

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dirancang untuk memfasilitasi perkembangan potensi peserta didik secara menyeluruh melalui proses pembelajaran yang bermakna. Melalui kegiatan tersebut, murid diarahkan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, membentuk karakter dan nilai-nilai positif, serta mengasah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan, sehingga aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat berkembang secara seimbang. Hal ini sejalan dengan pendapat Sinaga dkk., (2026, hlm. 172) yang menyatakan bahwa pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter serta meningkatkan kualitas individu agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Selain itu, pendidikan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya membentuk individu yang berkualitas dan berdaya saing.

Melihat pentingnya peranan pendidikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan murid, pelaksanaan pendidikan perlu didasarkan pada landasan yang kuat dan jelas. Selain dijelaskan oleh para ahli, pengertian pendidikan juga diatur secara resmi dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi murid secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, karakter, maupun kepribadian.

Kewajiban menuntut ilmu juga telah ditetapkan dalam Al-Qur'an dan Hadist. Dari perspektif agama, pentingnya guruan ditekankan dalam Al-Quran, khususnya Surah Al-'Alaq, ayat 1-5, yang memerintahkan manusia untuk membaca dan belajar sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan. Surah Al-'Alaq ayat 1-5 adalah wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW di Gua Hira melalui perintah

Iqra' (bacalah), yang menandai awal kerasulan serta awal pengakuan akan pentingnya ilmu pengetahuan dalam Islam. Ayat ini diturunkan pada masa kebodohan yang penuh dengan ketidaktahuan, sehingga menjadi titik awal perubahan peradaban melalui guruan. Perintah untuk membaca dan penyebutan qalam menekankan bahwa guruan dan pencarian ilmu adalah landasan utama untuk meningkatkan status manusia dan membentuk pribadi yang beriman dan berilmu (Galib, 2024). Lebih lanjut, perintah pertama dalam Al-Qur'an, Surah Al-'Alaq ayat 1-5, memerintahkan manusia untuk membaca, memahami, dan mempelajari ilmu, sebagaimana dinyatakan:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya: “1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Menuntut ilmu hendaknya disertai dengan sikap rendah hati serta kemauan untuk membagikan pengetahuan kepada orang lain. Dalam pepatah Sunda terdapat ungkapan “ulah sombong ku elmu” yang bermakna bahwa seseorang tidak boleh bersikap angkuh karena ilmu yang dimilikinya. Proses guruan tidak hanya berfokus pada upaya memperoleh wawasan dan pengetahuan, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter seseorang. Melalui guruan, individu dibimbing untuk memahami nilai-nilai moral, menumbuhkan kerendahan hati, serta mengembangkan kepedulian untuk berbagi ilmu dengan sesama. Selain itu, guruan menjadi sarana untuk melatih kemampuan berpikir secara kritis dan membangun kepribadian yang positif sehingga seseorang mampu memberikan manfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungan masyarakat.

Salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar adalah matematika, yaitu ilmu yang mempelajari bilangan, bentuk, pola, dan hubungan antarkonsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Menurut Mulyono Abdurrahman (2003, hlm. 252), matematika merupakan bahasa simbolis yang digunakan untuk menyatakan hubungan kuantitatif dan keruangan sehingga membantu

manusia berpikir secara logis, sistematis, dan rasional. Dengan demikian, matematika tidak hanya berkaitan dengan perhitungan angka, tetapi juga berperan dalam melatih kemampuan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika memainkan peran krusial sebagai fondasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berfungsi sebagai alat untuk berpikir rasional, logis, dan sistematis. Matematika tidak hanya berkaitan dengan angka dan perhitungan, tetapi juga membantu manusia memahami pola, hubungan, dan struktur yang digunakan untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari dan di bidang studi lain seperti ekonomi, ilmu sosial, sains, teknologi, dan astronomi. Lebih lanjut, matematika berfungsi sebagai sarana aktivitas ilmiah karena menyediakan metode dan bahasa simbolik yang mendukung pengembangan pengetahuan secara konsisten, pasti, dan terstruktur, sehingga matematika sering disebut sebagai induk dari semua ilmu pengetahuan (Tarigan, 2021, hlm. 17–22).

