

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

"... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadilah [58]: 11)

Ayat ini menegaskan bahwa ilmu pengetahuan dan pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan derajat manusia. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan modern, yaitu meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Generasi saat ini menjadi panutan bagi generasi sebelumnya. Pendidikan memiliki sifat kompleks sering disebut ilmu pendidikan, lebih fokus pada teori dengan pemikiran ilmiah. Keduanya, pendidikan dan ilmu pendidikan, saling terkait dalam praktik dan teori. Tujuan pendidikan ialah membekali manusia dengan keterampilan hidup agar mampu beradaptasi dan bertahan dalam lingkungan. Kualitas sumber daya manusia bergantung pada sistem pendidikan baik dan sesuai kebutuhan. Menurut Ulfa (2019, hlm. 48) menekankan bahwa pendidikan tepat menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses proses belajar mengajar guru kepada murid dengan mengacu pada kurikulum merupakan dasar kemajuan pendidikan.

Pemahaman konsep matematika memiliki peranan sangat penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seperti diungkapkan oleh Skemp, (2020) bahwa pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep matematika lebih penting daripada sekadar penerapan algoritma. Menurut Harefa, dkk., (2022) dengan pemahaman baik, murid lebih mudah mengingat informasi, menganalisis

masalah, dan berpikir kritis. Pemahaman konsep matematika memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, sebagaimana tercermin dalam tujuan utama proses belajar mengajar matematika dalam Kurikulum 2013. Kemudian Herawati, dkk. (2019) mengungkapkan bahwa kemampuan pemahaman matematis akan menjadi dasar kuat bagi mereka dalam mempelajari matematika di jenjang pendidikan lebih tinggi. Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka, penting untuk menanamkan kemampuan matematika sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar, guna membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kemampuan ini juga melibatkan aspek kerja sama dalam memecahkan masalah dihadapi. Sejalan dengan tujuan proses belajar mengajar abad 21, murid diharapkan memiliki kemampuan 4C, meliputi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta kreativitas dan inovasi.

Data dari organisasi internasional seperti *PISA (Program for International Student Assessment)*, *TIMSS 2019 (Trends in International Mathematics and Science Study)* menunjukkan adanya banyak kurangnya pemahaman konsep matematika di kalangan murid. Program PISA (Program for International Student Assessment), misalnya, mencatat bahwa mayoritas murid di berbagai negara kesulitan memahami konsep-konsep dasar matematika, seperti probabilitas, pecahan, dan representasi data (OECD, 2018 dalam Kuserawati et al., 2024). Demikian pula, hasil TIMSS 2019 (Trends in International Mathematics and Science Study) menunjukkan bahwa lebih dari 30% murid menunjukkan kesalahan pahaman pada konsep-konsep matematika dasar seharusnya sudah mereka kuasai pada usia tertentu (Mullis, Martin, Foy, & Hooper, 2016 dalam Kuserawati et al., 2024). Fenomena ini tidak terbatas pada satu negara atau sistem pendidikan tertentu, tetapi terjadi secara global, termasuk di negara-negara dengan tingkat literasi matematika tinggi. Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman konsep dalam matematika ialah masalah pendidikan perlu diselesaikan agar murid dapat mencapai pemahaman lebih baik di bidang ini.

Menurut hasil Program Penilaian Pelajar Internasional (PISA) tahun 2022, Indonesia memperoleh skor 366 dalam matematika, mencerminkan penurunan 13

poin dari skor PISA tahun 2018 sebesar 379. Penurunan ini khususnya terlihat jelas jika dibandingkan dengan tahun 2015, ketika skor Indonesia sebesar 386. Penurunan hasil matematika Indonesia terus berlanjut, sebagaimana didokumentasikan dalam laporan OECD tahun 2023. Penekanan utama ujian PISA ialah pemahaman ide-ide matematika, menunjukkan sejauh mana penguasaan murid terhadap materi pelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman murid Indonesia terhadap konsep-konsep matematika masih belum memadai, sehingga memerlukan peningkatan dan inovasi dalam pengajaran matematika di kelompok belajar untuk meningkatkan hasil tersebut dan meningkatkan pemahaman matematika murid. (Ardiansyah et al., 2024).

