PENERAPAN MEDIA CANVA DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD SUNTAI PELANGIRAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :
MIFTAHUL ROIFAH
NIM: 1238.23.2473

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTASTARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

TAHUN 1447 H/ 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: **Miftahul Roifah**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2473
Tempat/ Tanggal Lahir	: Teluk Mergung, 20 Mei 1984
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul : **Penerapan Media Canva Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir** 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.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 26 April 2026
Yang membuat pernyataan



Miftahul Roifah
NIM. 1238.23.2473

Dr. YUNDRI AKHYAR, MA

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal: *Skripsi Miftahul Roifah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamua'alaikum wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

Nama	: Miftahul Roifah
NIM	: 1238.23.2473
Tempat/Tanggal Lahir	: Teluk Mergung, 20 Mei 1984
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: Penerapan Media Canva Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatka Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk ujiankan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 26 April 2026
Pembimbing I

Dr. YUNDRI AKHYAR, MA
NIDN. 2112088003

NIKMAH, S.Pd,I. M.Pd.I

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal: *Skripsi Miftahul Roifah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamua'alaikum wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

Nama	: Miftahul Roifah
NIM	: 1238.23.2473
Tempat/Tanggal Lahir	: Teluk Mergung, 20 Mei 1984
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: Penerapan Media Canva Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatka Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 26 April 2026
Pembimbing II

NIKMAH, S.Pd, I. M.Pd.I
NIDN. 210701870

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku Pembimbing I dan Pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: Penerapan Media Canva Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir yang ditulis oleh:

Nama	: Miftahul Roifah
NIM	: 1238.23.2473
Tempat/Tanggal Lahir	: Teluk Mergung, 20 Mei 1984
Program	: Sarjana (S1)/PGMI

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

Pekanbaru, 26 April 2026

Pembiming I	Pembimbing II
Dr. YUNDRI AKHYAR, MA	**NIKMAH, S.Pd, I M.Pd.I**
NIDN. 2106058802	**NIDN. 2112048902**

Mengetahui:
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

VIOLETA INAYAH PAMA, S.Pd, M.Pd
NIDN. 2103068805

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 028/SP/A/FTK-PGMI/VI/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Media Canva Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Miftahul Roifah**
NIM	: 1238.23.2473
Telah dimunaqasahkan pada	: Hari Rabu, 22 April 2026

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

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc Prof. Dr.Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN. 2125058608

Penguji II

(Niswatul Khasanah, M.A.)
NIDN. 2124019004

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

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

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

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

Pekanbaru, 12 Juni 2026

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

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

MOTTO

"Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk mengubah dunia."
(Nelson Mandela)

"Ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani."

(Ki Hajar Dewantara)

"Habis gelap terbitlah terang."
(Melalui pendidikan, kebodohan akan digantikan oleh pencerahan.)

(Raden Ajeng Kartini)

PERSEMBAHAN

Kepada Roobyku yang dengan petunjuk-Mu sebagai penerang qalbu untuk ke jalan-Mu dan setitik ilmu-Mu tak akan habis ku kaji walaupun sampai akhir hayatku. Puji syukur ku panjatkan dalam setiap derap langkahku dan dalam setiap hela nafasku.

Alhamdulillah.

Karya sederhana ini saya persembahkan dengan sepenuh hati kepada kedua orang tua tercinta. Alm. Ayahanda yang senantiasa menjadi penyemangatku dalam melakukan segalanya, semoga kita bertemu di syurganya Allah. Ibundaku, terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang begitu tulus, serta pengorbanan yang tidak terhitung jumlahnya. Setiap langkah yang saya tempuh hingga sampai pada titik ini tidak lepas dari dukungan dan kepercayaan yang selalu diberikan.

Terkhusus almh Mbakku Dhofirotul Hasanah, karya ini kupersembahkan untukmu. Meskipun kakak tidak lagi berada di sisi kami, kenangan, kasih sayang, dan semangat yang pernah kakak berikan akan selalu hidup di hati saya. Kakak yang dahulu berjuang menempuh pendidikan namun belum sempat menyelesaikannya, menjadi salah satu alasan terbesar saya untuk terus melangkah dan tidak menyerah.

Untuk suami tercinta, Heri Irawan terima kasih telah menjadi penyemangat dalam setiap proses perjuangan ini. Terima kasih atas kesabaran, doa, dan dukungan yang selalu kamu berikan disaat saya merasa lelah dan hampir menyerah. Kehadiranmu adalah kekuatan terbesar yang membuat saya mampu menyelesaikan perjalanan ini.

Untuk anak-anakku tercinta, Zadit Taqwa Irawan, Ahmad Zayyan Irawan dan Muhammad Zhafi Irawan yang menjadi salah satu alasan terbesarku untuk terus berjuang dan tidak menyerah. Semoga Allah SWT selalu menjaga setiap langkahmu, memberikan kesehatan, kebahagiaan, serta menjadikanmu anak yang saleh/salehah, berilmu, dan kelak mampu meraih masa depan yang lebih baik.

Dengan penuh rasa hormat, skripsi ini saya persembahkan kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta meluangkan waktu dan pikirannya dalam membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Segala ilmu, nasihat, dan bimbingan yang diberikan akan selalu menjadi bekal berharga dalam perjalanan saya ke depan.

seluruh dosen yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, ilmu, serta arahan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Untuk sahabat dan teman-teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan dalam suka maupun duka selama perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmatnya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Penerapan Media Canva Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupate Indragiri Hilir".**

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

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa 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 sekaligus pembimbing I 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.Si 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 perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universtas 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.
6. Nikmah, M.Pd. I 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 memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Heri Irawan, S.HI. selaku Kepala sekolah SD Suntai Pelangiran 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. Yeni Mahyati, A.Ma. selaku wali kelas V SD Suntai Pelangiran yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan Kelas V untuk melakuan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.

10. Ibu yang telah memberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, ayah yang telah tiada yang selalu menjadi panutan peneliti dan suami tercinta Heri Irawan yang telah memberikan *support* dan semangat serta do'anya dalam menyelesaikan penelitian ini.

