

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah wadah yang bisa digunakan oleh seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga bisa mengembangkan dan meningkatkan kualitas diri sendiri. Secara Etimologi (asal-usul), pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan dan kekuatan diri sendiri. Pendidikan, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), adalah "Upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara."

Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang berkualitas dan memiliki kepribadian, memiliki pandangan untuk masa depan yang lebih luas, mampu mencapai tujuan yang diharapkan, serta mampu beradaptasi dengan cepat dan tepat di berbagai lingkungan. Pendidikan adalah hak setiap orang tanpa ada syarat atau batasan apa pun. Sebenarnya pendidikan mendorong seseorang untuk terus memotivasi diri sendiri agar terus berkembang dan menjadi lebih baik di setiap aspek kehidupan.

Diriwayatkan dari Imam As-Syafi'i, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

“Man araada ad-dunyaa fa'alaihi bil-'ilmi, waman araadal-aakhirata fa'alaihi bil-'ilmi, waman araadahumaa fa'alaihi bil-'ilmi.”

Artinya: Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa yang hendak menginginkan akhirat, maka hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang hendak menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) maka hendaklah ia menguasai ilmu. (HR. Ahmad).

Dari hadis tersebut, islam mengajarkan kepada kita agar selalu mencari ilmu dari berbagai sumber. Ilmu yang kita punya seharusnya bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kata pendidikan sering dikaitkan dengan pepatah dari

bahasa sunda, misalnya, “Paradaban sareng élmu sami pentingna pikeun ngudag kahirupan dunya”. Artinya, (adab maupun ilmu sama pentingnya untuk memperoleh kehidupan di dunia). Perlu kita pahami bahwa hal yang penting adalah jika adab diiringi dengan ilmu yang baik, maka kedua hal tersebut menjadi bekal yang bisa menyelamatkan kita dalam menjalani kehidupan di dunia ini. Begitu pula dengan “Gagalna mangrupikeun konci pikeun kasuksésan sareng unggal kasalahanana ngajarkeun urang pangawéruh”. Artinya, (kegagalan adalah langkah awal dari kunci kesuksesan). Kata-kata peribahasa ini sangat berkaitan dengan pendidikan, yang artinya jika kita gagal dalam melakukan sesuatu, jangan pernah menyerah karena hal itu adalah ilmu baru yang akan menjadi langkah awal menuju ke arah yang lebih baik.

Karena matematika adalah ilmu dengan kebenaran yang pasti dan nyata, sangat penting bagi peserta didik untuk memahami ide-ide dasarnya agar dapat mengatasi berbagai hambatan dan kesulitan selama proses pembelajaran mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Masitoh dan Prabawanto, yang menekankan bahwa pemahaman konsep adalah langkah awal yang penting dalam mempelajari matematika (Yanala et al., 2021, hlm. 51). Pemahaman tentang konsep matematika adalah kemampuan seseorang untuk menjelajahi dan mengerti berbagai hal dalam matematika. Banyak peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut, karena ada faktor-faktor dari dalam diri mereka sendiri atau dari luar (Rahmawati & Roesdiana, 2022, hlm. 17). Oleh karena itu, pemahaman konsep adalah dasar penting dan langkah pertama yang sangat penting bagi peserta didik untuk bisa menguasai matematika. Tanpa memahami dengan benar, peserta didik akan kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan dan jenis soal yang berbeda.

Pembelajaran matematika bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berhitung, mengukur, serta memahami konsep dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya melalui pembelajaran tentang geometri. Materi geometri di kelas rendah sekolah dasar meliputi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar, seperti segitiga, segiempat dan segibanyak. Materi geometri tentang bangun datar adalah konsep penting yang mendasari, karena menjadi dasar dalam memahami geometri pada tingkat pendidikan yang lebih lanjut. Oleh karena itu,

para peserta didik tidak hanya diminta mengenal nama bangun datar, tetapi juga harus memahami ciri-ciri, bentuk, serta hubungannya dengan benda-benda yang terdapat di lingkungan sekitar mereka.