Beberapa murid masih mengalami kendala dalam proses belajar mengajar matematika, khususnya pada konsep bilangan pecahan, sebagaimana terlihat dari hasil pengamatan saya pada tanggal 14 November 2024 di SDN 104 Langensari Bandung. Selain itu, banyaknya keluhan murid terkait dengan penguasaan materi matematika. Selain itu, murid juga sering mengalami kendala dalam menyelesaikan soal matematika. Selain itu, sebagian besar murid tidak mampu memilih operasi hitung tepat untuk menyelesaikan soal matematika tersebut. Selain itu, sebagian besar murid juga mengalami kendala dalam mengartikulasikan konsep-konsep terkandung dalam materi ajar telah dipelajarinya. Penggunaan metode proses belajar mengajar masih didominasi ceramah merupakan salah satu faktor dapat mengakibatkan pemahaman murid kurang optimal. Hal ini mengakibatkan murid kurang bersemangat, kehilangan semangat, dan mudah bosan terhadap materi diajarkan. Akibatnya, materi menjadi sulit dipahami karena banyak murid tidak fokus, tidak bermain, dan tidak berdiskusi dengan teman sebayanya. Kondisi ini jika dibiarkan terus menerus dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar karena akan mempengaruhi minat dan motivasi murid dalam mempelajari matematika.

Akibatnya, kemampuan murid memerlukan perhatian signifikan, karena pengabaian dapat mengakibatkan tantangan dalam proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar lingkungan akademis. Hal ini dapat berdampak buruk pada minat dan motivasi murid dalam terlibat dalam proses belajar mengajar, terutama mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu

pendekatan untuk mengatasi masalah ini ialah dengan menerapkan model pembelajaran meningkatkan pemahaman murid terhadap topik matematika. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa model pendidikan seperti *Flipped Classroom*, *Problem based learning (PBL)*, *Direct Instruction*, *Integrative Learning*, *MASTER*, *Concept Attainment*, *IDEA*, *CUPs*, *GECE*, dan *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep matematika. Penerapan *Problem based learning (PBL)* memfasilitasi keterlibatan murid secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap ide-ide matematika (Sodikin, 2022). Selain itu, PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif murid dalam mengatasi masalah matematika (Asriningtyas et al., 2022). Penerapan PBL dapat meningkatkan disposisi kreatif murid dalam pendidikan matematika (Abidin, 2024). Akibatnya, PBL merupakan kerangka kerja pendidikan ampuh untuk meningkatkan pemahaman ide-ide matematika.

Salah satunya ialah bahwa model *Problem based learning (PBL)* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis, beberapa kajian empiris menunjukkan bahwa model *Problem based learning (PBL)* efektif dalam meningkatkan kemampuan dimiliki murid (Malinda, 2021, hlm. 141). Menurut Handayani (2021, hlm. 5), Model *Problem based learning (PBL)* berfokus pada menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. (Pramitha et al., 2023) Pendekatan ini dirancang untuk mendorong pengembangan keterampilan berpikir kreatif sekaligus kemampuan dalam memecahkan masalah. Dengan pendekatan ini, murid didorong untuk berpikir kritis dalam menganalisis suatu permasalahan serta menemukan solusi tepat, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata. Menurut Dansa (dalam Mayasari, dkk., 2022, hlm. 171) *Problem based learning (PBL)* ialah model pembelajaran inovatif dimulai dari suatu kasus tertentu, kemudian dianalisis lebih lanjut untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Menurut Mayasari, dkk., 2022, hlm. 15) dengan pendekatan ini, murid lebih aktif dalam membangun pemahaman mereka, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan rasa percaya diri Tujuan lain dari penerapan model ini ialah meningkatkan partisipasi aktif murid dalam proses belajar mengajar, mendorong

keberanian untuk menyampaikan pendapat, serta melatih kemampuan dalam menyelesaikan masalah, baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, *Problem based learning (PBL)* menjadi salah satu pendekatan tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis murid terhadap materi yang diajarkan.

Model *Problem based learning (PBL)* didukung oleh media pendidikan. Saat ini, berbagai media telah digunakan dalam model *Problem based learning (PBL)*, termasuk animasi, materi audiovisual, presentasi PowerPoint, Edmodo, GeoGebra, dan lainnya. Efektivitas media ini dalam meningkatkan proses belajar mengajar matematika telah dibuktikan.