Pekanbaru, 26 April 2026
Peneliti

Miftahul Roifah
NIM : 1238.23.2473

ABSTRAK

Miftahul Roifah (2026): Penerapan Media Canva Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Pembelajaran Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling tidak disukai oleh siswa karena dianggap paling rumit dan membosankan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Media Canva Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir. Jenis peneltian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memecahkan masalah-masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. Jenis penelitian ini dilksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I terdiri dari dua pertemuan, dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Suntai Pelangiran yang meliputi siswa yang terdiri dari 27 orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisa data menggunakan data observasi dan angket (kualitatif deskriptif). Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan dari 75 % pada siklus I menjadi 89 % pada siklus II. Peningkatan keaktifan siswa dilihat dari cara siswa mengemukakan pendapat, berdiskusi dalam kelompok, mempresentasikan hasil diskusi, serta menanggapi presentasi dari kelompok lain. Dengan demikian, penerapan Canva dengan model *Problem Based learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V.

Kata Kunci: *Canva*, *Problem Based Learning*, Keaktifan siswa, Matematika, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Miftahul Roifah (2026): ***The Utilization of Canva Media in conjunction with the Problem-Based Learning Model to Enhance Student Engagement in Mathematics Education among Fifth-Grade Pupils at SD Suntai Pelangiran, Indragiri Hilir Regency***

Mathematics is a subject that students frequently disdain due to its common perception as challenging and unengaging. This study aimed to examine the integration of Canva media with the Problem Based Learning (PBL) model to enhance student engagement in mathematics among fifth-grade students at SD Suntai Pelangiran, Indragiri Hilir Regency. This study utilized a Classroom Action Research (CAR) design implemented by the teacher to enhance instructional quality by addressing challenges faced during the learning process. The study was conducted in two iterations, each comprising four phases: planning, action, observation, and reflection. Cycle I comprised two meetings, while Cycle II similarly comprised two meetings. The subjects consisted of 27 fifth-grade students from SD Suntai Pelangiran. Data were gathered through observation sheets, questionnaires, and documentation. The data were examined using descriptive qualitative methods derived from observations and questionnaire findings. The results demonstrated a notable enhancement in student engagement across the research phases. Student engagement rose from 75% in Cycle I to 89% in Cycle II. This enhancement was evident in students' capacity to articulate opinions, engage in group discussions, present discussion outcomes, and react to presentations from other groups. Consequently, it can be concluded that the integration of Canva media with the Problem-Based Learning model significantly improved the engagement of fifth-grade students in mathematics education.

Keywords*: Canva, Problem-Based Learning, student engagement, Mathematics, Classroom Action Research (CAR).*

ملخّص

مفتاح الرفيعة، (2026): تطبيق وسيلة كانفا بنموذج حل مشكلة التعليم لترقية المشاركة فى تعلم درس الرياضيات لدى تلاميذ الصف الخامس فى المدرسة الابتدائية سونتاي فيلانجيران بمنطقة إندرا غيري هيلير

إن درس الرياضيات درس رغب عنه كثير من التلاميذ لصعوبته وممله، ولذا يهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق وسيلة كانفا بنموذج حل مشكلة التعليم لترقية المشاركة فى تعلم درس الرياضيات لدى تلاميذ الصف الخامس. هذا البحث قام به المدرس لترقية جودة التعليم من خلال حل المشاكل مدة عملية التعليم. نوع البحث بحث إجراءة الفصل حيث يتكون من الدورين ولكل دور أربع خطوات منها التخطيط والإجراءة والملاحظة والإنعكاس. فللدور الأول لقاءان وكذلك الدور الثاني. فرد هذا البحث تلاميذ الصف الخامس حيث أن عددهم سبعة وعشرون تلميذا. ومن أدوات البحث ورقة الملاحظة واستبانة ووثيقة. وأسلوب تحليل البيانات وصفية نوعية. هناك ترقية مشاركة التلاميذ على خمسة وسبعين فى المائة، وفى الدور الثاني تسعة وثمانون فى المائة. وهذه المشاركة اظتهرت من تقديم الرأي والنقاش الجماعي وعرض نتيجة المناقشة، وتقديم المقترح على الفريق الأخر. فاستخلصت الباحثة أن وسيلة كانفا بنموذج حل مشكلة التعليم استطاعت أن ترقي مشاركة تلاميذ الصف الخامس على التعلم.

الكلمات الرئيسية: ***وسيلة كانفا، نموذج حل مشكلة التعليم، مشاركة التلاميذ، الرياضيات، بحث إجراءة الفصل***

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	Y	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal, panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = Ũ misalnya دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = ـو misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ـيْ misalnya خير menjadi khayrun

C. Ta' marbûthah (ة)

Ta' marbuthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya للمدرسة الرسالة menjadi *arisalat li al-madrasah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *Mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi fi *rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan Lafadh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah Kata Sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan...
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN i

NOTA DINAS PEMBIMBING I ii

NOTA DINAS PEMBIMBING II iii

SURAT PERSETUJUAN iv

LEMBAR PENGESAHAN v

MOTTO vi

PERSEMBAHAN vii

KATA PENGANTAR viii

ABSTRAK xi

ABSTRAK INGGRIS .....

ABSTRAK ARAB .....

