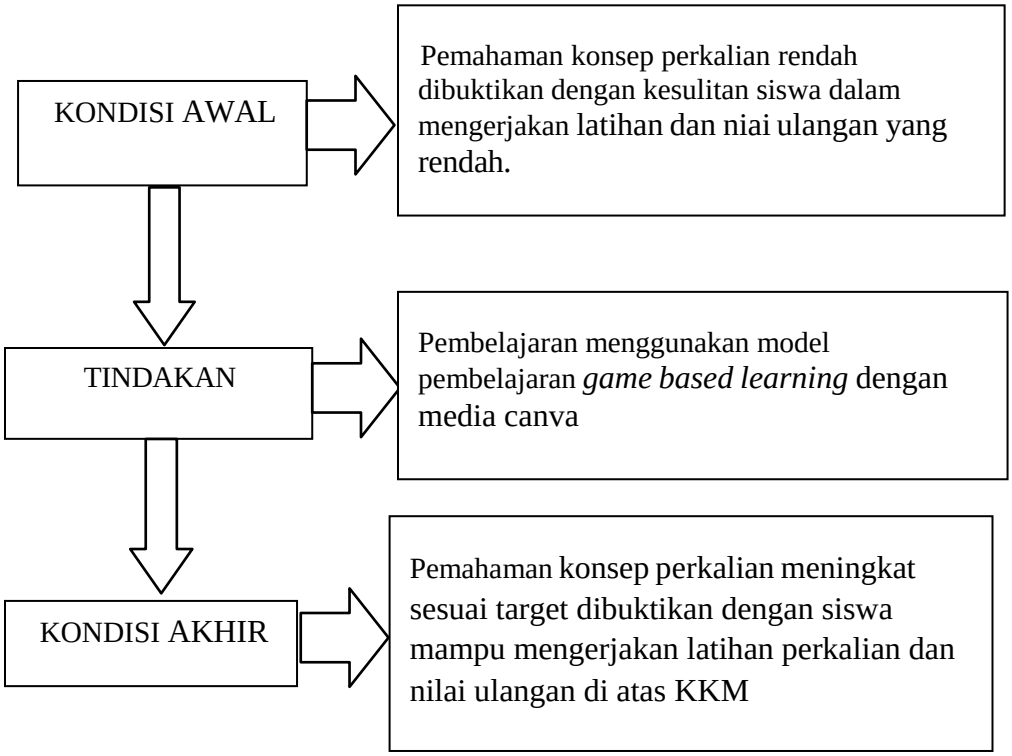
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning berbasis media Canva. Penerapan model ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan langsung dalam permainan edukatif.

Peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa tersebut selanjutnya diharapkan berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep perkalian,

yang ditandai dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dengan benar, peningkatan nilai rata-rata kelas, serta tercapainya ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, melalui penerapan tindakan dalam setiap siklus, dilakukan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disusun kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antara penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan media Canva terhadap peningkatan aktivitas belajar dan pemahaman konsep perkalian siswa.

Kerangka berpikir pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar II.8 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media canva dapat memperkuat pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Falaah Indragiri.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator kinerja adalah suatu kinerja yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar.[39] Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini ditentukan berdasarkan ketercapaian proses dan hasil pembelajaran pada setiap siklus. Keberhasilan tindakan ditandai dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran serta pemahaman konsep perkalian siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Canva. Adapun indikator kinerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator Kinerja Guru

Indikator ini disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media Canva, meliputi:

a. Orientasi dan Motivasi: Menampilkan visualisasi konsep Matematika di Canva dengan menarik dan memicu fokus siswa.

---

[39] Syahri Ramadhan. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* , (Pekanbaru: Media Al- kifayah, 2024, hlm.86

b. *Game Introduction:* Menjelaskan aturan main (*rules*) dan cara mengoperasikan game edukasi Matematika di Canva secara jelas.
c. Proses Bermain (*Gameplay*): Memfasilitasi jalannya game, membagikan kelompok, dan memantau siswa saat menjawab tantangan Matematika.
d. *Scaffolding* dan Bimbingan: Sigap memberikan arahan/bimbingan kepada siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan menghitung.
e. Penguatan dan Penghargaan: Memanfaatkan fitur interaktif Canva untuk memberikan *reward* (bintang/skor digital) secara objektif.
f. *Debriefing* (Evaluasi): Merangkum konsep Matematika bersama siswa dan meluruskan miskonsepsi pasca-game.

2. Indikator Kinerja Siswa

Aktivitas siswa diamati berdasarkan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran, meliputi:

a. Antusiasme Visual: Siswa fokus menatap layar saat guru menampilkan media game Canva (*eye contact* tinggi).
b. Keterlibatan Teratur: Siswa mendengarkan dengan tertib dan memahami instruksi aturan permainan Matematika yang disampaikan.
c. Aktivitas Kompetitif: Siswa terlibat aktif, berpikir cepat, dan bekerjasama menyelesaikan tantangan kuis Matematika di Canva.
d. Keterbukaan Belajar: Siswa tidak takut bertanya atau meminta konfirmasi kepada guru ketika menemui soal hitungan yang sulit.
e. Respons Emosional: Siswa menunjukkan ekspresi senang, termotivasi,

dan kompetitif secara

3. Indikator Kinerja Belajar

Indikator kinerja belajar ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa, yaitu:

a. Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus.
b. Minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 75.
c. Siswa mampu memahami dan menyelesaikan soal perkalian dengan benar.