Disiplin pembelajaran matematika tidak terbatas pada peningkatan kompetensi numerik belaka, melainkan juga memprioritaskan pemahaman konseptual yang mendalam, kapasitas bernalar secara logis, serta aplikasinya dalam beragam konteks riil kehidupan. Penguasaan konsep-konsep matematika merupakan fondasi krusial mengingat sifatnya yang bersifat hirarkis, saling terintegrasi, dan menjadi prasyarat esensial untuk pemahaman materi lanjutan. Pemahaman konseptual dalam matematika merujuk pada kapabilitas peserta didik untuk menginternalisasi substansi esensial suatu konsep secara holistik, melampaui sekadar hafalan rumus atau algoritmik, namun juga mencakup kemampuan untuk mereformulasikan konsep tersebut, melakukan klasifikasi objek berdasarkan karakteristik spesifik, serta mengidentifikasi contoh dan non-contoh yang relevan dengan konsep yang bersangkutan (Al Ghozali & Fatmawati, 2021, hlm. 60).

Pemahaman konsep merupakan kemampuan murid untuk memahami makna suatu konsep secara mendalam menerapkannya dalam berbagai situasi yang relevan dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau situasi kehidupan nyata, bukan hanya menghafal, tetapi mampu membangun pengetahuan, menjelaskan kembali konsep-konsep tersebut dengan kata-kata mereka sendiri, dan menerapkannya

secara tepat dalam berbagai konteks melalui pembelajaran yang bermakna dan pengalaman langsung (Aura Yolanda dkk., 2024). Pemahaman konsep merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena menjadi dasar bagi murid dalam memahami materi secara menyeluruh serta mampu menyelesaikan permasalahan matematika dengan tepat. Murid yang memiliki pemahaman konsep yang baik tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga mampu menjelaskan kembali konsep dan menerapkannya dalam berbagai situasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Safitri dkk., (2025, hlm. 310) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan komponen penting dalam pembelajaran matematika karena menjadi dasar bagi murid untuk memahami materi secara utuh dan menentukan strategi penyelesaian masalah yang tepat. Oleh karena itu, pemahaman konsep perlu menjadi fokus dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar agar murid mampu berpikir logis, sistematis, dan terarah dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di kelas IV sekolah dasar, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika yang berkaitan dengan tingkat pemahaman konsep murid, khususnya pada materi bangun ruang. Permasalahan tersebut terlihat dari masih rendahnya kemampuan murid dalam memahami konsep dasar bangun ruang secara menyeluruh. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya pencapaian beberapa indikator pemahaman konsep yang seharusnya dikuasai oleh murid secara optimal. Pada indikator menyatakan kembali konsep, sebagian murid belum mampu menjelaskan pengertian bangun ruang beserta sifat-sifatnya menggunakan bahasa mereka sendiri. Murid cenderung hanya mengingat penjelasan yang diberikan oleh guru tanpa benar-benar memahami makna dari konsep tersebut. Akibatnya, ketika diminta menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, sebagian murid masih mengalami kesulitan. Selain itu, pada indikator mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat tertentu, murid juga masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan karakteristik dari berbagai bangun ruang. Kesulitan ini terlihat ketika murid diminta menentukan unsur-unsur bangun ruang seperti jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut pada bangun ruang seperti kubus, balok,