PEDOMAN TRANSLITERASI xiv

DAFTAR ISI xvi

DAFTAR TABEL xix

DAFTAR GAMBAR xxi

DAFTAR DIAGRAM xxii

DAFTAR LAMPIRAN xxiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Penegasan Istilah 7

C. Permasalahan 9

1. Identifitkasi Masalah 9

2. Batasan Masalah..... 9

3. Rumusan Masalah..... 9

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
BAB II KAJIAN TEORI 12
A. Landasan Teori 12
1. Media Pembelajaran 12
2. Media Canva 20
3. *Problem Based Learning* 22
4. Keaktifan Siswa 25
5. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar 25
B. Penelitian Relevan 26
C. Kerangka Berfikir 28
D. Indikator Keberhasilan 30
BAB III METODE PENELITIAN 32
A. Jenis Penelitian 32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 35
C. Subjek dan Objek Penelitian 35
D. Prosedur Penelitian 36
E. Teknik Pengumpulan Data 37
BAB IV HASIL PENELITIAN 42
A. Deskripsi Data Awal 42
1. Riwayat Sekolah 42
2. Visi dan Misi 45
3. *Setting* Ruang Kelas 46
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 46

5. Profil Awal Pembelajaran 47
B. Deskripsi Persiklus 49
1. Siklus I 49
2. Siklus II 61
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 70
1. Siklus I 70
2. Siklus II 71
BAB V PENUTUP 77
A. Kesimpulan 77
B. Saran-saran 79
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 84
RIWAYAT HIDUP 113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Penerapan Media Canva dengan Model 38

Tabel 3.2 Skor Penilaian Aktivitas Guru.....40

Tabel 3.3 Skor Penilaian Aktivitas Siswa 40

Tabel 3.4 Skor Penilaian Angket 41

Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Personel Sekolah 46

Tabel 4.2 Keadaan dan Jumlah Siswa 47

Tabel 4.3 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Sebelum Menerapkan Canva....48

Tabel 4.4 Hasil Observasi Guru Siklus I (Pertemuan 1) 52

Tabel 4.5 Hasil Observsi Guru Siklus I (Pertemuan 2).....54

Tabel 4.6 Hasil Observasi Siswa Siklus I (Pertemuan 1).....56

Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa Siklus I (Pertemuan 2) 57

Tabel 4.8 Keaktifan Siswa Kelas V SD Suntai pada Siklus I Setelah Menerapkan Canva.....59

Tabel 4.9 Hasil Observasi Guru Siklus II (Pertemuan 1).....62

Tabel 4.10 Hasil Observasi Guru Siklus II (Pertemuan 2).....64

Tabel 4.11 Hasil Observasi Siswa Siklus II (Pertemuan 1) 65

Tabel 4.12 Hasil Observasi Siswa Siklus II (Pertemuan 2) 66

Tabel 4.13 Keaktifan Siswa Kelas V SD Suntai pada Siklus I Setelah Menerapkan Canva.....68

Tabel 4.14 Rekapitulasi Data Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II 73

Tabel 4.15 Rekapitulasi Data Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II Observasi Guru..... 73

Tabel 4.16 Rekapitulasi Data Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II Observasi Siswa 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pembelajaran.....15

Gambar 2.2 Kerangka berfikir 30

Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan PTK 35

DAFTAR DIAGRAM

Gambar 4. 1 Diagram Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II Observasi Guru.....74

Gambar 4. 2 Diagram Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II Observasi Siswa.....74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Penelitian.....84

Lampiran 2 Lembar Pengisian Angket 86

Lampiran 3 Modul Ajar 87

Lampiran 4 Identitas Siswa.....108

Lampiran 5 Rekapitulasi Pengisian Angket 109

Lampiran 6 Dokumentasi.....110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai moral dan spiritual. Pendidikan juga menjadi sarana utama dalam membentuk manusia yang berkarakter, kritis, kreatif, dan produktif. Tanpa pendidikan, manusia akan kesulitan dalam berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki[1]

Menurut Djunaedi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[2]

Dalam menempuh pendidikan, belajar adalah usaha dasar yang harus ditempuh. Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[3]

Adapun yang menjadi dasar hukum tentang pendidikan adalah didasarkan pada:

---

[1] H.A.R. Tilaar, *Standarisasi Pendidikan Nasional,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 23.
[2] Djunaedi Sajidiman, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Cianjur: Nurul Hikmah, 2012), hlm. 4.
[3] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 17-18.

1. Ketentuan al-Qur'an

Dalam al-Qur'an surah An-Nahl ayat 43, dijelaskan bahwa

وَمَا أَرْسَلْنَا مِن قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُّوحِي إِلَيْهِمْ ۖ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِن كُنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya : *"Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad) melainkan orang-orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui."*[4]

Dari tafsir Al Muyassar ayat-ayat di atas menyebutkan bahwa tidaklah kami mengutus di tengah orang-orang terdahulu sebelummu (wahai rasul), kecuali utusan-utusan dari kaum lelaki bangsa manusia, bukan dari kalangan malaikat, yang kami berikan wahyu kepada mreka. Dan bila kalian (wahai kaum musyrikin quraisy), tidak mengimaninya, maka tanyakanlah kepada umat-umat terdahulu yang diberi kitab suci, supaya mereka mengabarkan kepada kalian bahwa sesungguhnya nabi-nabi terdahulu berwujud manusia-manusia biasa juga, jika kalian tidak mengetahui bahwasanya mereka itu manusia.[5]

Dari tafsir Al-Mukhtasar, ayat-ayat di atas menyebutkan bahwa kami tidak mengutus sebelummu wahai Rasul kecuali kaum laki-laki dari manusia yang Kami beri wahyu, Kami tidak mengutus para Rasul dari kalangan Malaikat. Ini adalah ketentuan Kami yang berlaku umum, jika

[4] Depag RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, hlm. 272
[5] https://tafsirweb.com/4391-surat-an-nahl-ayat-43.html

kalian mengingkarinya, maka bertanyalah kepada orang-orang yang diberi kitab sebelum kalian niscaya mereka akan mengatakan kepada kalian bahwa para Rasul adalah manusia dan bukan Malaikat bila kalian tidak mengetahui bahwa mereka adalah manusia.[6]

2. Ketentuan al-hadits

Menurut hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah disebutkan bahwa

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: *"Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim"*.

Hadits ini menunjukkan bahwa mencari ilmu bukan hanya pilihan, tetapi suatu kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap individu Muslim. Menurut Imam Syafi'i aktivitas menuntut ilmu ditempatkan pada posisi tertinggi setelah kewajiban-kewajiban utama (seperti shalat wajib) Beliau menyebutkan, "Tidak ada ibadah yang lebih utama setelah shalat wajib daripada menuntut ilmu".

