

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat (1), merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur guna menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah membentuk individu yang memiliki landasan spiritual yang kuat dalam keagamaan, mampu mengontrol diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak terpuji, serta menguasai keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Listiowaty, 2020, hlm 107). Adapun menurut (Pristiwanti et al., 2022, hlm 7912) pendidikan merupakan sebuah upaya yang dirancang secara sadar untuk menciptakan lingkungan yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka. Melalui proses pendidikan, individu dapat memperoleh kekuatan spiritual, membangun kontrol diri, membentuk karakter, meningkatkan kecerdasan, memiliki moral yang baik, serta menguasai berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi maupun sosial. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik" yang mendapat imbuhan "pe-" di awal dan "-an" di akhir, sehingga mengacu pada metode atau tindakan dalam membimbing seseorang. Proses pengajaran sendiri dapat diartikan sebagai cara yang membawa perubahan dalam sikap dan perilaku individu, baik dalam lingkup pribadi maupun sosial, dengan tujuan membangun kemandirian. Pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan menjadi sarana utama dalam mendewasakan serta mematangkan manusia. Secara lebih luas, pendidikan dapat dimaknai sebagai bagian dari kehidupan itu sendiri. Dengan kata lain, setiap pengalaman belajar yang terjadi sepanjang hidup, dalam berbagai tempat dan situasi, yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu, termasuk dalam proses pendidikan. Pendidikan merupakan perjalanan yang terus berlangsung seumur hidup, yang

dikenal dengan istilah pembelajaran sepanjang hayat (long life education). Untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkelanjutan, dibutuhkan perencanaan yang sistematis dan terarah, yang dikenal sebagai kurikulum.

Kurikulum dapat didefinisikan sebagai sebuah rancangan pembelajaran yang dirancang dan diterapkan dengan tujuan mencapai hasil pendidikan tertentu. Secara etimologis, istilah "kurikulum" berasal dari bahasa Latin "curriculum" yang berarti jalur atau lintasan yang harus dilalui, serta dari bahasa Prancis "courier" yang memiliki arti berlari. Dalam konteks pendidikan, kata ini kemudian mengacu pada serangkaian mata pelajaran yang harus ditempuh untuk memperoleh gelar atau sertifikat. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, kurikulum dijelaskan sebagai suatu susunan rancangan dan pengaturan yang mencakup tujuan, isi, serta metode pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan guna mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Kurikulum sendiri merupakan sistem terstruktur dalam dunia pendidikan yang meliputi tahap perencanaan, pengembangan, serta implementasi pembelajaran agar hasil pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Seiring dengan perubahan yang terus terjadi di masyarakat, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tujuan pendidikan, kurikulum pun akan terus mengalami perubahan dan penyesuaian agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. (Anengsih et al., 2023, hlm 96). Sementara itu menurut Mutiara (dalam Putri & Nurmali, 2022, hlm 193) Kurikulum berfungsi sebagai kerangka utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, kurikulum harus dirancang secara cermat dan dikelola secara terstruktur oleh institusi pendidikan beserta para pemimpinnya, sehingga dapat diterapkan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Menurut (Perrina, n.d., 2020, hlm 1) menyatakan bahwa kurikulum mencakup serangkaian mata pelajaran serta program pendidikan yang disusun oleh lembaga pendidikan. Kurikulum berisi rancangan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dalam periode tertentu sesuai jenjang pendidikan yang ditempuh. Oleh karena itu, dalam merancang kurikulum, penting untuk mempertimbangkan pengembangan keterampilan esensial bagi peserta didik, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik di era disrupsi. Budaya literasi memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Semakin tinggi kemampuan literasi peserta didik, maka akan semakin tinggi juga tingkat kekritisannya peserta didik tersebut. Hal tersebut karena dalam kegiatan literasi terjadi proses menerima dan mencari tahu informasi, mengolah, menyikapi, dan mengambil keputusan atau kesimpulan. Implementasi budaya literasi dalam proses pembelajaran dilakukan dengan delapan tahapan berikut: pemantauan pemahaman teks, penggunaan literasi multimoda, instruksi jelas dan eksplisit, pemanfaatan alat bantu, respon terhadap berbagai jenis pertanyaan, membuat pertanyaan, proses literasi (analisis, sintesis, dan evaluasi), dan meringkas isi teks. (Rohman, 2022, hlm 46) Dalam hal ini, literasi tidak hanya terbatas pada pemahaman teks, tetapi juga mencakup literasi numerasi yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir matematik.