prisma, maupun limas. Beberapa murid masih melakukan kesalahan dalam mengidentifikasi unsur-unsur tersebut, sehingga kurang tepat ketika diminta mengelompokkan atau membedakan jenis bangun ruang berdasarkan sifat-sifat yang dimilikinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman murid terhadap konsep bangun ruang belum terbentuk secara menyeluruh. Pada indikator memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, murid juga belum sepenuhnya mampu membedakan bentuk bangun ruang yang sesuai dengan karakteristik yang dimaksud. Misalnya, ketika diberikan soal tentang bangun ruang yang memiliki enam sisi berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang, sebagian murid masih menjawab balok. Hal ini menunjukkan bahwa murid belum memahami secara tepat perbedaan sifat antara kubus dan balok, karena mereka hanya memperhatikan jumlah sisi tanpa memahami karakteristik bentuk dan kesamaan panjang rusuk. Selain itu, murid juga masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep bangun ruang dengan berbagai representasi seperti gambar atau model yang berbeda, sehingga kemampuan visualisasi spasial mereka belum berkembang secara optimal. Permasalahan lain terlihat pada kemampuan murid dalam menggunakan konsep bangun ruang pada berbagai situasi pembelajaran. Murid umumnya hanya mampu menyelesaikan soal yang serupa dengan contoh yang telah diberikan, namun mengalami kesulitan ketika soal disajikan dalam bentuk atau konteks yang berbeda. Kondisi ini tercermin dari hasil evaluasi pembelajaran pada materi bangun ruang yang menunjukkan bahwa sebagian nilai murid masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Ditinjau dari sisi guru, pelaksanaan pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum sepenuhnya dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif murid. Kegiatan belajar masih cenderung berpusat pada penyampaian materi oleh guru, sehingga kesempatan murid untuk terlibat dalam kegiatan eksplorasi konsep, diskusi, maupun pertukaran ide masih terbatas. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar masih belum optimal, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga masih terbatas. Keadaan tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar murid, yang ditunjukkan oleh

kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran, munculnya kejenuhan selama kegiatan belajar, serta interaksi antara guru dan murid yang belum berlangsung secara maksimal. Padahal, murid cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan aktivitas yang bersifat kolaboratif seperti diskusi kelompok atau pemecahan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata. Oleh karena itu, kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang, memerlukan inovasi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih variatif serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep murid.

Berdasarkan temuan masalah yang ada, defisit pemahaman konseptual matematis pada peserta didik berkorelasi dengan ketidakmampuan mencapai kompetensi pembelajaran yang memuaskan. Situasi ini mengindikasikan bahwa implementasi model pedagogis yang diadopsi belum mencapai potensi maksimalnya. Konsekuensinya, penulis menginisiasi adopsi model Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai pendekatan terapeutik pedagogis yang bertujuan untuk mengoptimalkan kapabilitas pemahaman konseptual matematika peserta didik. Pemilihan model ini didasarkan pada potensinya untuk mengaugmentasi partisipasi aktif peserta didik dalam proses edukatif melalui eksekusi inisiatif konstruktif yang relevan dan terhubung dengan realitas sehari-hari. Melalui aplikasi model Pembelajaran Berbasis Proyek, diobservasi adanya ekspektasi bahwa peserta didik akan mencapai pemahaman konseptual matematis yang lebih substansial, meningkatkan dinamisme pembelajaran, serta mengkultivasi kompetensi integral yang esensial untuk mengatasi disrupsi di masa mendatang.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada murid dengan memanfaatkan kegiatan proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Model ini, murid secara kolaboratif merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek untuk menghasilkan produk pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator (Damayanti, 2023, hlm. 706–719). Dengan penerapan Model *Project Based Learning*, murid memiliki potensi lebih besar dalam memahami pengetahuan, khususnya terkait permasalahan

nyata, karena terlibat langsung dalam pembelajaran berbasis proyek yang bermakna. Sesuai dengan kelebihan yang dimiliki oleh Model *Project Based Learning*, model ini memberikan kesempatan kepada murid untuk memecahkan permasalahan melalui kegiatan proyek yang bermakna. Melalui Model *Project Based Learning*, murid dapat mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya secara nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Selain itu, model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan kolaboratif murid, dan membantu murid memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Menurut Roosmalisa, (2023, hlm. 216) Model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada murid dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, serta kemandirian belajar, dengan guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing pelaksanaan proyek. Hal ini sejalan dengan penelitian Haryadi & Mudzakkir, (2024, hlm. 121) yang menunjukkan bahwa Model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika murid secara keseluruhan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Model *Project Based Learning* merupakan alternatif pembelajaran yang berdampak dan cocok diterapkan pada murid, khususnya di sekolah dasar.