Penggunaan media proses belajar mengajar daring memiliki beberapa keunggulan, seperti kemudahan akses, sifatnya interaktif, serta fleksibilitas dalam penggunaannya (Murtado, dkk., 2023, hlm. 19). Untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), diperlukan media proses belajar mengajar sesuai, baik berupa alat peraga maupun teknologi. Penggunaan teknologi memberikan berbagai manfaat, salah satunya ialah kemampuannya untuk menciptakan media proses belajar mengajar lebih menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan perangkat proses belajar mengajar. Salah satu contoh penerapan teknologi dalam pendidikan ialah penggunaan aplikasi Canva. Canva, sebagai salah satu alat desain berbasis teknologi, telah memberikan banyak bantuan kepada berbagai kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka (Wijaksono, 2022, hlm. 14).

Canva, sebagai aplikasi relatif baru, telah banyak digunakan oleh para guru untuk membuat media proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh berbagai keunggulan ditawarkan oleh aplikasi ini, membuatnya mudah dan sangat praktis untuk digunakan. Aplikasi ini menawarkan berbagai alat dan fitur, termasuk pembuatan presentasi, poster, brosur, infografis, sertifikat, kartu undangan, dan banyak lagi. Canva sangat mudah digunakan dengan pilihan desain beragam. Aplikasi ini membantu pendidik dalam menyusun materi proses belajar mengajar melalui berbagai media, seperti template, poster, video, dan presentasi. Dengan desain menarik, Canva memudahkan pendidik untuk membuat video proses belajar

mengajar efektif, menciptakan suasana belajar lebih menarik dan mengurangi kebosanan murid selama proses belajar mengajar.

Idawati (dalam Zebua, 2023, hlm. 232) menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat mencegah proses belajar mengajar menjadi monoton. Dengan Canva, guru dapat menyampaikan materi secara kreatif, dan aplikasi ini juga dapat diterapkan dalam berbagai bidang pekerjaan lainnya. Penelitian terkait juga menunjukkan bahwa media proses belajar mengajar berbentuk video dibuat dengan Canva terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar (Analia, 2021, hlm. 263).

Canva memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan perlu diperhatikan. Salah satu keunggulannya ialah kemudahan dalam membantu pengguna membuat desain sesuai kebutuhan, dengan banyak template siap digunakan, sehingga tidak perlu memulai dari awal. Aplikasi ini juga menawarkan fitur seperti pengunggahan foto, video, audio, pembuatan kuis online, serta penyesuaian elemen desain seperti latar belakang, font, warna, ukuran, gambar, dan animasi. Canva mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk pemula, dan tersedia di perangkat PC maupun smartphone (Android dan iPhone) tanpa perlu instalasi. Namun, Canva memerlukan koneksi internet untuk digunakan, dan meskipun banyak fitur gratis, beberapa template dan elemen desain memerlukan pembayaran. Meskipun demikian, Canva tetap menyediakan banyak opsi gratis dapat dimanfaatkan secara kreatif sesuai kebutuhan pengguna.

Penelitian dilakukan oleh Azzahra et al. (2023) menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman matematika murid melalui model pembelajaran berbasis masalah didukung oleh Canva secara signifikan lebih besar daripada murid mengalami metode proses belajar mengajar konvensional. Penelitian dilakukan oleh Bella et al. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pendidikan matematika mendorong peningkatan keterlibatan murid, mendorong diskusi kolaboratif di antara teman sebaya dan keterampilan pemecahan masalah secara mandiri. Selain itu, penelitian dilakukan oleh Damayanti et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan Canva memungkinkan murid untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang konsep matematika. Pendekatan ini

memungkinkan mereka untuk tidak hanya menerima informasi dari instruktur tetapi juga secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah melibatkan eksplorasi konsep-konsep ini.

Tabel 1. 1
Rata-rata Nilai Ulangan Siswa Materi Pecarhan Kelas V SDN 104
Langensari Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Rat-Rata Nilai
1	V A	77
2	V B	73

Sumber : SDN 104 Langesari

Dari data rata-rata nilai ulangan siswa kelas V SDN 104 Langensari Tahun Ajaran 2023/2024 diatas menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematis pada materi pecahan masih relatif rendah. Hal ini tampak dari capaian nilai rata-rata yang hanya berada pada angka 77 untuk kelas V A dan 73 untuk kelas V B. Nilai tersebut belum mencerminkan hasil belajar yang optimal, sebab dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang umumnya berada di kisaran 75–80, masih terdapat banyak siswa yang tidak mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan. Perbedaan rata-rata antar kelas pun hanya terpaut sedikit, yang mengindikasikan bahwa permasalahan pemahaman konsep matematis bukanlah masalah individual kelas semata, melainkan fenomena yang terjadi secara menyeluruh.

