



Pengembangan Media Canva Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar

Doni Nofrizal

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: doninofrizal74@admin.sd.belajar.id

Afdal

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: afdal@fip.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 26-01-2026

Revised : 10-03-2026

Accepted : 14-03-2026

Published : 16-03-2026

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based learning media integrated with the Problem Based Learning (PBL) model for fifth-grade elementary school mathematics. The research employed a Research and Development approach using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fifth-grade students from three public elementary schools. Data were collected through expert validation sheets, practicality questionnaires for teachers and students, and pretest-posttest instruments. The results showed that the developed learning media achieved a validity score of 92% in the very valid category and a practicality score of 95% in the very practical category. The effectiveness test indicated a significant improvement in students' learning outcomes, with an average N-Gain score of 0.82 in the high category. The novelty of this research lies in the integration of Canva-based visual learning media with the structured syntax of Problem Based Learning to facilitate problem-solving activities in elementary mathematics learning. These findings indicate that the developed media is valid, practical, and effective in improving students' understanding and engagement in learning mathematics.

Keywords: Canva; Problem Based Learning; Mathematics Learning; Elementary School

How to cite:

Novrizal, D., Afdal, A. (2025). Pengembangan Media Canva Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 9(1), 187-200. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.137515>

Corresponding E-mail: doninofrizal74@admin.sd.belajar.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap *fundamental* dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Pada jenjang ini, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga dibekali dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap belajar yang positif (Dewi et al., 2025). Seiring dengan perkembangan era *digital* dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, proses pembelajaran di sekolah dasar dituntut untuk lebih

inovatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Matematika masih sering menghadapi berbagai kendala. Peserta didik cenderung menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik (Ayari et al., 2025). Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik. Salah satu penyebab utama kondisi tersebut adalah proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2024).

Selain itu, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep secara visual dan kontekstual. Media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep Matematika. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan (Luh et al., 2023).

Perkembangan *teknologi* informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran berbasis *digital*, salah satu aplikasi desain grafis yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Canva* (Rahman et al., 2024). *Canva* menyediakan berbagai fitur visual seperti template, gambar, animasi, video, dan infografis yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran secara menarik dan interaktif. Keunggulan *Canva* terletak pada kemudahan penggunaannya, fleksibilitas desain, serta kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Rahman et al., 2024).

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran *digital* saja belum cukup untuk menjamin terciptanya pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran perlu dipadukan dengan model pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik untuk aktif berpikir dan terlibat dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik pembelajaran Matematika adalah *Problem Based Learning* (Matematika, 2024). Model ini menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, sehingga peserta didik terdorong untuk menganalisis masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok (Siregar & Rangkuti, 2023).

Problem Based Learning telah banyak direkomendasikan sebagai model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik (Nurlaily et al., 2018). Dalam pembelajaran Matematika, model ini membantu peserta didik mengaitkan konsep dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui tahapan *Problem Based*

Learning, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif (Dolmans & Loyens, 2016).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Suastika & Sanjaya, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih memisahkan antara penggunaan media *digital* dan penerapan model pembelajaran. Media *Canva* sering kali hanya digunakan sebagai alat bantu visual, tanpa diintegrasikan secara sistematis dengan sintaks model pembelajaran tertentu, khususnya *Problem Based Learning* (Efendi et al., 2023).

Keterbatasan penelitian yang mengintegrasikan media *Canva* dengan *Problem Based Learning* secara utuh dalam pembelajaran Matematika kelas V sekolah dasar menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Integrasi media dan model pembelajaran secara sistematis diyakini dapat memberikan dampak yang lebih optimal terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Harianto & Sudatha, 2023). Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengarahkan alur berpikir peserta didik sesuai dengan tahapan *Problem Based Learning*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* yang terintegrasi dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Matematika kelas V sekolah dasar (Praja & Andriani, 2025). Media yang dikembangkan dirancang untuk mendukung proses pembelajaran mulai dari penyajian masalah kontekstual, pengorganisasian peserta didik, pembimbingan penyelidikan, hingga penyajian dan evaluasi hasil pemecahan masalah (Harahap et al., 2025). Penelitian ini juga mengkaji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *Canva* yang secara eksplisit disusun berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* dan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran Matematika kelas V sekolah dasar. Media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat fasilitasi berpikir dan pemecahan masalah peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran Matematika di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam mengintegrasikan *teknologi digital* dengan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kualitas produk tersebut dalam konteks pembelajaran nyata. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Matematika berbasis *Canva* yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena tidak hanya berfokus pada pengujian hipotesis, tetapi juga pada proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Hanum & Ms, 2025).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Rustandi, 2021). Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang jelas, logis, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *teknologi* (Ma & Beringin, 2024). Setiap tahap dalam model ADDIE saling berkaitan dan dilakukan secara berurutan, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi pada setiap tahap.

Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika dan kebutuhan guru serta peserta didik terhadap media pembelajaran. Analisis ini mencakup analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kondisi pembelajaran di sekolah (Adeoye et al., 2024). Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta materi Matematika yang diajarkan pada kelas V. Menurut (Sutomo et al., 2024) Analisis karakteristik peserta didik dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal, gaya belajar, serta minat belajar peserta didik. Sementara itu, menurut (Sumantri & Karma, 2023) analisis kondisi pembelajaran dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika masih membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan mampu mendukung pembelajaran berbasis masalah.

Tahap desain bertujuan untuk merancang struktur dan tampilan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran berbasis *Canva* yang terintegrasi dengan sintaks *Problem Based Learning*, mulai dari penyajian masalah kontekstual, pengorganisasian kegiatan peserta didik, pembimbingan proses penyelidikan, hingga penyajian dan evaluasi hasil pemecahan masalah (Melyastiti et al., 2023). Desain media mencakup perancangan tampilan visual, pemilihan warna dan font, penyusunan konten materi, serta penyusunan aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain itu, pada tahap desain juga disusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data.

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari rancangan media pembelajaran yang telah disusun. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan berbagai fitur visual seperti gambar, ikon, animasi, dan elemen interaktif (Abdullah et al., 2025). Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan penyajian, serta kualitas tampilan media. Instrumen validasi berupa lembar penilaian yang disusun berdasarkan kriteria tertentu. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk agar sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada peserta didik kelas V sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran Matematika. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Subjek penelitian dalam tahap ini melibatkan peserta didik kelas V dari tiga sekolah dasar negeri yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Jumlah subjek uji coba terdiri dari 30 peserta didik di SDN A, 28 peserta didik di SDN B, dan 32 peserta didik di SDN C, sehingga total subjek penelitian berjumlah 90 peserta didik. Guru kelas V berperan sebagai fasilitator pembelajaran sekaligus sebagai responden dalam pengisian angket kepraktisan (Wahyu et al., 2023). Instrumen yang digunakan pada tahap implementasi meliputi angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran (Atmojo & Darma, 2024).

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki produk secara berkelanjutan, serta evaluasi sumatif pada akhir penelitian untuk menilai pencapaian tujuan penelitian. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar dianalisis untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran (Pecahan et al., 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media (Syarifah et al., 2025). Angket digunakan untuk mengumpulkan data kepraktisan media dari guru dan peserta didik, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran (Wahyuni & Napitupulu, 2022). Instrumen penelitian disusun secara sistematis dan divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian dan kejelasan instrumen.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data validitas dan kepraktisan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan mengonversikannya ke dalam kategori penilaian tertentu, instrumen validasi ahli dan angket kepraktisan menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Data efektivitas dianalisis dengan menggunakan perhitungan *normalized gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran (Pradita et al., 2024).

Analisis kualitatif digunakan untuk mengkaji komentar, saran, dan tanggapan dari validator, guru, dan peserta didik sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan produk (Widiawati & Ardhuha, 2022).