Kemampuan berpikir sangatlah penting karena untuk menghadapi kehidupan yang semakin canggih dan maju seperti sekarang ini. Kemampuan berpikir setiap manusia juga harus semakin modern, terlebih lagi dalam kemampuan berpikir matematik. Karena matematika adalah cabang ilmu yang dapat mencakup segala aspek dalam kehidupan dan pendidikan. Saat ini banyak cara-cara baru yang lebih mudah yang sudah ditemukan dalam penyelesaian soal-soal matematika. Namun berpikir kreatif tidak hanya dilakukan dalam pelajaran matematika saja, namun juga dibutuhkan dalam pelajaran yang lain hal itu dikemukakan oleh Akhdiyat & Hidayat (Maya et al., 2019, hlm 168) yaitu berpikir kreatif dalam matematika dan dalam bidang lainnya perlu dikembangkan karena merupakan bagian dari keterampilan hidup yang paling utama dan sangat dibutuhkan dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing semakin ketat. Agar keterampilan berpikir kreatif dapat berkembang dengan baik, diperlukan perancangan pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mendorong peserta didik agar aktif belajar, sementara perancangan pembelajaran berfungsi sebagai upaya untuk menata proses tersebut sehingga dapat menstimulasi aktivitas belajar. Jika pembelajaran dirancang secara sistematis dengan tujuan yang jelas, materi yang terstruktur, serta strategi yang tepat maka peserta didik akan lebih mudah dalam menyerap ilmu. Di sisi lain, peran pendidik menjadi semakin luas; tidak hanya sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai pengelola sekaligus pengintegrasi berbagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidik harus menjadi bagian integral dalam sistem sumber belajar yang menyeluruh. Oleh karena itu, anggapan bahwa perencanaan pembelajaran dibuat demi memudahkan proses mengajar kurang tepat. Justru, tujuan utama perencanaan ini adalah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi. Pada akhirnya, kualitas suatu rancangan pembelajaran seharusnya diukur berdasarkan kemampuannya dalam membantu peserta didik mencapai pemahaman yang optimal. (Nasution., 2017, hlm 186). Sedangkan menurut Hidayat & Juniar (dalam Syafrin et al., 2023, hlm 73) Pembelajaran merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan. Konsep ini dapat dimaknai sebagai sebuah proses atau metode yang bertujuan untuk mendorong individu agar terus belajar. Dalam ranah pendidikan, pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pengajar serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang telah dirancang secara khusus. Proses ini dirancang, diterapkan, dan dievaluasi secara sistematis untuk memastikan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, baik dalam hal efektivitas maupun efisiensi. Efektivitas proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada interaksi dalam lingkungan belajar, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan esensial abad ke-21.

Menurut Carter, dkk (dalam Aini et al., 2022) abad 21 ini menuntut peserta didik untuk mampu bersaing secara global. Pada abad ini peserta didik harus memiliki 4 keterampilan yang disebut dengan 4C yaitu keterampilan berpikir kreatif (creative thinking), keterampilan berpikir kritis (critical thinking), keterampilan berkomunikasi (communication), dan keterampilan kolaborasi (collaboration). Keterampilan yang harus dimiliki peserta didik salah satunya yaitu

keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan ketrampilan yang memungkinkan peserta didik untuk mempelajari suatu masalah secara sistematis, menghadapi rintangan dengan cara terorganisasi, merumuskan pertanyaan yang inovatif, dan merancang solusi dengan tepat atas permasalahan yang dihadapi. Di era globalisasi ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat dan lebih canggih, serta memiliki jangkauan lebih luas. Fenomena ini berdampak besar untuk kemajuan hidup manusia dalam segala hal salah satu nya penekanan penuh dan memaksa manusia untuk berfikir tingkat tinggi agar bisa bersaing dalam kehidupan era digitalisasi. Berfikir tingkat tinggi atau disebut juga berfikir kritis merupakan keterampilan berfikir yang diperlukan utama nya didalam Pendidikan saat ini. Sejalan dengan tuntutan globalisasi, kemampuan berpikir kritis menjadi keterampilan esensial, terutama dalam pembelajaran matematika yang menuntut analisis mendalam dan pemecahan masalah.

Kemampuan berpikir kritis dalam matematika berkaitan dengan bagaimana seorang peserta didik menganalisis informasi untuk memperoleh kesimpulan dari suatu permasalahan matematis. Hal ini dapat dikenali melalui beberapa karakteristik tertentu. Peserta didik yang memiliki pemikiran kritis cenderung memahami setiap aspek suatu konsep secara mendalam, memiliki ketelitian dalam mengidentifikasi permasalahan, serta mampu memilah ide yang relevan dari yang tidak berkaitan. Selain itu, mereka juga dapat membedakan antara fakta dan opini, mengenali adanya ketidak konsistenan atau celah dalam informasi, serta menilai apakah suatu argumen memiliki dasar logis atau tidak. Kemampuan berpikir kritis juga terlihat dari kebiasaan peserta didik dalam menetapkan kriteria atau standar untuk mengevaluasi data, mengumpulkan informasi guna mendukung bukti yang ada, serta membedakan kritik yang bersifat membangun dari yang merugikan. Di samping itu, mereka juga dapat mengenali berbagai perspektif yang berhubungan dengan suatu informasi. menurut Cece Wijaya (dalam Ayudia, 2022, hlm 6). Adapun menurut (Syafuruddin & Pujiastuti, 2020, hlm 90) Berpikir kritis sejatinya adalah keterampilan yang dimiliki setiap individu, tetapi tanpa latihan yang cukup, kemampuannya tidak berkembang secara maksimal. Oleh sebab itu, keterampilan ini harus terus diasah mengingat peranannya yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis mengharuskan peserta didik untuk dapat

mengidentifikasi, mengumpulkan, serta menganalisis informasi sebelum membuat suatu kesimpulan. Untuk meningkatkan keterampilan ini, diperlukan latihan secara konsisten dalam menyelesaikan soal. Salah satu cara terbaik untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis adalah melalui pembelajaran matematika, karena ilmu ini menuntut analisis, pemecahan masalah, dan logika yang sistematis.

Matematika adalah ilmu yang bersifat universal dan menjadi dasar bagi kemajuan teknologi modern. Ilmu ini berperan penting dalam berbagai bidang serta membantu meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini tidak terlepas dari kemajuan dalam bidang matematika. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada seluruh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar agar mereka memiliki kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, serta kreatif, sekaligus mengembangkan keterampilan bekerja sama (BSNP). (Nursela et al., 2022, hlm 109). Sedangkan menurut ahli lain menyatakan bahwa Matematika adalah ilmu yang bersifat universal dan menjadi dasar dalam perkembangan teknologi modern. Peranannya sangat krusial dalam berbagai bidang keilmuan serta berkontribusi dalam meningkatkan daya pikir manusia. Hal ini terlihat dari kemajuan pesat yang terjadi dalam bidang teknologi saat ini. Untuk dapat memahami serta menciptakan teknologi, diperlukan penguasaan matematika yang kuat. Oleh sebab itu, mata pelajaran ini diajarkan sejak jenjang sekolah dasar (SD) guna membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta menanamkan keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih mendorong partisipasi aktif peserta didik, sehingga motivasi dan pencapaian akademik mereka semakin meningkat. (Susanti., 2020, hlm 181) Akan tetapi, dalam praktiknya, pencapaian akademik peserta didik tidak selalu sesuai dengan harapan, seperti yang terlihat dalam hasil observasi pada peserta didik kelas V di SDN Bhakti Winaya 2.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan mengajar pada peserta didik kelas V (Lima) di SDN Bhakti Winaya 2 kota Bandung yang berjumlah 20 peserta didik, terdapat 90% peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yakni di bawah nilai 70 dengan kata lain tidak