Kondisi ini menegaskan bahwa pembelajaran konvensional yang diterapkan sebelumnya belum mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep pecahan. Rendahnya capaian nilai rata-rata dapat mencerminkan adanya kesulitan siswa dalam memahami materi abstrak, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta minimnya media yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Dengan kata lain, fenomena ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran matematika yang diharapkan dengan realitas pencapaian hasil belajar siswa di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi saya di SDN 104 Langensari Bandung, banyak Murid kesulitan memahami konsep matematika., terutama pada operasi bilangan pecahan dan pemecahan soal tepat. Pemahaman konsep matematika menjadi tantangan bagi murid., hilangnya motivasi, serta rendahnya pemahaman mereka terhadap hubungan materi dengan kehidupan nyata, akhirnya berdampak pada

penurunan prestasi belajar. Dalam upaya mengatasi permasalahan ini, berbagai model pembelajaran inovatif telah diterapkan, seperti Flipped Classroom, Discovery Learning, dan Flipped Classroom ialah model pembelajaran berbasis masalah (PBL) di mana murid memiliki kesempatan untuk mempelajari materi di luar ruang kelompok belajar, tetapi belum tentu mendorong murid untuk aktif mencari solusi dalam konteks dunia nyata. Discovery Learning menekankan penemuan konsep melalui eksperimen atau pengalaman langsung, namun bisa kurang terstruktur dan menantang bagi murid membutuhkan panduan lebih jelas. Di sisi lain, *Problem based learning (PBL)* memiliki keunggulan dalam merangsang murid untuk terlibat langsung dalam memecahkan masalah relevan dengan kehidupan mereka, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Oleh karena itu, PBL dianggap lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis. Di sisi lain, penggunaan media proses belajar mengajar daring melalui aplikasi Canva terbukti mampu menghadirkan materi secara interaktif dan menarik, sehingga dapat mengatasi kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif murid. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji penerapan model *Problem based learning (PBL)* berbantuan media Canva sebagai upaya strategis dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis murid.

Berdasarkan kesulitan, penelitian sebelumnya, dan pendapat profesional tentang peningkatan pemahaman matematika. Penulis ingin mempelajari judul tersebut secara mendalam. **“PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTUAN MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS”**

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini memiliki isu-isu berikut, seperti dijelaskan di latar belakang.:

1. Pemahaman konsep matematis murid masih rendah, ditandai dengan kesulitan dalam memahami konsep dasar, menyelesaikan soal, dan mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

2. Metode proses belajar mengajar cenderung didominasi ceramah membuat murid menjadi pasif, kurang termotivasi, dan mudah bosan, sehingga proses belajar mengajar kurang efektif.
3. Media proses belajar mengajar digunakan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, sehingga kurang menarik dan tidak mendukung kreativitas murid dalam proses belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah telah dijelaskan sebelumnya, fokus pembahasan dalam penelitian ini ialah pada faktor-faktor mendasari penerapan model *Problem based learning (PBL)* dengan menggunakan media *Canva* dalam proses belajar mengajar matematika. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan secara spesifik untuk mencapai tujuan pembahasan telah ditetapkan, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media *Canva* dalam model *Problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar matematika, khususnya dalam pemahaman konsep-konsep dasar diajarkan kepada murid?
2. Bagaimana penerapan media *Canva* dengan penggunaan model *Problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan motivasi dan minat murid dalam belajar matematika?
3. Bagaimana mengetahui pengaruh penerapan Model *Problem based learning (PBL)* didukung oleh media *Canva* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini akan bergantung pada permasalahan diajukan:

1. Untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media *Canva* dalam proses belajar mengajar berbasis Model *Problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep dasar matematika murid.

2. Untuk menganalisis penerapan media *Canva* dengan penggunaan Model *Problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan motivasi dan minat murid dalam belajar matematika.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Problem based learning (PBL)* didukung oleh media *Canva* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah dasar. Penulis berharap hasilnya bermanfaat dan relevan.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu membangun teori proses belajar mengajar berbasis masalah di sekolah dasar dan meningkatkan pemahaman pendekatan Proses belajar mengajar Berbasis Masalah (PBL) dalam proses belajar mengajar matematika, khususnya menggunakan media *Canva*..