Untuk menjamin validitas dan reliabilitas penelitian, seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu melalui proses validasi ahli. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dirancang untuk meminimalkan bias dan kesalahan pengukuran. Asumsi penelitian ini adalah bahwa seluruh subjek penelitian mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dirancang dan memberikan respon yang jujur terhadap instrumen yang diberikan. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup uji coba yang masih terbatas pada beberapa sekolah dasar, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Namun demikian, metode penelitian yang digunakan telah disusun secara rinci sehingga memungkinkan peneliti lain untuk mereplikasi penelitian ini pada konteks dan subjek yang berbeda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran Matematika berbasis *Canva* pada materi Mata Uang dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep nilai dan pecahan mata uang Rupiah serta penerapannya dalam penyelesaian masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dan fleksibel, sehingga memungkinkan peneliti melakukan perbaikan secara bertahap berdasarkan hasil evaluasi di setiap tahap pengembangan (Nengsih et al., 2025).

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil validasi ahli serta tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kepraktisan dan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* (Habibullah et al., 2025). Kombinasi kedua jenis data tersebut memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kelayakan media yang dikembangkan.

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran *Canva* berbasis PBL dirancang dalam bentuk media visual interaktif yang memadukan teks, ilustrasi, animasi sederhana, dan penyajian masalah kontekstual (Ayu & Sriwati, 2021). Media disusun mengikuti sintaks *Problem Based Learning*, mulai dari penyajian masalah, pengorganisasian peserta didik, pembimbingan penyelidikan, penyajian hasil, hingga refleksi pembelajaran.

Salah satu tampilan awal media ditunjukkan pada Gambar 1, yang menampilkan konten penguatan karakter “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat”. Tampilan ini berfungsi sebagai stimulus awal

pembelajaran untuk membangun kesiapan mental dan motivasi belajar peserta didik sebelum memasuki materi inti. Penggunaan ilustrasi anak-anak, warna cerah, serta tata letak yang sederhana dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Canva Berbasis *Problem Based Learning*

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Canva* berbasis PBL yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, baik dari aspek validitas, kepraktisan, maupun efektivitas, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Matematika materi Mata Uang di kelas V Sekolah Dasar.

3.1.1. Validasi Media

Validasi media pembelajaran dilakukan pada tahap *development* dengan melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Canva* yang dikembangkan ditinjau dari kesesuaian isi materi dengan kurikulum, kualitas tampilan dan penyajian media, serta ketepatan penggunaan bahasa agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran *Canva*

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Materi	90%	Sangat Valid
Media	92%	Sangat Valid
Bahasa	95%	Sangat Valid
Rata-rata	92%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, media pembelajaran memperoleh rata-rata kevalidan sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Nilai ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek materi, desain visual, dan penggunaan bahasa. Aspek bahasa memperoleh skor tertinggi (95%), yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dinilai sangat komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

3.1.2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan pada tahap *implementation* melalui angket respon guru dan peserta didik di tiga sekolah, yaitu SDN 04 Muaro Sungai Lolo, SDN 06 Batang Timbulan, dan SDN 08 Muaro Sungai Lolo. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta kebermanfaatan media dalam pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

Nama Sekolah	Persentase	Kategori
SDN 04 Muaro Sungai Lolo	92%	Sangat Praktis
SDN 06 Batang Timbulan	96%	Sangat Praktis
SDN 08 Muaro Sungai Lolo	96%	Sangat Praktis
Rata-rata	95%	Sangat Praktis

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik

Nama Sekolah	Persentase	Kategori
SDN 04 Muaro Sungai Lolo	97%	Sangat Praktis
SDN 06 Batang Timbulan	95%	Sangat Praktis
SDN 08 Muaro Sungai Lolo	92%	Sangat Praktis
Rata-rata	95%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 3, media pembelajaran memperoleh rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, baik berdasarkan respon guru maupun peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang jelas, serta membantu guru dalam mengelola pembelajaran berbasis masalah.

3.1.3. Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran *Canva* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengukuran efektivitas dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada tiga sekolah dasar, yaitu SDN 04 Muaro Sungai Lolo, SDN 06 Batang Timbulan, dan SDN 08 Muaro Sungai Lolo. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan skor *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Efektivitas Media

Nama Sekolah	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori	Efektivitas
SDN 04 Muaro Sungai Lolo	53,0	91,5	0,81	Tinggi	Efektif
SDN 06 Batang Timbulan	47,2	94,5	0,87	Tinggi	Efektif
SDN 08 Muaro Sungai Lolo	54,4	91,6	0,80	Tinggi	Efektif
Rata-rata	51,5	92,5	0,82	Tinggi	Efektif

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa seluruh sekolah mengalami peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari *pre-test* ke *post-test*. Pada SDN 04 Muaro Sungai Lolo, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,0 meningkat menjadi 91,5 pada *post-test* dengan skor *N-Gain* sebesar 0,81 yang termasuk dalam

kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu membantu peserta didik memahami materi mata uang secara lebih efektif.