Adapun studi internasional yang bertujuan untuk mengukur prestasi peserta didik atau prestasi matematika di suatu negara. TIMSS (*Trends in International Math and Science*) dan PISA (*Programme Internationale for Student Assesment*) adalah satu dari studi internasional yang menilai kinerja akademik peserta didik dalam matematika dan sains. Berdasarkan hasil TIMSS tahun 2015, peserta didik matematika Indonesia memiliki peringkat hanya 44 dari 49 negara peserta, dan peserta didik matematika Indonesia memiliki nilai rata-rata negara peserta 397, jauh lebih rendah dari rata-rata matematika Internasional sama dengan 550 (Amalia et al., 2022, hlm. 870). Prestasi akademik peserta didik matematika Indonesia hanya 403 poin, skor ini masih jauh di bawah rata-rata matematika Internasional sebesar 493, jauh di bawah negara-negara ASEAN lainnya seperti Thailand (421), Vietnam (525) dan Singapura (556). Tahun ini matematika Indonesia tetap di peringkat 64 dari 72 negara peserta (PISA, 2016). Hasil survei internasional TIMSS dan PISA, dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik Indonesia terhadap matematika masih rendah (Amalia et al., 2022, hlm. 871). Pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) menekankan pentingnya penguasaan konsep matematika sebagai salah satu tujuan utama pembelajaran. Namun, di tingkat sekolah dasar, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika (Asgustira, 2025, hlm. 2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada Februari 2026 di salah satu SD Negeri di Kota Bandung, seperti yang terlihat menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika karena kurangnya pemahaman konsep. Kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan berbagai bentuk bangun datar, menyebutkan ciri-ciri bangun datar serta mengaitkan bangun datar dengan benda-benda nyata yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, sebagian peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika, khususnya materi geometri tentang bangun datar, sebagai materi yang

sulit dan kurang menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya penggunaan materi pembelajaran interaktif merupakan penyebab rendahnya tingkat pemahaman konsep. Akibatnya, peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam belajar, sehingga menunjukkan perilaku seperti tidak fokus mendengarkan penjelasan guru, berpikir sendiri, merasa kantuk, serta mengganggu fokus teman sebangkunya. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum bisa membuat peserta didik tertarik dan memperhatikan guru dengan baik, serta belum cocok dengan sifat dan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas rendah. Kondisi tersebut akan berdampak pada rendahnya pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi geometri tentang bangun datar. Salah satu cara untuk mengatasi masalah yang terjadi karena kemampuan pemahaman konsep peserta didik masih kurang adalah dengan menerapkan inovasi dalam model dan media pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, model pembelajaran harus melatih peserta didik agar lebih mandiri dan didukung oleh kemajuan teknologi atau alat bantu, sehingga peserta didik dapat belajar menemukan konsep baru yang perlu diterapkan dalam kehidupan (Darwani et al., 2023, hlm. 53).

Berdasarkan alasan yang telah disebutkan di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep bentuk bangun datar, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas tiga sekolah dasar. Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pendidikan mutakhir yang memprioritaskan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberi peserta didik kesempatan untuk memperoleh pengetahuan langsung melalui proyek (Alhayat et al., 2023, hlm. 107). Melalui kegiatan membuat proyek, peserta didik dapat mengeksplorasi konsep bekerja sama, serta membangun pemahaman konsep bangun datar secara lebih bermakna. Karena peserta didik belajar melalui suatu proses yang menghasilkan produk nyata, model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki keunggulan dibandingkan model pembelajaran lain seperti ceramah atau tugas individu dalam hal meningkatkan aktivitas, kreativitas, keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Namun demikian,

model *Project Based Learning* (PjBL) ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti membutuhkan waktu yang lebih lama, perencanaan yang lebih matang, serta pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan proyek berjalan efektif. Meskipun demikian, kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL) dianggap lebih relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas rendah yang senang belajar melalui aktivitas langsung dan konkret, sehingga model ini dianggap tepat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bangun datar.

Agar penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat berjalan secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah penggunaan Media Canva. Canva adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi yang biasanya digunakan guru untuk membuat materi pembelajaran. (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, pamflet, poster dan lain sebagainya (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi memiliki kelebihan yang secara spesifik mendukung peningkatan pemahaman konsep bangun datar. Pertama, Canva menyediakan template siap pakai sehingga guru dapat menyajikan materi secara visual dan terstruktur dengan lebih mudah. Kedua, Canva memiliki elemen bentuk geometri yang dapat disusun dan dimodifikasi sehingga membantu peserta didik memahami ciri dan perbedaan bangun datar secara konkret. Ketiga, Canva mendukung penggunaan warna, gambar, dan animasi sederhana agar materi lebih menarik dan kontekstual. Keempat, Canva memungkinkan kolaborasi dalam satu desain untuk mendukung kerja kelompok. Kelima, Canva menghasilkan produk akhir yang dapat dipresentasikan atau dicetak sebagai bukti proyek pembelajaran. Namun disamping itu, penggunaan media Canva juga memiliki kekurangan, antara lain ketergantungan pada perangkat digital dan akses internet, serta memerlukan keterampilan teknologi dari guru maupun peserta didik. Meskipun demikian, media Canva dianggap sesuai dengan karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) yang menekankan peserta didik pada kreativitas, kolaborasi, dan berorientasi pada produk yang akan mendukung peningkatan pemahaman konsep peserta didik.