Keberhasilan implementasi Model *Project Based Learning* juga sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung proses penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid. Penggunaan *Canva* juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran serta membantu memperjelas konsep yang dipelajari. Aplikasi *Canva* berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur desain interaktif dengan paduan warna yang menarik, ilustrasi visual, animasi, dan audio. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran serta membantu menilai pemahaman murid (Janah dkk., 2022). Seperti yang dikatakan Hafidh & Lena, (2023, hlm. 114) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi *Canva*, mampu meningkatkan ketertarikan,

motivasi, serta keefektifan proses pembelajaran sehingga mendukung keberhasilan guru dan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Gellysa Urva dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran membuat murid lebih tertarik, antusias, dan aktif dalam proses pembelajaran karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Aplikasi *Canva* dipilih karena membantu murid memahami konsep matematika abstrak secara lebih konkret melalui visual yang menarik dan terstruktur. Fitur AI *Canva* memudahkan guru untuk membuat materi pembelajaran tanpa keterampilan desain khusus.

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dikemukakan serta ditunjang oleh landasan teoritis dan bukti empiris dari penelitian terdahulu, untuk memperoleh kajian yang lebih mendalam, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Pemahaman Konsep Matematika Murid Sekolah Dasar*” Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran tersebut terhadap pemahaman konsep matematika murid. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan berpusat pada murid.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang penelitian, masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar tergolong rendah.
2. Pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan belum sesuai dengan kebutuhan murid.
3. Penggunaan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan pemahaman konseptual murid.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pertanyaan penelitian yang akan dikaji dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran matematika murid sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika antara kelas eksperimen yang menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan Model *Problem Based Learning*?
3. Apakah terdapat pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar?
4. Seberapa besar pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembelajaran matematika menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* pada murid sekolah dasar.
2. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep matematika antara murid yang belajar menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* dan murid yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar.
4. Mengetahui besarnya pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Dengan demikian penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran murid di sekolah dasar.

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini berpotensi untuk memperluas pengetahuan ilmiah mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek menggunakan *Canva*, khususnya dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dalam menerapkan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* serta memperluas wawasan mengenai pengaruhnya terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar.

b. Bagi Murid

Meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran serta membantu mereka memahami konsep matematika melalui kegiatan proyek yang menarik dan bermakna.

c. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan dan referensi dalam memilih serta mengembangkan model dan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika murid.

d. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

F. Definisi Operasional

1. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pengerjaan proyek berbasis masalah nyata sehingga murid dapat membangun pengetahuan dan keterampilan secara aktif. Dalam model ini, murid terlibat dalam proses penyelidikan, pemecahan masalah, serta menghasilkan suatu produk atau karya sebagai hasil pembelajaran. Menurut Nurhidayah dkk., (2021, hlm. 328). Model

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif melalui kegiatan proyek untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, pelaksanaan model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran memerlukan tahapan atau sintaks yang sistematis diperlukan agar pelaksanaan proyek berlangsung terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sintaks Model *Project Based Learning* yang digunakan dalam penelitian (Muhibbullah dkk., 2024, hlm. 44–55) mengacu pada tahapan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang terdiri dari enam langkah utama, tahapan Model *Project Based Learning* meliputi: (1) menentukan pertanyaan mendasar, (2) merancang perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal kegiatan, (4) memantau pelaksanaan dan perkembangan proyek, (5) menilai hasil proyek, serta (6) melakukan evaluasi terhadap pengalaman belajar.