Imam Al-Ghazali (dalam *Ihya Ulumiddin*) membagi ilmu menjadi ilmu *fardlu 'ain* dan *fardlu kifayah* dan menekankan bahwa mempelajari ilmu yang dibutuhkan saat ini (misalnya cara shalat) adalah wajib, sementara mempelajari ilmu yang dibutuhkan di masa depan (misal: zakat bagi orang miskin) ditunda hingga waktunya tiba.[7]

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis

[6] https://tafsirweb.com/4391-surat-an-nahl-ayat-43.html
[7] Kitab Sunan Ibnu Majah nomor 224.

siswa sejak dini. Namun, dalam praktiknya, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal partisipasi, bertanya, menjawab, maupun berdiskusi.

Matematika merupakan ilmu dasar yang baik dan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sangat dekat dengan kehidupan, seperti seorang petani, pedagang, buruh, sampai insinyur, semua menggunakan konsep Matematika dalam menyelesaikan permasalahan di dalam pekerjaannya.[8]

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu dasar dalam berbagai bidang, tetapi juga melatih kemampuan berfikir logis, anlitis, sistematis dan kritis. Dalam kehidupan sehari-hari, konsep matematika digunakan untuk memecahkan berbagai permasalahan, baik yang sederhana maupun yang kompleks.

Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang menganggp matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Persepsi ini seringkali berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika. Faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta minimnya

[8] Zuli Nuraeni, *Pentingnya Belajar Matematika: Aspek-aspek yang Diukur dalam Belajar Matematika*, hlm. 5.

keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.[9]

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam matematika, merupakan gambaran yang tidak membahagiakan bagi pendidik di Indonesia. Hal ini terjadi karena banyaknya siswa yang tidak menguasai matematika dengan baik, sehingga sering kali siswa banyak melakukan kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan soal. Kesalahan ini menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal.[10]

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah keaktifan siswa, yaitu sejauh mana siswa terlibat secara mental, fisik, dan emosional dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan indikator bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Suntai Pelangiran, terlihat bahwa siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran Matematika. Sejumlah 40 % siswa tampak tidak fokus, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta jarang bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan selama ini seperti papan tulis belum cukup menarik perhatian siswa, sehingga motivasi belajar mereka cenderung rendah. Hal ini mengindikasikan perlunya pembaruan metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif

[9] Budi Santoso, *Strategi Pembelajaran Matematika Modern*, (Jakarta: Pustaka Ilmu Pendidikan, 2022), hlm. 45.

[10] Ernawati, Rahmy Zulmaulida, Edy Saputra, Muhammad Munir, Luvy Sylviana Zanthy, Rusdin, Molli Wahnyuni, Muhammad Irham, Nurul Akmal, Nasruddin, *Pentingnya Pembelajaran Matematika,* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhmmad Zaini, 2021), hlm. 125.

siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**.** Model ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata, yang dapat memicu rasa ingin tahu dan keaktifan.[11]

Menurut teori konstruktivisme, Jean Piaget menyatakan pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa, bukan ditransfer secara pasif dari guru ke siswa. *Vygotsky* menekankan bahwa belajar terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan orang lain.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga memegang peran penting dalam menarik perhatian siswa. Media canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis digital, dapat digunakan untuk membuat media visual yang menarik dan interaktif. Canva memungkinkan guru membuat materi ajar berupa infografis, presentasi, hingga animasi, yang dapat membantu siswa lebih memahami konsep-konsep matematika secara visual dan menyenangkan[12]

Penggunan media canva memiliki keuntungan terutama dalam hal efisiensi dan kreativitas. Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai desain, mulai dari presentasi, materi pembelajaran, hingga media sosial, dengan cepat dan efektif. Canva digunakan untuk menggali sisi kreativitas pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Canva tidak hanya digunakan untuk melihat materi, tetapi untuk membuat karya, hal

[11] Muhammad Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 128.

[12] Rusman, *Model-Model Pembelajaran,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 211.

tersebut dapat mendorong keterlibatan dan keaktifan siswa dalam belajar. Membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik.

Pendekatan ini sangat sesuai untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar, khususnya di SD Suntai. Karakteristik siswa yang terbiasa dengan aktivitas konkret sehari-hari dan memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap hal-hal praktis akan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran yang aplikatif. Selain itu, melalui media canva ini diharapkan dapat diimplementasikan meskipun fasilitas belajar terbatas.

Dengan menggabungkan media canva dan model pembelajaran *Problem Based Learning*, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika**.** Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan keduanya berpengaruh terhadap keaktifan siswa di kelas V SD Suntai Pelangiran. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: "Penerapan Media Canva Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir."

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah penting sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah proses atau tindakan dalam mengimplementasikan

suatu teori, metode, atau konsep ke dalam praktik nyata.[13]

2. Media Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai bentuk materi visual seperti poster, infografik, dan presentasi secara mudah dan menarik.[14]

3. Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa *(student-centered learning),* di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.[15]

4. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa merujuk pada keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Keaktifan ini ditunjukkan melalui partisipasi aktif seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan tugas dengan antusias.[16]

5. Mata Pelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari pola, struktur, hubungan kuantitatif, dan logika berpikir. Dalam penelitian ini, fokus mata pelajaran Matematika berada pada materi yang sesuai dengan kurikulum kelas V SD.

---

[13] Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 3.
[14] Canva, *What is Canva?,* https://wwws.canva.com, diakses 18 April 2025, hlm. 1
[15] Huda, M., *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 131.
[16] Uno, H.B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 102.