Selanjutnya, SDN 06 Batang Timbulan menunjukkan peningkatan yang paling tinggi, dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,2 meningkat menjadi 94,5 pada *post-test*. Skor *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,87 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* berbasis PBL sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan mata uang.

Sementara itu, SDN 08 Muaro Sungai Lolo juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,4 meningkat menjadi 91,6 pada *post-test* dengan skor *N-Gain* sebesar 0,80 yang berada pada kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui kegiatan pembelajaran berbasis masalah.

Secara keseluruhan, rata-rata nilai *pre-test* peserta didik dari ketiga sekolah sebesar 51,5 meningkat menjadi 92,5 pada *post-test* dengan skor *N-Gain* rata-rata sebesar 0,82 yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Canva* berbasis *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi mata uang. Keefektifan ini didukung oleh tampilan media yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta penerapan langkah-langkah PBL yang mendorong peserta didik untuk aktif berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam pembelajaran Matematika.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Matematika berbasis *Canva* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah dilakukan secara sistematis dan selaras dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran, kebutuhan kurikulum, serta karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Tingginya tingkat validitas media menandakan bahwa kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi mata uang, desain visual, serta penggunaan bahasa telah terpenuhi secara optimal, sehingga media layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Matematika.

Dari aspek validitas, media pembelajaran *Canva* dinilai telah mampu menyajikan materi mata uang secara runtut, kontekstual, dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Penyajian materi yang terstruktur, penggunaan ilustrasi yang relevan, serta bahasa yang komunikatif menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menekankan ketepatan konsep, tetapi juga memperhatikan keterpahaman peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pradita et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital

berbasis visual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Kepraktisan media yang berada pada kategori sangat tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Canva* mudah diterapkan dalam pembelajaran nyata di kelas. Guru menilai bahwa media ini membantu dalam menyampaikan materi secara lebih efisien, menghemat waktu, serta memudahkan pengelolaan pembelajaran berbasis masalah. Media *Canva* juga memberikan kemudahan navigasi, tampilan yang jelas, serta alur pembelajaran yang sistematis, sehingga guru dapat lebih fokus pada peran fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Dari sisi peserta didik, media dinilai menarik dan mudah digunakan, sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.

Tingginya tingkat kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Canva* telah memenuhi prinsip usability dalam pembelajaran *digital*, yaitu mudah digunakan, bermanfaat, dan sesuai dengan konteks pengguna. Hal ini penting karena media pembelajaran yang baik tidak hanya harus benar secara konsep, tetapi juga harus dapat digunakan secara efektif oleh guru dan peserta didik tanpa menimbulkan hambatan teknis yang berarti. Dengan demikian, kepraktisan media berkontribusi langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dari aspek efektivitas, peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* serta skor *N-Gain* pada kategori tinggi membuktikan bahwa media pembelajaran *Canva* berbasis PBL mampu meningkatkan pemahaman konsep Matematika peserta didik secara signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu memahami dan menerapkan konsep mata uang dalam penyelesaian masalah kontekstual. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui pendekatan PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Efektivitas media juga dapat dijelaskan melalui integrasi prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning, di mana penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan visualisasi yang relevan membantu mengurangi beban kognitif peserta didik. Dengan beban kognitif yang lebih ringan, peserta didik dapat memproses informasi secara lebih optimal dan membangun pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, penerapan *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan menemukan solusi, sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi berorientasi pada peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Pradita et al., 2024) yang menemukan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika pada peserta didik sekolah dasar.