tercapainya tujuan pembelajaran, sedangkan 10% peserta didik mendapatkan nilai di atas nilai KKTP yakni di atas nilai 70 dengan kata lain tercapai nya tujuan pembelajaran. Hasil kemampuan peserta didik tersebut dapat dilihat dari soal evaluasi yang di isi langsung oleh peserta didik secara individual di akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model yang berbeda dan tidak bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang lebih bervariasi dan mampu mendorong peserta didik berpikir kritis, seperti penerapan model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model yang menjadikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai konteks atau konten bagi peserta didik dalam belajar berpikir kritis dan melatih keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pemahaman dalam suatu pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Trianto (dalam Rifai, 2020, hlm 2141) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat dikatakan strategi dimana peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Kemudian peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sedang dibahas melalui serangkaian pembelajaran yang sistematis. Untuk dapat menemukan solusi dalam permasalahan tersebut, peserta didik dituntut untuk mencari data dan informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Sehingga pada akhirnya peserta didik dapat menemukan solusi permasalahan atau dapat memecahkan permasalahan yang sedang dibahas secara kritis dan sistematis serta mampu mengambil kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka. Selain model pembelajaran, penggunaan teknologi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik, salah satunya melalui platform desain grafis seperti Canva.

Canva adalah platform berbasis web dan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam membuat desain grafis dengan tampilan menarik. Meskipun fitur yang ditawarkan tidak selengkap perangkat lunak Adobe seperti Photoshop atau Illustrator, Canva tetap menjadi pilihan yang praktis berkat kesederhanaannya. Aplikasi ini sangat cocok bagi pemula yang belum memiliki

pengalaman dalam menggunakan perangkat desain grafis. Dengan berbagai template siap pakai yang tersedia, pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan tanpa harus memulai desain dari nol. Canva dapat diakses melalui situs web resminya di <https://www.canva.com> atau diunduh melalui Google Play Store. (Kharissidqi & Firmansyah, 2022, hlm 110).

Aplikasi canva sebagaimana dikemukakan oleh (Hafidh & Lena, 2023, hlm 115) Canva merupakan salah satu platform digital yang mempermudah proses pembuatan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk video animasi edukatif. Keunggulan utama dari aplikasi ini adalah kemudahan dalam mendesain berbagai elemen pembelajaran dengan fitur animasi yang tersedia. Selain itu, pengguna dapat merancang desainnya dengan fleksibel menggunakan laptop. Menurut Amini & pujiharti (dalam irwanita Dea et al., 2023, hlm 2) Canva adalah aplikasi yang sangat berguna untuk membuat video pembelajaran, serta berbagai jenis konten visual lainnya seperti grafik media sosial, dokumen, poster, dan presentasi. Selain itu, Canva menyediakan berbagai template desain yang dapat dimanfaatkan. Layanan yang diberikan oleh Canva terbagi dalam dua kategori, yaitu versi gratis dan berbayar. Dengan Canva, pengguna dapat dengan mudah dan cepat menciptakan desain grafis yang menarik. Tersedia dalam beberapa versi, termasuk online, Android, dan iPhone, Canva memungkinkan pembuatan desain baik secara offline maupun online. Pengguna dapat merancang berbagai hal, mulai dari brosur hingga film, iklan, presentasi, dan infografis. Canva sangat membantu dalam mempermudah pemahaman materi pelajaran. Pemanfaatan alat bantu visual seperti Canva hanyalah salah satu aspek dalam meningkatkan pembelajaran; di sisi lain, strategi pengajaran yang efektif juga memainkan peran penting, sebagaimana dibahas dalam penelitian berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Masruroh & Arif, 2021, hlm 4) membahas tentang pelaksanaan dan ektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) melalui pendekatan Science Education for Sustainability dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Ponorogo. Dari hasil yang diperoleh maka diketahui hasil analisis berikut ini: Analisis tes kemampuan kolaborasi memiliki tujuan, yaitu untuk melihat efektivitas model PBL melalui pendekatan Science Education for Sustainability dalam meningkatkan kemampuan