2. Secara Praktis

Studi ini melayani para peneliti, guru, murid, dan sekolah serta organisasi melalui pendekatan proses belajar mengajar Berbasis Masalah (PBL).

a. Bagi murid

Murid dapat memperoleh pemahaman lebih baik tentang konsep-konsep matematika melalui penerapan Model *Problem based learning (PBL)* berbantuan media *Canva*, memungkinkan mereka untuk belajar secara lebih aktif dan kontekstual.

b. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh pengetahuan baru tentang penerapan Model *Problem based learning (PBL)* berbantuan media *Canva*. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam memperbarui metode dan strategi proses belajar mengajar digunakan, dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan inovatif untuk mencapai hasil belajar lebih optimal.

d. Bagi Peneliti

Peneliti akan memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan penggunaan media Canva dalam konteks pendidikan, serta mengembangkan keterampilan dalam melakukan penelitian pendidikan.

F. Definisi Operasional

Penjelasan berbagai komponen kunci sangat penting untuk penelitian ini. Untuk menghindari kebingungan, diperlukan definisi operasional tepat untuk menyelaraskan pemahaman tentang topik akan diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini mengutamakan hal-hal berikut.:

1. Arends (2020) dalam Krisnan, (2025) menyatakan bahwa PBL menyajikan situasi bermasalah autentik dan bermakna bagi murid. Situasi tersebut menjadi batu pijakan untuk kegiatan penyelidikan, diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar. Barrett (2019) dalam John, (2025) menguraikan bahwa PBL ialah proses belajar mengajar dimulai dengan suatu masalah nyata di awal proses, di mana murid bekerja dalam kelompok kecil untuk mengorganisasi, merencanakan, dan menentukan apa perlu dipelajari guna mencari solusi. Boud (2018) dalam John, (2025) memandang PBL sebagai pendekatan melibatkan murid secara langsung dalam mengatasi masalah belajar melalui praktik nyata. Pendekatan ini membantu murid untuk mengembangkan keterampilan problem solving dan berpikir tingkat tinggi. Jadi, *Problem based learning (PBL)* ialah model pembelajaran menggunakan masalah nyata untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis murid. PBL juga mengajarkan kolaborasi, kemandirian, dan self-regulated learning, dengan

langkah-langkah terstruktur untuk mempersiapkan murid menghadapi tantangan di masa depan.

2. Perkins, (2020) menyatakan Canva ialah platform desain grafis berbasis cloud memungkinkan siapa saja untuk membuat desain profesional dengan mudah menggunakan template telah disediakan. Kemudian Martin, (2019), Canva merupakan alat bantu desain memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai materi visual, termasuk presentasi, poster, dan konten media sosial, tanpa memerlukan keterampilan desain kompleks. Johnson, (2020) Canva ialah inovasi dalam industri desain grafis mengubah cara individu dan bisnis menciptakan konten visual dengan memanfaatkan sistem drag-and-drop intuitif dan perpustakaan elemen desain luas. Jadi Canva ialah *platform* desain online memungkinkan pembuatan media proses belajar mengajar menarik dengan berbagai template. Aplikasi ini populer di kalangan guru karena mendukung kreativitas dalam membuat bahan ajar interaktif dan efektif, sehingga pesan proses belajar mengajar dapat disampaikan dengan lebih menarik dan memotivasi murid.
3. Pemahaman konsep matematika sangat penting dalam proses proses belajar mengajar matematika. Sebagai kesimpulan, pemahaman konsep baik terhadap konsep matematika dipelajari sangat penting bagi murid sebelum mereka dapat memecahkan masalah matematika secara efektif atau menerapkan pengetahuan ini dalam situasi kehidupan nyata. Wahyuni dkk. (2019, hlm. 65) menyatakan bahwa kemampuan memahami konsep mencakup pemahaman maknanya, mengartikulasikannya dengan jelas, dan menerapkannya dalam konteks tertentu. Wijaya dkk., (2019, hlm. 334) menjelaskan bahwa kemampuan ini mencakup kemahiran murid dalam menjelaskan, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menawarkan berbagai contoh dan ide lebih inovatif. Pemahaman konsep baik akan sangat membantu murid dalam memahami materi matematika tingkat lanjut dan juga akan membekali mereka dengan keterampilan diperlukan untuk mengatasi tantangan mungkin mereka hadapi dalam karier profesional mereka di kemudian hari.