Dengan demikian, Model *Project Based Learning* memiliki tahapan yang sistematis serta menekankan keterlibatan aktif murid dalam kegiatan proyek. Melalui proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, model ini membantu murid mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara aktif. Dalam model ini, murid bekerja secara kolaboratif untuk menyelidiki masalah, mencari solusi, serta menghasilkan suatu produk sebagai hasil pembelajaran. Menurut Sari dkk., (2023, hlm. 1684), Model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan proyek sebagai sarana untuk menyelesaikan permasalahan nyata, sehingga mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian proyek berbasis permasalahan nyata untuk mendorong keterlibatan aktif murid dalam membangun pengetahuan dan keterampilan. Model ini berpusat pada murid dengan mendorong keterlibatan aktif dalam proses penyelidikan, pemecahan masalah, serta menghasilkan suatu produk atau karya secara kolaboratif. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tahapan yang sistematis, yaitu dimulai dari penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan kegiatan, penilaian hasil, hingga

evaluasi pengalaman belajar sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan belajar murid.

2. Aplikasi *Canva*

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membuat materi pengajaran visual yang menarik sehingga dapat mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan minat murid dalam belajar (Ilham dkk., 2023, hlm. 10). Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh murid karena berbagai fitur desain yang tersedia dapat membantu guru menyampaikan informasi secara lebih menarik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kharissidqi & Firmansyah, (2022, hlm. 108–109) menyatakan bahwa *Canva* memungkinkan guru dan murid untuk membuat berbagai materi pembelajaran menggunakan templat siap pakai yang mudah digunakan, sehingga meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan mengenai manfaat *Canva* sebagai media pembelajaran tersebut, penggunaan aplikasi *Canva* dalam kegiatan pembelajaran juga didukung oleh berbagai fitur yang memudahkan guru dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Adapun pernyataan dari Saputri dkk., (2024, hlm. 1) menjelaskan *Canva* adalah aplikasi desain grafis online yang menyediakan berbagai templat menarik dan fitur visual, sehingga memudahkan guru untuk membuat materi pengajaran yang kreatif dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran dimulai dengan membuka aplikasi *Canva* melalui situs web atau perangkat seluler dan masuk ke akun Anda. Selanjutnya, pengguna memilih jenis desain yang dibutuhkan, memilih templat, lalu mengeditnya dengan menambahkan teks, gambar, dan elemen pendukung agar sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah selesai, desain disimpan dan diunduh untuk digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi secara menarik, visual, dan interaktif. Melalui berbagai fitur

dan templat yang tersedia, *Canva* memudahkan guru maupun murid dalam merancang materi pembelajaran secara kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, *Canva* mudah digunakan karena pengguna cukup memilih templat yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. mengeditnya dengan menambahkan teks, gambar, atau elemen pendukung lainnya, kemudian menyimpan dan mengunduh desain tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang penting dalam pembelajaran matematika. Pemahaman konsep matematis dapat diartikan sebagai kemampuan murid dalam memahami makna suatu konsep. Murid yang memiliki pemahaman konsep yang baik mampu menjelaskan kembali konsep dengan bahasanya sendiri serta menerapkannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika. Dengan demikian, murid tidak hanya menghafal rumus atau langkah penyelesaian, tetapi juga memahami keterkaitan antarkonsep dan mampu menerapkannya dalam berbagai situasi pembelajaran. Dengan demikian, pemahaman konsep merupakan fondasi penting yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir matematis murid secara lebih mendalam (Sengkey dkk., 2023, hlm. 69). Sejalan dengan pendapat tersebut, pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar juga diartikan sebagai kemampuan murid untuk memahami makna suatu konsep secara menyeluruh sehingga dapat menjelaskan kembali konsep tersebut serta menggunakannya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan matematika. Pemahaman konsep merupakan dasar penting dalam pembelajaran matematika karena memungkinkan murid memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna, tidak hanya sekadar menghafal prosedur atau rumus (Safitri dkk., 2025, hlm. 309).