kolaborasi peserta didik, hal ini bisa dilihat dari hasil soal tes yang berupa pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol. Jika terdapat perbedaan hasil peningkatan manakah yang lebih baik dari model pembelajaran PBL melalui pendekatan Science Education for Sustainability dengan model konvensional. Hasil kemampuan kolaborasi pada kelas eksperimen atau setelah diberi perlakuan memiliki rata-rata nilai post-test 60,32%, sementara pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 55,48%.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh pada keahlian berpikir kritis menggunakan model PBL ditinjau dari motivasi belajar. Penelitian oleh Samung et al. (2021) dengan judul “The effect of PBL Based on E-Learning Using Zoom Meeting on Critical Thinking from Learning Motivation” menunjukkan hasil bahwa model PBL dapat menumbuhkan keahlian pemikiran kritis pelajar dengan menggunakan zoom meeting. Menurut Suratno et al. (Bangsa et al., 2023, hlm 1053) mengemukakan dalam penelitiannya terjadi peningkatan keahlian pemikiran kritis pelajar dengan menggunakan model PBL dan adanya interaksi antara model PBL terhadap keahlian pemikiran kritis ditinjau dari motivasi belajar pelajar dengan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan riset terdahulu Model PBL sudah terbukti ada hubungan keahlian pemikiran kritis pelajar ditinjau dari motivasi belajar.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu yang sudah meneliti permasalahan yang terjadi dan pendapat ahli mengenai solusi dalam mengatasi kurangnya kemampuan berfikir kritis peserta didik. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat didefinisikan pemasalahan sebagai berikut:

1. Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep pecahan
2. Model Pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
3. Kurangnya Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Peserta didik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar yang dimuat di latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan perlu dibahas dan harus diselesaikan oleh peneliti yang dikemukakan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* pada peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang diberikan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* pada peserta didik kelas V sekolah dasar
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan manfaat yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi Pendidik

- a. Pendidik mengetahui masalah peserta didik dalam mempelajari materi pecahan.
- b. Pendidik mengetahui solusi permasalahan peserta didik dalam memahami materi pecahan.
- c. Pendidik mempelajari aplikasi Canva untuk media pembelajaran dalam materi pecahan.
- d. Pendidik mengetahui langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Calon Pendidik

- a. Sebagai referensi masalah-masalah peserta didik dalam mempelajari materi Pecahan.
- b. Sebagai referensi solusi permasalahan peserta didik dalam memahami materi Pecahan.
- c. Sebagai referensi untuk mempelajari aplikasi *Canva* untuk media pembelajaran dalam materi Pecahan
- d. Sebagai referensi untuk mengetahui langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

- a. terselesaikannya masalah yang dihadapi peserta di dalam memahami materi pecahan.
- b. Peserta didik mengetahui media *Canva*.
- c. Peserta didik terlayani dengan baik proses pembelajaran pembelajarannya yang aman, nyaman, dan berpusat pada peserta didik.

4. Bagi Peneliti

- a. Mengetahui permasalahan peserta didik pada materi Pecahan.
- b. Mengetahui solusi yang efektif dan efisien untuk permasalahan peserta didik pada

materi Pecahan.

- c. Mengetahui penggunaan media *Canva*.