3.3. Keterbatasan Penelitian

Meskipun media pembelajaran *Canva* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* memerlukan ketersediaan perangkat *digital* seperti laptop, tablet, atau telepon pintar, serta dukungan literasi *teknologi* yang memadai dari peserta didik. Perbedaan tingkat penguasaan *teknologi* di antara peserta didik berpotensi memengaruhi kelancaran penggunaan media dan ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya bagi peserta didik yang belum terbiasa menggunakan media *digital* secara intensif.

Kedua, implementasi media pembelajaran juga sangat bergantung pada ketersediaan dan kestabilan akses internet. Keterbatasan jaringan internet, baik dari segi kecepatan maupun kontinuitas akses, dapat menghambat proses pembelajaran dan memengaruhi efektivitas penggunaan media berbasis *Canva*. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri terutama bagi sekolah yang berada di wilayah dengan infrastruktur *teknologi* yang belum sepenuhnya memadai.

Ketiga, ruang lingkup materi yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas pada materi mata uang pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Keterbatasan cakupan materi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk materi matematika lainnya maupun mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, subjek penelitian yang terbatas pada peserta didik dari tiga sekolah dasar negeri juga menjadi faktor pembatas dalam generalisasi temuan penelitian.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* dengan cakupan materi yang lebih luas serta melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji penggunaan media dalam kondisi pembelajaran yang berbeda, baik secara luring, daring, maupun blended learning, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran *Canva* berbasis *Problem Based Learning* dalam berbagai konteks pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis *Canva* yang terintegrasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan upaya yang relevan dan efektif dalam menjawab permasalahan pembelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE, media pembelajaran yang dihasilkan mampu mengakomodasi kebutuhan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keaktifan, pemecahan masalah, dan pembelajaran bermakna.

Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran *Canva* berbasis PBL memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dari aspek materi, media, dan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa media telah dirancang secara sistematis, sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, serta disajikan dengan bahasa dan tampilan visual yang mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Validitas yang tinggi

mencerminkan kuatnya landasan pedagogis dan kesesuaian desain media dengan prinsip pengembangan pembelajaran yang baik.

Dari aspek kepraktisan, media pembelajaran *Canva* dinilai sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam konteks pembelajaran nyata. Media ini mampu membantu guru dalam mengelola pembelajaran berbasis masalah secara lebih terstruktur, sekaligus mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga aplikatif dan adaptif terhadap kondisi pembelajaran di sekolah dasar.

Efektivitas media pembelajaran *Canva* berbasis PBL ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, yang tercermin dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* serta skor *N-Gain* pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi desain multimedia dengan pendekatan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep Matematika, khususnya materi mata uang, serta melatih peserta didik dalam menerapkan konsep tersebut pada penyelesaian masalah kontekstual.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran Matematika berbasis *Canva* yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam membangun keterlibatan, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran *Canva* berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, I. H., Tonra, W. S., Wahyudi, D., & Tonra, W. S. (2025). *Development of Digital Teaching Material for Mathematics Using Canva with a Differentiated Learning Approach*. 9, 244–255.
- Adeoye, M. A., Adrian, K., Indra, S., Satya, M. S., & Septiarini, N. I. (2024). *Revolutionizing Education : Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning*. 13(1), 202–209.
- Atmojo, B. T., & Darma, W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Emiedu (Emi Education) Pada Siswa Kelas V SD Kristen Sukoharjo*. 11(3), 167–176.
- Ayari, M. A., Sellami, A., Santhosh, M. E., Naji, K. K., Al-ali, A., & Al-hazbi, S. M. A. (2025). *From problems to performance : a systematic review of problem-based learning in K-12 mathematics*. December, 1–14. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1731307>
- Ayu, I. G., & Sriwati, P. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 2, 302–313. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244635>
- Dewi, M., Putri, A., Rusnilawati, R., & Surakarta, U. M. (2025). *Problem Based Learning Through Canva Interactive Video : Improving Learning Outcomes Problem Solving I N Mathematics Elementary School Time Measurement*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(2), 316–329.
- Dolmans, D. H. J. M., & Loyens, S. M. M. (2016). *Deep and surface learning in problem-based learning : a review of the literature*. 1087–1112. <https://doi.org/10.1007/s10459-015-9645-6>
- Efendi, R., Putra, A., Hasibuan, G., & Siregar, P. S. (2023). *Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes*. 7(2), 342–352.
- Habibullah, J. A., Norvaizi, I., Eka, D., & Dewi, C. (2025). *Implementasi Mixed Methods dalam Penelitian Pendidikan : Konsep dan Aplikasinya*.