Pemahaman konsep yang telah dijelaskan di atas, kemampuan murid untuk menguasai konsep matematika dapat diuraikan lebih rinci melalui indikator-indikator yang menjadi tolok ukur penguasaan konsep tersebut. Indikator pemahaman konsep matematika meliputi kemampuan murid dalam: (1) menyatakan kembali suatu konsep

dengan bahasanya sendiri, (2) mengelompokkan objek sesuai karakteristik konsep, (3) membedakan contoh dan bukan contoh suatu konsep, (4) menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematika, (5) menentukan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep, (6) memilih serta menggunakan prosedur atau operasi yang tepat, dan (7) menerapkan konsep atau algoritma dalam menyelesaikan masalah matematika (Fitria dkk., 2022, hlm. 457).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan murid dalam memahami, menguasai, dan menerapkan konsep matematika secara bermakna. Kemampuan ini ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri, mengelompokkan objek sesuai karakteristik konsep, membedakan contoh dan bukan contoh, menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematika, menentukan syarat yang relevan, serta menerapkan konsep atau prosedur dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Dengan pemahaman konsep yang baik, murid akan lebih mudah menghubungkan berbagai konsep matematika dan menggunakannya secara tepat dalam situasi yang berbeda.

4. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana penyampaian materi umumnya dilakukan melalui metode ceramah secara satu arah sehingga murid cenderung berperan pasif sebagai penerima informasi. Dalam model ini, guru menjadi sumber utama pembelajaran, sedangkan keterlibatan murid dalam proses belajar masih relatif terbatas (Fahrudin dkk., 2021, hlm. 68). Selain itu, Asmedy, (2021, hlm. 80) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang menempatkan guru sebagai sumber utama informasi, di mana materi disampaikan melalui metode ceramah, penjelasan, atau demonstrasi, sementara murid cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang disampaikan. Sementara itu, menurut Seprie, (2021, hlm. 1) Pembelajaran konvensional merupakan pendekatan yang berpusat pada guru melalui metode ceramah dan pengulangan, sehingga keterlibatan aktif serta kemampuan berpikir kritis murid masih terbatas.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan diatas bahwa, pembelajaran konvensional dapat artikan sebagai model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang berlangsung satu arah melalui ceramah, demonstrasi, dan pengulangan, sehingga murid cenderung pasif dan keterlibatan mereka dalam berpikir kritis masih terbatas. Namun pembelajaran konvensional pada kelas yang diteliti menggunakan model *Problem Based Learning*.

G. Sistematika Skripsi

Penyusunan sistematika skripsi bertujuan untuk memberikan pedoman dan memudahkan peneliti dalam menyusun karya ilmiah secara terstruktur. Sistematika penulisan yang digunakan mengacu pada Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan (2024, hlm. 36–37). Adapun penyusunan sistematika skripsi sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian ini terdiri atas halaman sampul, halaman persetujuan, motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian ini memuat lima bab dalam bagian skripsi yaitu :

- a. Bab I memaparkan masalah pada penelitian, bagian bab ini membahas secara rinci dari membahas hal yang umum hingga hal yang khusus. Pada bagian pendahuluan, pembaca dapat mengetahui dan menemukan akar permasalahan yang timbul sampai dengan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
- b. Bab II memaparkan kajian teori dan penelitian terdahulu yang meliputi landasan teori yang relevan dengan variabel penelitian, hasil penelitian terdahulu yang mendukung, kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian apabila diperlukan.
- c. Bab III membahas metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

- d. Bab IV, pada bagian bab ini memaparkan tentang penemuan hasil penelitian serta pembahasan terkait hasil masalah yang telah dihadapi.
- e. Bab V, memaparkan Kesimpulan akhir dari terjawabnya masalah pada penelitian ini dengan Solusi dan saran yang telah diberikan sebagai penyempurnaan penelitian sebelumnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian penutup memuat daftar pustaka yang digunakan dalam penelitian serta lampiran-lampiran yang mendukung pelaksanaan dan hasil penelitian.