5. Bagi Sekolah

- a. Untuk dijadikan referensi bagi pendidik yang mengajar dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan pelayanan terhadap proses pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat, karakteristik, dan permasalahan peserta didik.
- c. Menyediakan berbagai media digital yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Mengenalkan aplikasi *Canva* yang sangat berguna untuk dijadikan media pembelajaran.
- b. Mengetahui kelebihan dan kekurangan media *Canva* untuk referensi penelitian selanjutnya.
- c. Untuk melanjutkan penelitian yang belum maksimal dalam penelitian ini.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Anwar & Jurotun (dalam Ramadhani et al., 2024, hlm 725) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu metode pembelajaran yang menjadikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sebagai landasan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, sekaligus memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam. Adapun menurut pendapat Arends (dalam Hotimah, 2020, hlm 6) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan Pendekatan belajar yang menempatkan peserta didik dalam situasi melibatkan masalah nyata, memungkinkan mereka membangun pemahaman sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta inkuiri, meningkatkan kemandirian, dan

memperkuat rasa percaya diri.

Problem Based Learning (PBL) adalah metode yang memanfaatkan permasalahan nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Model ini merupakan pendekatan autentik yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri, mendorong keterampilan berpikir tingkat lanjut, memfasilitasi eksplorasi yang mendalam, serta membentuk kemandirian dalam proses belajar yang berpusat pada pemecahan masalah. Keberhasilan proses belajar mengajar salah satunya ditentukan oleh model mengajar yaitu bagaimana cara guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Secara harfiah metode (method) berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, model diartikan sebagai cara melakukan sesuatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. Hamruni (Djonomiarjo, 2020, hlm 42) mengemukakan model mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan model pembelajaran pada dasarnya merupakan 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, dan tehnik pembelajaran.

Penggunaan model *Problem based learning* (PBL) dapat menjadi solusi efektif yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan meningkatkan Berpikir kritis peserta didik. Berpikir kritis peserta didik yang tinggi dapat membuat peserta didik mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran serta tercipta suasana kelas yang kondusif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. siswa dapat diartikan bisa dituntut untuk berfikir secara kritis agar dapat mencari atau menemukan jawaban sendiri tentang permasalahannya sehingga memacu siswa untuk berpikir kritis. Hal tersebut dapat membantu berpikir kritis dan mendorong peserta didik untuk belajar dengan giat sehingga memperoleh hasil yang maksimal. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan guna membantu para guru mengembangkan

kemampuan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah pada peserta didik selama mereka mempelajari materi pembelajaran S.Pyper, & MacGregor, 2021; Rosa & Pujiati, 2017 (dalam Setyawan & Koeswanti, 2021, hlm 492). Menurut Trianto (dalam Rifai, 2020, hlm 2141) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat dikatakan strategi dimana siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Kemudian siswa diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sedang dibahas melalui serangkaian pembelajaran yang sistematis. Untuk dapat menemukan solusi dalam permasalahan tersebut, siswa dituntut untuk mencari data dan informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Sehingga pada akhirnya siswa dapat menemukan solusi permasalahan atau dapat memecahkan permasalahan yang sedang dibahas secara kritis dan sistematis serta mampu mengambil kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. *Problem Based Learning* (PBL) menempatkan siswa pada situasi yang menantang melalui pemecahan masalah nyata, sehingga mereka terdorong untuk membangun pemahaman secara mandiri, berpikir sistematis, serta aktif mencari informasi dari berbagai sumber. Proses ini tidak hanya memperdalam penguasaan materi, tetapi juga membentuk sikap kemandirian, kepercayaan diri, dan daya inkuiri yang tinggi. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penerapan *Problem Based Learning* (PBL) menciptakan suasana kelas yang kondusif dan interaktif, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) sangat relevan dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya pada konteks pembelajaran abad ke-21.

2. Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Susanti (dalam Firdausi et al., 2021, hlm 231) Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menelaah suatu hal dengan menggunakan logika dan alasan yang masuk akal. Secara umum, individu yang memiliki

keterampilan berpikir kritis tidak akan serta-merta menerima atau menolak suatu informasi. Sebaliknya, mereka akan mengkaji, menelaah, dan menilai informasi tersebut secara mendalam sebelum mengambil keputusan untuk menerimanya atau menolaknya. Sedangkan menurut Christina & Kristin (dalam Saputri, 2020, hlm 2) berpendapat bahwa Berpikir kritis merupakan Kemampuan seseorang dalam memperoleh informasi dan menyelesaikan permasalahan dengan mengajukan pertanyaan kepada dirinya sendiri guna menggali lebih dalam tentang isu yang sedang dihadapi. Demikian di pertegas oleh Hidayat & Sari (dalam Benyamin et al., 2021, hlm 910) bahwa untuk memecahkan persoalan hidup sehari-hari perlu adanya kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan Berpikir kritis adalah keterampilan dalam menganalisis secara sistematis seseorang menalar dengan menggunakan bukti serta logika dalam proses berpikirnya. Kemampuan ini berperan penting dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Dengan berpikir kritis, individu dapat mengevaluasi informasi yang diterima untuk menentukan relevansinya. Informasi tersebut dianalisis berdasarkan landasan logis dan bukti empiris agar menghasilkan kesimpulan yang akurat. Menurut Susanti et al., (Firdausi et al., 2021, hlm 230) Kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar merupakan hal yang wajib dikembangkan. Hal ini dikarenakan melalui kemampuan berpikir kritis akan melatih siswa untuk mencermati, menganalisis dan mengevaluasi informasi atau pendapat sebelum menentukan menerima atau menolak informasi tersebut. Sehingga, pembelajaran di sekolah sebaiknya melatih siswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan dalam mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis. Namun kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia masih rendah dan membutuhkan peningkatan berpikir kritis melalui pembelajaran (Azizah et al., 2018, hlm 78).

Seperti yang dikatakan oleh Anugraheni (dalam Kusumawati et al., 2022, hlm 13) Kemampuan berpikir kritis yang dimiliki setiap siswa berbeda, salah satunya dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika siswa masih mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan masih kurangnya latihan yang maksimal dalam menyelesaikan permasalahan matematika, siswa hanya menghafal teori atau rumus matematika. Siswa

mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dikarenakan ketika siswa menyelesaikan permasalahan matematika tanpa dikaitkan dengan berpikir kritis, kurang kreatif siswa dalam memilih strategi yang tepat, dan kurang teliti dalam menyelesaikan permasalahan. Berpikir kritis menjadi suatu hal yang menjadi tujuan dalam sebuah proses pembelajaran. Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir reflektif yang berfokus pada apa yang dilakukan. Kemampuan berpikir kritis menjadi hal yang esensial yang harus dikuasai peserta didik pada era sekarang ini. Upaya untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan pada kelas interaktif yang mana melibatkan peran peserta didik secara penuh. Di Indonesia sendiri sudah menyadari pentingnya kemampuan berpikir kritis yang telah ditekankan dalam Kurikulum 2013. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis perlu dilakukan pendekatan holistik dan menerapkan program pembelajaran yang tepat, Widana & Ratnaya (dalam Dhamayanti, 2022, hlm 212).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan aspek esensial dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini mencerminkan keterampilan individu dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menilai informasi secara logis serta berbasis bukti sebelum mengambil keputusan. Sayangnya, kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh kurangnya latihan aplikatif dalam menyelesaikan masalah dan kecenderungan siswa hanya menghafal konsep tanpa pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, penting bagi proses pembelajaran di sekolah untuk dirancang secara interaktif dan kontekstual agar mampu mengembangkan potensi berpikir kritis siswa secara optimal, sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pada penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