- Hanum, G. K., & Ms, S. U. (2025). *Information Education Interactive Digital Media Integration in Problem-Based Learning to Improve Critical Thinking Skills of Middle School Students*. 4(3), 298–310.
- Harahap, D., Siregar, T. M., William, J., Ps, I., Baru, K., Serdang, D., & Utara, S. (2025). *Developing Interactive Media Based On Problem-Based Learning To Improve Students ' Mathematical Understanding*. 11(2), 88–102.
- Hariato, N. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Interactive Multimedia Mathematics with Learning in*. 7(4), 610–618.
- Luh, N., Juniantari, P., & Suniasih, N. W. (2023). *Problem Based Learning Model Assisted by Visual Media Improves Critical Thinking Skills of Grade IV Elementary School Students*. 6(1), 76–85.
- Ma, D. I., & Beringin, A. T. (2024). *Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Kelas X Development Of Student Worksheets Using A Realistic Mathematical Approach in Class X at MA Al-Washliyah Tanjung Beringin*. 10(2), 191–194.
- Matematika, J. P. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk*. 3(2), 137–147.
- Melyastiti, N. M., Agung, A., Agung, G., & Sudarma, I. K. (2023). *E-Modul Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 7(1), 82–92.
- Nengsih, L., Nurdin, Z., Rahmi, S. M., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2025). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Addie dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh Development of an Interactive E-Module Based on the ADDIE Model to Improve Learning Outcomes in Fiqh*. 5(10), 3018–3028.
- Nurlaily, V. A., Soegiyanto, H., & Usodo, B. (2018). *The Effect of Problem-Based Learning Model Using Contextual Teaching Learning Approach Viewed from Logical Mathematical Intelligence*. 12(4), 604–609. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.8413>
- Pecahan, M., Dasar, S., Afrianti, R. A., Kesumawati, N., & Kuswidyarko, A. (2021). *INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual*. 1, 614–619.
- Pradita, E., Azhar, Z. R., & Kurniawati, W. (2024). *Improving Interactive Multimedia Based Learning Media for Elementary School Students*. 02(01), 83–86.
- Praja, I. R., & Andriani, A. E. (2025). *Problem-based learning interactive multimedia to optimize elementary school natural and social sciences learning Article history : Multimedia interaktif berbasis pembelajaran berbasis masalah untuk mengoptimalkan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di sekolah dasar This research contributes to : 08(March)*, 136–153. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v8i1.26067>
- Rahman, A. A., Mushlihuddin, R., Afifah, N., & Craig, N. (2024). *Problem-based learning innovation through realism and culture : Impact on mathematical problem solving and self-efficacy in primary school students*. 15(1), 251–264.
- Rahmawati, A. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD*. 9(3), 1842–1849.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Siregar, N. S., & Rangkuti, I. (2023). *Pengaruh Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V*. 7, 10397–10407.
- Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn*. 5, 1557–1565.
- Sumantri, T., & Karma, I. N. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Membaca Pada Siswa Kelas I di SDN 1 Gerung Selatan Tahun Ajaran 2022 / 2023*. 7(2022), 2533–2540.
- Sutomo, F. G., Rasida, M., & Aini, Q. (2024). *Pemahaman Karakteristik Peserta Didik Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran*. 2(4), 60–72.
- Syarifah, N., Affaf, M., & Sari, D. I. (2025). *Development of Canva-Based Interactive Student Worksheets Using the Problem-Based Learning Model*. 5(3), 939–948. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i3.517>
- Wahyu, I. G., Antara, S., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2023). *Preferensi Pendekatan Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar : Perspektif Mahasiswa Calon Guru*. 6, 540–547.

- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. 01*(September), 333–349.
- Widiawati, R., & Ardhuha, J. (2022). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume Nomor September Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik pada Materi Fluida Dinamis. September*, 1803–1810.