6. Siswa Kelas V SD

Siswa kelas V SD merujuk pada peserta didik yang berada pada jenjang pendidikan dasar kelas lima (umumnya berusia 9–10 tahun), yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi atau minat untuk belajar matematika, ini dapat dilihat dari hal dasar seperti penguasaan perkalian bilangan 1 sampai dengan 10.
2. Kemampuan intelektual siswa, ini bisa dilihat dari kemampuan siswa di dalam memahami maksud dari sebuah soal yang menggunakan kalimat cerita.
3. Siswa kurang teliti di dalam memahami dan menyelesaikan soal sehingga terjadi kesalahan di dalam menentukan hasil akhir.
4. Siswa kurang aktif dalam belajar sehingga menyulitkan guru untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan media canva dengan model pembelajaran *problem based learning* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Matematika siswa SD Kelas V SD.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media canva dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir?
2. Bagaimana keaktifan siswa dalam belajar matematika setelah penerapan media canva dengan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media canva dengan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam belajar matematika setelah penerapan media canva dengan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Suntai Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1) Menambah khazanah keilmuan mengenai strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keaktifan siswa.
2) Memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang *efektif* dalam mata pelajaran Matematika.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
   a) Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
   b) Membantu siswa memahami materi Matematika melalui media visual dan pemecahan masalah.
2. Bagi Guru
   a) Menjadi *alternatif* strategi pembelajaran *inovatif*.
   b) Memberikan pengalaman dalam memanfaatkan media digital seperti canva.
3. Bagi Sekolah
   a) Meningkatkan mutu pembelajaran yang *aktif* dan berbasis teknologi.
   b) Mendorong penggunaan media *kreatif* dalam proses belajar-mengajar.
4. Bagi Peneliti Lain

   Memberikan referensi dan inspirasi dalam mengembangkan penelitian serupa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam *perspektif* belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang *efektif*. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Musfiqon mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar *efektif* dan *efisien*. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam

pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.[17]

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran guna merangsang perhatian, minat, serta pemikiran siswa dalam memahami isi pelajaran. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar.[18]

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Mempermudah proses belajar

   Materi menjadi lebih mudah dipahami siswa.

2. Meningkatkan motivasi belajar

   Tampilan gambar, audio, atau video membuat siswa lebih tertarik.

3. Memperjelas penyajian pesan

[17] Hasan, Muhammad. Khairani, Tuti. Mufit, Ahmat, *Media Pembelajaran,* (Klaten : Tahta Media Grup), hlm. 27-29.

[18] Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 20.

Mengurangi kesalahan pemahaman terhadap materi.

4. Meningkatkan keaktifan siswa

   Siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

5. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

   Contohnya melalui video atau simulasi.

   Ciri-ciri media pembelajaran berdasarkan bentuknya

1. Media Visual

   Media yang hanya dapat dilihat misalnya gambar, poster, grafik dan peta

2. Media Audio

   Media yang hanya dapat didengar misalnya radio dan rekaman suara

3. Media Audiovisual

   Media yang dapat dilihat dan didengar misalnya video pembelajaran dan film edukasi

4. Media Interaktif

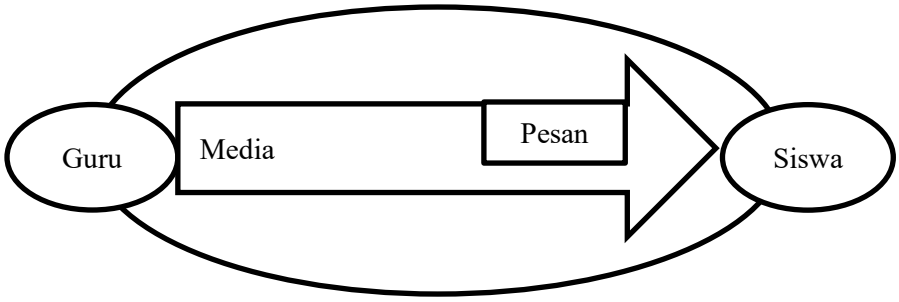
   Media yang memungkinkan interaksi pengguna misalnya aplikasi belajar dan kuis digital.[19]

b. Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi peserta didik dengan media dan lingkungan belajar menjadi penting dalam akhir 1990-an dan terus menjadi fokus perhatian utama selama dekade pertama abad ke-21. Menjadi fokus perhatian utama dalam dunia pendidikan karena peserta didik merupakan individu

[19] Ibid hlm. 21-22.

yang aktif membangun pengetahuan pribadinya melalui *eksplorasi* dalam lingkungan belajar yang *responsif*. Interaksi dalam proses pembelajaran yaitu komunikasi yang terjadi antara pengajar dan pembelajar. Dalam proses komunikasi tersebut, tidak selamanya berhasil karena terkadang si penerima pesan memberikan penafsiran yang berbeda-beda. hal tersebut dapat terjadi karena faktor penghambat proses komunikasi seperti adanya perbedaan gaya mengajar, perbedaan intelegensia. Keterbatasn daya ingat, perbedaan minta, perbedaan fisik, dan lain-lain.[20]



Gambar 2.1 Proses Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.

Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat

[20] Hasan, Muhammad. Khairani, Tuti. Mufit, Ahmat, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Grup), hlm. 31.

digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara *sistematis* jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang *efektif*. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara *personal*.[21]

c. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan utuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan

[21] *Ibid.*, hlm. 34.

berdayaguna. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.[22]

Sadiman menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata-kata tertulis atau lisan belaka.
b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti materi tentang tata surya, yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang, dapat diganti dengan gambar. Atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut. Sedangkan objek yang terbatas dengan waktu seperti peristiwa masa lalu, terjadinya letusan gunung merapi. Hal tersebut bisa dilihat oleh siswa melalui foto atau video yang merekam kejadian tersebut.
c) Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.[23]

[22] *Ibid.,* hlm. 41.
[23] *Ibid*., hlm. 42.

d. Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang juga mempunyai keterbatasan-keterbatasan, antara lain:

a. Pemakaian media pembelajaran hanya sebagai alat bantu, bukan pengganti guru.
b. Media yang menggunakan listrik, maka sangat bergantung terhadap daya listrik tersebut
c. Terkadang ada juga media yang memerlukan adanya penataan ruangan yang khusus.
d. Penggunaan media pembelajaran sangat sukar secara bervariasi.
e. Mempersiapkan beberapa media pembelajaran memerlukan waktu cukup lama.
f. Kalau terjadi kerusakan mendadak, sangat mengganggu dan tidak dapat digunakan untuk selanjutnya.
g. Perlu adanya pemeliharaan yang ekstra hati-hati, khususnya yang bersifat elektronik, agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama.[24]

e. Landasan Media Pembelajaran

a. Landasan Psikologis

Proses belajar dari perspektif behavioris dapat diamati melalui tiga pendekatan, yaitu *classical conditioning* dari Ivan Petrovich Pavlov, *Connectionism* dari Edward Lee Thorndike, dan *operant conditioning* dari Burrhus Frederick Skinner. Teori *classical*

[24] *Ibid*., hlm. 54.

conditioning didasarkan atas reaksi sistem tak terkontrol di dalam diri seseorang dan reaksi emosional yang dikontrol oleh sistem syaraf serta gerak reflek setelah menerima stimulus dari luar. *Connectionism*, menekankan pada jaringan asosiasi atau hubungan antara stimulus dan respon yang kemudian disebut S-R bond theory. teori *operant conditioning,* mengatakan bahwa perilaku dalam proses belajar terbentuk oleh sejauh mana konsekuensi yang ditimbulkan.

b. Landasan filosofis

Dipilihnya manusia untuk menjadi khalifah/pengganti Allah di muka bumi ini, karena Allah telah melengkapi dan menyempurnakan penciptaan manusia yang sedemikian lengkap, sehingga tugas yang maha berat dalam mengelola alam tersebut dapat berhasil. Zuhairini mengelaborasi dimensi kesempurnaan manusia secara *filosofik*, yaitu manusia sebagai:

1) *homo sapiens* atau makhluk yang mempunyai budi,
2) *homo faber* atau tool making animal yaitu binatang yang pandai membuat bentuk peralatan dari bahan alam untuk kebutuhan hidupnya,
3) *homo economicus* atau makhluk ekonomi,
4) *Homo religious* yaitu makhluk beragama,
5) homo laquen atau makhluk yang pandai menciptakan bahasa dan menjelmakan pikiran dan perasaan manusia dalam kata-kata yang

tersusun. [25]

f. Penggolongan Media

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media yakni: Menurut Rudy Bretz dalam Arif S. Sadiman, dkk, buku Media Pendidikan, bahwa mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu:

1. Media audio.
2. Media cetak.
3. Media visual diam.
4. Media visual gerak.
5. Media audio semi gerak.
6. Media semi gerak.
7. Media audio visual diam.
8. Media audio visual gerak.[26]

2. Media canva

Canva adalah *platform* desain grafis digital yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar untuk membuat beragam media visual seperti infografis, poster, dan presentasi. Dalam konteks pendidikan, canva dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Hal ini membantu siswa lebih mudah

[25] *Ibid.,* hlm. 74-76.
[26] *Ibid.,* hlm. 87.

memahami materi dan meningkatkan minat serta partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran[27]

Canva didirikan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams di Australia. Ide canva muncul ketika Melanie Perkins, seorang mahasiswa di University of Western Australia, menyadari bahwa perangkat lunak desain grafis yang ada (seperti Adobe Photoshop) terlalu rumit bagi banyak orang.

Pada tahun 2007, sebelum canva lahir, Melanie dan Cliff meluncurkan Fusion Books, sebuah *platform online* untuk mendesain dan mencetak buku tahunan sekolah. Keberhasilan *Fusion Books* menunjukkan bahwa ada permintaan besar untuk alat desain yang lebih sederhana, yang akhirnya berkembang menjadi canva.

Setelah mendapat investasi awal dari beberapa investor besar, canva resmi diluncurkan pada 1 Januari 2013. Dalam waktu singkat, platform ini menarik jutaan pengguna dari seluruh dunia. Kini, canva memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif bulanan dan digunakan di lebih dari 190 negara. Pada tahun 2021, canva mencapai valuasi lebih dari 40 miliar dolar, menjadikannya salah satu perusahaan teknologi terbesar di dunia.

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis web dan aplikasi *mobile* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain visual dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian desain profesional.[28]

---

[27] Salsabila, Dwi, *Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*, Jurnal Inovasi Pendidikan, 8 (2), (2020), hlm. 155–163.

[28] diakses https://blog.ionnetwork.co.id/apa-itu-canva/?utm_source=chatgpt.com, diunduh pada tanggal 21 Mei 2025, hlm. 1.

Fungsi medai canva dalam pembelajaran adalah membantu guru menjelaskan materi secara visual, menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, mendukung pembelajaran kreatif dan interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar guna mempermudah pemahaman siswa. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah aplikasi canva, sebuah *platform* desain grafis berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai materi pembelajaran seperti poster, infografis, dan presentasi secara interaktif dan menarik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.[29]

3. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata membelajarkan, melatih cara berfikir dan keterampilan pemecahan masalah serta dapat digunakan untuk menanamkan konsep dan pengetahuan yang esensial dari materi pembelajaran.

Model ini menghadapkan siswa pada permasalahan sebagai dasar dalam pembelajaran yaitu dengan kata lain belajar melalui permasalahan atau berdasarkan masalah yang autentik dalam kehidupan sehari hari peserta didik.[30]

---

[29] Zebua, M. A., Telaumbanua, W. A., Laoli, B., & Lahagu, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*, J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 3 (6), (2024), https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5215, hlm. 3

[30] Seyto, Anang, Arie, Fathurrahman, Muhammad, dan Anwar, Zakiyah, *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning,* (Makasar: Yayasan Barcode, 2020), hlm. 4.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menghadirkan berbagai permasalahan dalam dunia nyata peserta didik untuk dijadikan sebagai sumber dan sarana belajar sebagai usaha untuk memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, tanpa mengesampingkan pengetahuan atau konsep yang menjadi tujuan pembelajaran.[31]

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai titik awal dari proses belajar. Menurut Arends, PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menantang siswa untuk "belajar bagaimana belajar", bekerja secara berkelompok, dan mencari solusi dari permasalahan nyata.[32] Langkah-langkah dalam PBL menurut Trianto adalah:

1. Orientasi siswa terhadap masalah.

   Guru menyajikan masalah nyata kepada siswa
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar.

   Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk membahas masalah
3. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok.

   Siswa mencari informasi, data, dan teori yang relevan
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

   Siswa mempresentasikan solusi atau hasil diskusi
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

[31] *Ibid.,* hlm 19.
[32] Arends, Richard I., *Learning to Teach*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 8

Guru dan siswa merefleksikan hasil pembelajaran

Kelebihan *problem based learning* adalah:

a. Membuat pembelajaran lebih bermakna
b. Meningkatkan keaktifan siswa
c. Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi
d. Mengembangkan keterampilan sosial

Kekurangan *problem based learning* adalah:

a. Membutuhkan waktu lebih lama
b. Tidak semua siswa langsung aktif
c. Memerlukan persiapan guru yang matang
d. Sulit jika fasilitas terbatas

PBL menuntut keterlibatan aktif siswa dalam menemukan, memahami, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga sangat sesuai untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Model pembelajaran berbasis masalah *(Problem-Based Learning/*PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai cara untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. PBL mendorong siswa untuk aktif mencari informasi, bekerja sama dalam kelompok, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan.[33]

4. Keaktifan Siswa

[33] Busa, E. N., *Implementasi Pembelajaran Model Problem Based Learning Berbantu Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Insan Mulya Kibin,* Guruku: Jurnal Penelitian Guru*,* 3(6), (2023), https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5215, hlm. 5.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah tingkat keterlibatan siswa secara mental dan fisik selama proses pembelajaran berlangsung. Sardiman mengemukakan bahwa keaktifan siswa ditunjukkan melalui keikutsertaannya dalam diskusi, bertanya, menjawab, serta memberikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran.[34]

Keaktifan siswa dalam pembelajaran mencakup partisipasi aktif dalam diskusi, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, dan motivasi untuk belajar. Keaktifan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan pendekatan pembelajaran yang sesuai.[35] Indikator keaktifan siswa antara lain:

a) Berani bertanya kepada guru atau teman.
b) Menjawab pertanyaan yang diajukan.
c) Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.
d) Bekerja sama dalam kelompok.
e) Fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.[36]

5. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting karena mendasari banyak aspek kehidupan dan ilmu pengetahuan lainnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan

---

[34] Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 25.

[35] Fitri, R. A., & Ahmad, M. R. S., *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Canva di Kelas X.4 SMA Negeri 17 Makassar,* (2023), Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*,* 6(3). https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i3.1362, hlm. 6.

[36] Uno, Hamzah B, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 40.

membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media Canva yang visual dan model pembelajaran PBL yang aktif dan kolaboratif. [37]

B. Penelitian Relevan

1. Hariyani Indah dalam jurnal nya yang berjudul *"Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Kelun Kota Madiun"* dalam penelitian nya menjelaskan bahwa Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi/pengamatan, dan dokumentasi. Tes dilaksanakan sebanyak 2 kali diakhir siklus I dan siklus II dalam bentuk tes tulis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media power point canva. Diperoleh hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I dan siklus II yaitu masing-masing 70,96 (67,74%) dan 85,09 (93,54%). Dilihat dari rata-rata hasil belajar yang meningkat pada siklus II menjadi 85,09 dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 93,54%. [38]
2. Usman Kartin, dalam jurnal nya yang berjudul "*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran problem*

[37] Sudrajat, A., *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui PBL,* Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), (2016), hlm. 11–17.

[38] Indah Hariyani, *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Kelun Kota Madiun,* Jurnal Ilmiah PGSD, (2024), hlm. 1.

Based Learning Berbantuan Media Canva", Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang diberikan terhadap 15 orang siswa kelas VII A di MTs Al Mabrur Bone Raya sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen lembar observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran *problem based learning* berbantuan media canva. Hal ini diperoleh sesudah diterapkan tindakan lanjutan untuk perbaikan proses belajar mengajar pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan observasi seluruh aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh minimal aspek baik dan sangat baik, observasi seluruh aktivitas siswa memperoleh minimal aspek baik dan sangat baik, dan hasil belajar matematika siswa juga memperoleh peningkatan sebesar 30% menjadi 86,67% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada materi bentuk aljabar.[39]

3. Hadi Erwin, dalam jurnal nya yang berjudul *"Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika",* dalam penelitian ini di jelaskan lokasi penelitian yaitu SDN 1 Sukamulia Timur dengan jumlah sampel sebanyak 23 peserta didik di kelas IV. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data penelitian terkait hasil belajar adalah tes pilihan ganda yang menggunakan *taksonomi Bloom*. Analisis data penelitian menggunakan *deskriptif kuantitatif*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta

[39] Kartin Usman, *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Canva*, (2025), hlm. 1.

didik pada pelajaran matematika setelah melaksanakan pembelajaran dengan model PBL berbantuan canva. Jumlah peserta didik yang tuntas (di atas KKM) pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. 80% peserta didik dikatakan tuntas.[40]

Jadi adapun persamaan dan perbedaan dari ketiga penelitian di atas adalah dimulai dari persamaan, yang dimana persamaan ketiga peneliti diatas yaitu memiliki tujuan yang sama yakni meningkatkan hasil belajar matematika siswa, sama-sama menggunakan 2 siklus dengan menggunakan metode yang sama yakni metode PTK, dan model pembelajaran serta media yang sama. Sedangkan perbedaan dari ketiga peneliti di atas adalah tes pilihan ganda yang menggunakan *taksonomi Bloom* pada peneliti Erwin Hadi, pada peneliti Indah Hariyani Media yang digunakan hanya power point canva bukan canva secara keseluruhan.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena penyampaiannya yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu penyebab kurangnya keaktifan siswa adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta pendekatan pembelajaran yang mampu memicu partisipasi siswa secara langsung.