3. Media Canva

Menurut Triningsih (dalam Kaffah et al., 2023, hlm 483) berpendapat bahwa *Canva* memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dengan mengembangkan keterampilan, kreativitas, serta berbagai manfaat lainnya. Hal ini disebabkan oleh desain yang dihasilkan melalui *Canva* mampu meningkatkan minat peserta didik dalam proses

pembelajaran. Selain itu, penyajian materi ajar yang lebih menarik juga berperan dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Adapun pendapat dari Khulaifayah et al (dalam Suyanto et al., 2024, hlm 2266) *Canva* dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membuat presentasi, mengedit video, menyunting foto, hingga menyusun buku dan lainnya. Aplikasi ini dipilih karena memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan aplikasi sejenis, salah satunya adalah fleksibilitas dalam menentukan ukuran desain tanpa harus terpaku pada dimensi kertas standar. Selain itu, *Canva* menyediakan beragam ilustrasi yang sangat membantu para pendidik dalam menyusun materi ajar yang lebih menarik.

Canva merupakan sebuah platform yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan desain grafis. Penggunaannya dapat mendorong kreativitas dalam menciptakan berbagai desain, seperti presentasi dan konten visual lainnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih *Canva* sebagai alat bantu dalam pembelajaran karena aplikasi ini menyediakan beragam fitur yang mendukung pembuatan materi edukatif, seperti desain poster, video pembelajaran, logo, dan sebagainya. Oleh sebab itu, penelitian ini lebih berfokus pada pemanfaatan *Canva* dalam mendukung pembelajaran bagi anak usia dini. Menurut Yuniastuti dkk (dalam Pardede, 2023, hlm 43) *Canva* merupakan platform yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk membuat media pembelajaran berupa slide presentasi, video, atau infografis interaktif. Meskipun *Canva Media* tidak dikhususkan untuk ruang pembelajaran, *Canva Media* menawarkan manfaat yang bermanfaat bagi para pendidik.

a. Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Canva*

Penggunaan media aplikasi *canva* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik perhatian serta siswa juga mendapat umpan balik dalam penggunaannya. *Canva* dipilih dalam pembahasan ini dikarenakan siswa pada jenjang Sekolah Dasar sudah mengenal teknologi dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Berikut adalah ulasan mengenai *canva* sebagai modul digital interaktif. *Canva* dapat digunakan kapan dan dimana saja. Aplikasi *canva* dapat kita dapatkan melalui web site, google Play dan App Store. Berbagai fitur telah disediakan oleh *canva* yang dapat kita manfaatkan untuk desain tampilan yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan. Banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan. Seperti membuat desain

menggunakan berbagai template, font, hyperlink, animation, gift, serta dapat mengunggah foto, video, audio, link, dan sebagainya. Canva adalah salah satu software yang menyediakan berbagai fitur seperti, berbagai bentuk macam desain, font, gift, desain link, barkot, dan lain-lain. Canva dapat mengupload gambar, video, audio, tersedia berbagai fitur seperti transisi, animation, hyperlink, dan masih banyak lagi. Fitur tersebut dapat disesuaikan oleh pengguna. Canva sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan. Dengan tujuan membuat siswa lebih fokus memahami materi ajar dengan tampilan lebih menarik. Aplikasi canva dapat memudahkan guru dalam mendesain bahan ajar tambahan. jika aplikasi canva dapat memudahkan guru dalam penggunaannya untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan manfaat teknologi baik dari keterampilan maupun kreativitas. Hal tersebut mendesain dari aplikasi canva dapat menambah daya tarik siswa dalam kegiatan belajar dengan penyajian bahan ajar tambahan yang bervariasi. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook. Canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik sebagai mana yang sudah di kemukakan oleh (F. N. M. Jannah et al., 2023, hlm 4-5).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan platform desain grafis yang efektif dan fleksibel dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan Canva tidak hanya mempermudah guru dalam merancang media ajar yang menarik dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan visual yang lebih atraktif. Beragam fitur yang tersedia, seperti template, animasi, hyperlink, serta kemampuan mengunggah berbagai jenis media, menjadikan Canva sebagai alat bantu yang multifungsi dan mudah diakses kapan saja. Selain itu, Canva juga mendorong pengembangan keterampilan dan kreativitas baik bagi

pendidik maupun peserta didik, sehingga sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Dengan demikian, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.