Kemampuan pemahaman adalah kemampuan peserta didik dalam menangkap dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasanya sendiri. Pemahaman lebih dalam daripada sekedar rasa ingin tahu. Pemahaman terlihat ketika peserta didik mampu untuk menjelaskan, memahami dan memberikan contoh dari suatu materi. Kemampuan pemahaman konsep dalam matematika merupakan kemampuan pertama yang diperlukan agar mencapai tujuan pembelajaran yang terstruktur dan terencana dengan baik (Intan Lestari et al., 2023, hlm. 66). Dalam hal mempelajari matematika, peserta didik yang mampu memahami konsep akan mampu menerapkannya dengan benar dan tidak hanya menghafal rumus. Dalam materi bangun datar, kemampuan pemahaman konsep bangun datar berarti peserta didik mampu memahami pengertian dan sifat-sifat bangun seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, peserta didik mampu membedakan serta mengelompokkan berdasarkan cirinya dengan benar. Indikatornya meliputi: (1) Kemampuan menyatakan ulang konsep dan unsur bangun datar; (2) Kemampuan mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan sifat dan unsur-unsurnya; (3) Kemampuan memberi contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari; dan (4) Kemampuan mengaitkan konsep bangun datar dalam komposisi dan dekomposisi.

Pada beberapa penelitian, penelitian pertama yaitu oleh (Haryadi & Mudzakkir, 2024) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media Bahan Bekas berpengaruh terhadap pemahaman konsep dan literasi matematika peserta didik kelas III dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,050 dengan nilai uji sebesar 9,558, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, uji Manova memperoleh nilai F_{hitung} sebesar 19,427 dengan taraf signifikansi 0,000, yang menegaskan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media bahan bekas memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep sekaligus literasi matematika peserta didik, sehingga model ini dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

Penelitian kedua yaitu oleh (Ahmad et al., 2025) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi siklus air di kelas V. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji t, dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai *sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS statistic 26* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 \leq 0,05$. Penggabungan model *Project Based Learning* (PjBL) dan media Canva diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang berpusat pada guru, serta mengurangi ketergantungan pada model konvensional.

Penelitian ketiga yaitu oleh (Az-zahra et al., 2025) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media Wordwall berpengaruh terhadap peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep matematika peserta didik sekolah dasar pada materi membilang sampai dengan 100 (bilangan cacah). Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *independent sample t-test* yang memperoleh nilai *signifikansi (two-sided p)* sebesar 0,042 atau lebih kecil dari 0,050, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Peningkatan kemampuan peserta didik juga diperkuat oleh hasil uji N-Gain, di mana kelas eksperimen memperoleh skor 0,66 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya 0,22 dengan kategori rendah, yang menunjukkan peningkatan lebih baik pada kelas eksperimen. Selain itu, uji regresi linear sederhana menghasilkan nilai signifikansi 0,048 ($<0,050$) yang menegaskan adanya pengaruh positif dan signifikan, sehingga model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Wordwall dinilai efektif dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika secara lebih bermakna dan interaktif.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dengan beberapa media digital, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva pada materi bangun datar di kelas III sekolah dasar masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut. Sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik, maka guru harus menerapkan model pembelajaran yang didukung oleh kemajuan teknologi agar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan berdampak positif

terhadap kepercayaan diri peserta didik. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul yaitu “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III sekolah dasar masih rendah.
2. Peserta didik belum mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep bangun datar secara mandiri.
3. Model dan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran masih kurang tepat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar?
3. Apakah terdapat peningkatan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar?
4. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva.
4. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi masukan serta menambah wawasan bagi guru mengenai model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat Bagi Calon Guru

Diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan dalam penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan semangat belajar peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung terutama sebagai calon guru mengenai model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

e. Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan panduan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar.

f. Manfaat Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep bangun datar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

F. Definisi Operasional

1. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang menekankan keaktifan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam membimbing penyelesaian proyek yang dikerjakan (Alhayat et al., 2023, hlm. 107). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan inovatif

melalui kegiatan menghasilkan suatu produk nyata (Mutawally, 2021, hlm. 2). Model *Project Based Learning* (PjBL) yakni meliputi: menentukan pertanyaan dasar, membuat desain proyek, menyusun jadwal, memantau kemajuan proyek, menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman belajar yang diperoleh (Winarti et al., 2022, hlm. 554).

Penjelasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik melalui kegiatan proyek untuk menumbuhkan kemandirian, kreativitas, keaktifan, dan kemampuan mereka untuk menciptakan hasil yang nyata.