Peranan media dalam pembelajaran tentunya sangat penting untuk membantu mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran sehingga

[40] Erwin Hadi, *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Sains Dan Teknologi, (2023), hlm. 1.

tercapai hasil belajar yang maksimal. Dengan menggunakan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, selain itu siswa juga akan dengan mudah memahami suatu materi, jadi media pembelajaran sangat membantu memperjelas isi atau pesan pembelajaran, media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap indera-indera anak dalam memahami meteri yang disampaikan. Hal ini disebabkan media yang digunakan mampu membuat indera menangkap pesan secara nyata atau kongkrit sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan detail dan salah satunya adalah media canva.

Media pembelajaran berbasis visual seperti canva dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran dengan tampilan yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika. Canva juga menyediakan beragam template yang dapat digunakan siswa secara langsung untuk membuat proyek visual secara mandiri maupun berkelompok.[41]

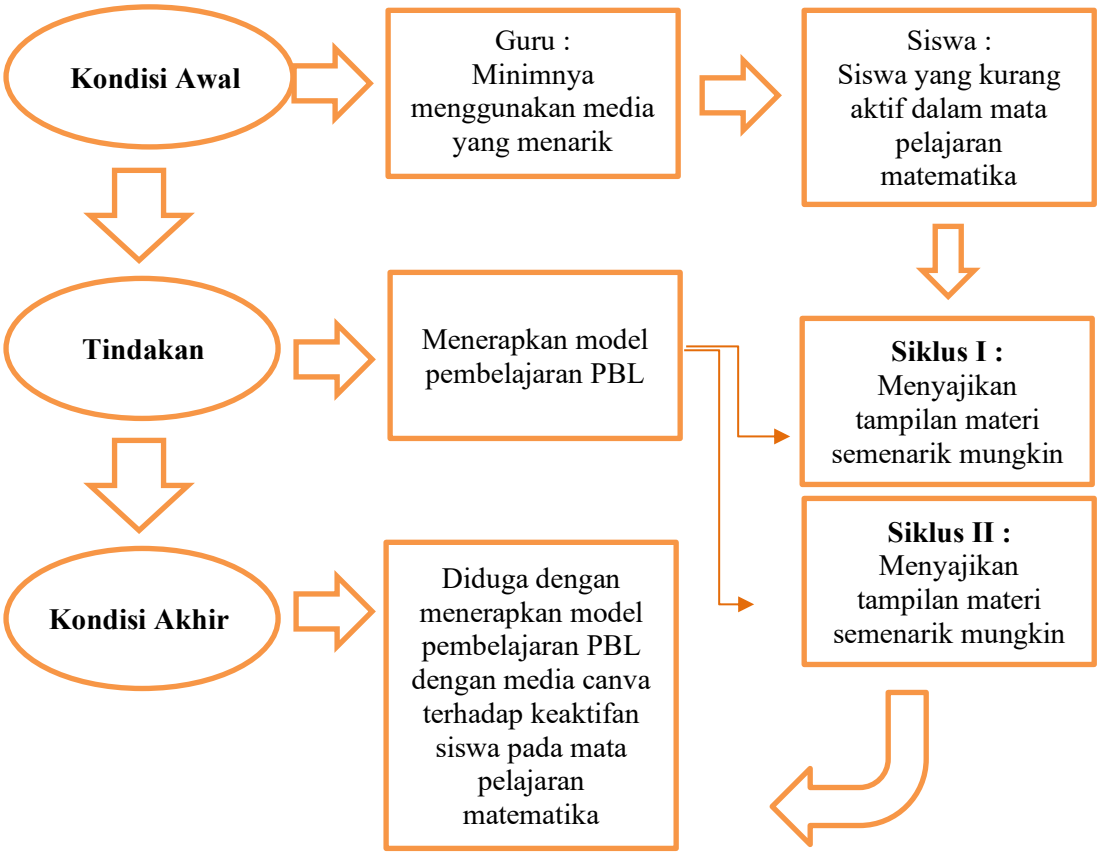
Di sisi lain, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk aktif menemukan solusi dari suatu permasalahan melalui proses kolaboratif. PBL mengajak siswa untuk belajar tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga menemukan dan membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman dan pemecahan masalah.[42]

Dengan mengintegrasikan media canva ke dalam pembelajaran berbasis PBL, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

[41] Putra, A. G. A., Oktavian, W., & Hermawan, J. S. (2023), *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,* NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*,* 5(4), hlm. 65.

[42] Arends, R. I. (2012)., *Learning to Teach* (9th ed.), New York: McGraw-Hill, hlm. 398–401.

menyenangkan, komunikatif, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.[43]



Gambar II.2 Kerangka Berfikir

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Guru
   a. Guru merancang skenario pembelajaran yang berbasis masalah yang relevan dan menantang bagi siswa.
   b. Guru mempersiapkan sumber belajar dan alat yang dibutuhkan siswa untuk memecahkan masalah.
   c. Guru memfasiltasi peserta didik untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan

[43]Zebua, Telaumbanua, & Laoli, (2024), *Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa.* J-CEKI: Jurnal Cendekia *Ilmiah*, 3(6), hlm. 6946–6958.

berfikir kritis dalam poses pemecahan masalah

2. Indikator Siswa
   a. Siswa mampu mengenali dan merumuskan masalah yang relevan dengan konteks pembelajaran.
   b. Siswa dapat mengidentifikasi berbagai aspek dari masalah yang kompleks.
   c. Siswa dapat menganalisis informasi secara kritis dan logis.
   d. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah.
3. Keaktifan Siswa
   a. Berani bertanya kepada guru atau teman.
   b. Menjawab pertanyaan yang diajukan.
   c. Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.
   d. Bekerja sama dalam kelompok.
4. Indikator keberhasila siswa

   Penelitian ini dikatakan berhasil apabila tindakan keberhasilan peserta didik mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu nilai 72. Maka dengan persentase tersebut keberhasilan peserta didik tergolong baik,hal ini sesuai dengan panduan lengkap kurikulum Merdeka SD Suntai Pelangiran.

BAB III