2. Media Canva

Canva merupakan aplikasi yang dapat menunjang kreativitas dan kolaborasi dalam pembelajaran, yang dapat digunakan pada berbagai jenjang Pendidikan serta menyediakan beragam fitur untuk mendukung kebutuhan Pendidikan (Purba & Harahap, 2022, hlm. 1331). Canva adalah aplikasi online berbasis web dengan template siap pakai untuk membuat berbagai desain visual seperti spanduk, presentasi, resume, kartu undangan, poster, infografis, brosur dan lain sebagainya. Canva dapat mendukung proses pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik serta suasana belajar yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Triningsih, 2021, hlm. 131). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian bahan ajar yang menarik (Sobandi et al., 2023, hlm. 99). Di antara berbagai aplikasi yang dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran, Canva termasuk salah satu yang mudah digunakan serta mampu mendukung proses pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 103).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kreativitas, kolaborasi, serta penyajian materi yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar

Pemahaman merupakan suatu proses yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menjelaskan dan menafsirkan sesuatu, serta mampu memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas, memadai dan kreatif. Sementara itu, konsep adalah sesuatu yang terbentuk dalam pikiran berupa gagasan, ide atau pengertian mengenai suatu hal (Fauziah & Ruqoyyah, 2022, hlm. 189). Pemahaman konsep merupakan kemampuan dalam mengenali ide-ide abstrak dalam matematika untuk mengelompokkan objek berdasarkan ciri tertentu yang umumnya dinyatakan dalam suatu istilah, kemudian dijelaskan melalui contoh dan bukan contoh agar suatu konsep dapat dipahami dengan jelas (Fauziah & Ruqoyyah, 2022, hlm. 190).

Pemahaman konsep tentang bangun datar adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, menguasai, dan menerapkan konsep-konsep geometri dua dimensi secara tepat dalam berbagai situasi. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan mengenali bentuk dan sifat-sifat bangun datar, tetapi juga mencakup kemampuan menganalisis, menghubungkan konsep, serta menggunakannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pemahaman konsep yang baik, peserta didik dapat mengembangkan pola pikir yang lebih kritis, logis, dan sistematis dalam menghadapi permasalahan matematika maupun situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Aspikal et al., 2020, hlm. 945).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi, memahami, dan menerapkan konsep bangun datar berdasarkan bentuk, dan karakteristiknya dapat disimpulkan dari penjelasan sebelumnya. Kemampuan ini tidak hanya ditunjukkan melalui penguasaan materi, akan tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam membedakan, memberikan contoh, serta menerapkan konsep bangun datar dalam menyelesaikan permasalahan matematika maupun situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

4. Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru-guru yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas (Peranginangin et al., 2020, hlm. 45). Pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang mana dalam proses belajar mengajar yang dilakukan sangat monoton dan verbalis, yaitu dalam penyampaian materi pelajaran masih mengandalkan ceramah (Fahrudin et al., 2021, hlm 68). Lebih dari itu, model dari pembelajaran konvensional adalah metode mengajar yang lazim dipakai oleh guru sejak dulu, Sahkholid Nasution (dalam Fahrudin et al., 2021, hlm. 68).

Model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran yang menekankan cara penyampaian pembelajaran dimana guru lebih aktif di depan dan peserta didik hanya memperhatikan dan cenderung pasif. Karena pendekatan pembelajaran konvensional lebih berpusat pada guru, pendekatan ini menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif peserta didik, serta kapasitas mereka untuk bekerja sama dalam tim. Model pembelajaran konvensional dicirikan oleh penekanan yang lebih besar pada guru, komunikasi satu arah antara guru dan peserta didik, ceramah dan demonstrasi sebagai metode pengajaran utama, dan materi pembelajaran yang memprioritaskan penguasaan konsep daripada kompetensi. (Asmedy, 2021, hlm. 80).

Penjelasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa paradigma Konvensional adalah paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas dalam satu arah mendominasi proses penyampaian materi. Model ini cenderung membuat peserta didik bersifat pasif karena lebih menekankan pada penyampaian informasi dan penguasaan konsep, sehingga kurang memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, logis, serta bekerja sama.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika Skripsi dirancang agar proses penyusunan penelitian menjadi lebih terstruktur dan memudahkan pengaturan dalam penulisan skripsi. Sistematika Skripsi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (Affandi et al., 2024, hlm. 27) yang terdiri dari 5 bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V kesimpulan dan saran.

Berikut struktur penyusunan dalam Sistematika Skripsi:

1. **BAB I Pendahuluan**, bagian pendahuluan mencakup penjelasan tentang latar belakang permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. **BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**, dalam bab ini berisi penjelasan mengenai pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL), media Canva, kemampuan pemahaman konsep bangun datar, penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran, asumsi serta hipotesis penelitian.
3. **BAB III Metode Penelitian**, dalam bab ini berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**, dalam bab ini berisi hasil penelitian serta pembahasan mengenai Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar.
5. **BAB V Kesimpulan dan Saran**, dalam bab ini merupakan bab penutup yang mencakup kesimpulan dan saran dari hasil analisis berdasarkan hasil dari temuan penelitian.