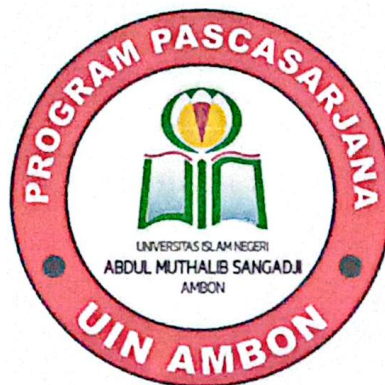


**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA
DENGAN DESAIN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIKA SISWA**

TESIS



OLEH:

SENNY IDRIS

NIM. 230405008

PROGRAM PASCASARJANA

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

UIN AM SANGADJI AMBON

2025

PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva dengan Desain *Ploblem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa” yang disusun oleh Saudari Senny Idris, NIM: 230405008, Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika pada Program Pascasarjana UIN Abdul Muthalib Sangadji Ambon, setelah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada tanggal 01 Oktober 2025 dan dinyatakan lulus serta berhak memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd)** di Program Pascasarjana UIN A.M Sangadji Ambon.

Ambon, 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Prof. Dr. Hasbollah Toisuta, M.Ag

Sekretaris Sidang : Dr. Mariana, M.Si

Penguji I : Dr. Abdillah, M.Pd

Penguji II : Dr. Mariana, M.Si

Pembimbing I : Dr. Patma Sopamena, M.Pd.I., M.Pd

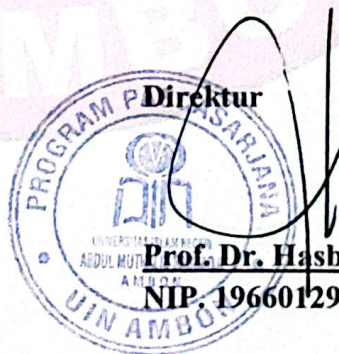
Pembimbing II : Djaffar Lessy, M.Si., Ph.D

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Diketahui Oleh

Ketua Program Studi

Dr. Patma Sopamena, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197504022002122002



Direktur

Prof. Dr. Hasbollah Toisuta, M.Ag
NIP. 196601291993031003

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Senny Idris
Nim 230405008
Program : Pascasarjana (S2)
Jurusan/Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis dengan Judul:

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva dengan Desain *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa

Benar-benar merupakan karya saya dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada Perguruan Tinggi manapun dan tidak terindikasi plagiarisme. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun yang tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Tesis ini.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa Tesis ini merupakan hasil plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai akibatnya.

Ambon, 17 September 2025



Senny Idris

230405008

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Berkat limpahan rahmat, karunia, serta ridha-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian sekaligus penulisan tesis dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa.”.

Proses penyusunan tesis ini bukanlah hal yang mudah. Banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi selama penelitian berlangsung, namun berkat kesabaran, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Kehadiran para pembimbing, penguji, validator, serta berbagai pihak terkait sangat membantu dalam memberikan arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis.

Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Abidin Wakano, M.Ag, selaku Rektor UIN Abdul Muthalib Sangadji Ambon, atas dukungan, fasilitas, serta kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan pendidikan dan penelitian.
2. Prof. Dr. H. Hasbollah Toisuta, M.Ag, selaku Direktur Pascasarjana UIN AMSA Ambon, atas bimbingan, arahan, dan perhatian yang sangat membantu dalam proses penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
3. Dr. Patma Sopamena, M.Pd. dan Jaffar Lessy, M.Si, Ph.D, selaku pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta menunjukkan strategi yang tepat dalam penyusunan tesis ini.
4. Dr. Abdillah, M.Pd, Dr. Mariana, M.Si, dan Dr. St. Jumaeda, M.Pd, selaku penguji yang telah banyak memberikan kritik membangun demi kesempurnaan penelitian ini.
5. Dinar Riadin, M.Pd. dan Djaffar Lessy, M.Si, Ph.D, selaku validator serta observer yang turut berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian.

6. Suami tercinta, Ilham Tauda, serta anak-anak tersayang, Salsa dan Gina, atas doa, kasih sayang, pengertian, kesabaran, dan dukungan yang tiada henti selama penulis menempuh pendidikan.
7. Kedua orang tua penulis, almarhum dan almarhuma, atas kasih sayang, pendidikan, pengorbanan, serta nilai-nilai kehidupan yang telah ditanamkan semasa hidup dan menjadi landasan utama bagi penulis hingga saat ini.
8. Kakak dan adik-adik penulis, atas dukungan moral, semangat, serta kebersamaan yang selalu menguatkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
9. Kedua ponakan tercinta, Tasya dan Alya, yang senantiasa memberikan keceriaan dan motivasi bagi penulis.
10. Bapak dan Ibu Guru SDN 62 Ambon, khususnya Bapak Ari, Ibu Epi, serta rekan-rekan guru lainnya, atas doa, perhatian, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

Akhirnya, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi amal jariyah bagi kita semua.

Ambon, 17 September 2025



Senny Idris

ABSTRAK

Senny Idris. 2025. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa* (Dibimbing oleh Dr. Patma Sopamena, M.Pd dan Jaffar Lessy, M.Si, Ph.D)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas video pembelajaran berbasis Canva dengan desain Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan literasi matematika siswa kelas IV SDN 62 Ambon. Rendahnya kemampuan literasi matematika siswa, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai rapor sebesar 31,82%, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, menjadi dasar perlunya pengembangan media inovatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang sistematis. Tahap analisis melibatkan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan. Pada tahap desain, dibuat storyboard dan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan PBL dengan materi matematika kelas IV, khususnya penyajian data, dalam konteks masalah nyata. Desain visual dikembangkan menggunakan platform Canva for Education untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan. Uji coba dilakukan terhadap 30 siswa kelas IV, yang meliputi pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan video, dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene), dan uji hipotesis paired sample t-test. Hasil validasi menunjukkan bahwa video dinyatakan layak, dengan rata-rata skor ahli materi 2,69 (Layak) dan ahli media 3,79 (Sangat Layak). Uji coba efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai literasi matematika dari 48,61 (pretest) menjadi 60,21 (posttest), dengan peningkatan sebesar 11,60 poin. Uji-t menghasilkan ($p = 0,0016 < 0,05$), yang membuktikan terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Analisis respon siswa menunjukkan rata-rata skor 4,57 (skala 1–5), menunjukkan respon yang sangat positif terhadap kejelasan materi, ketertarikan, dan kemudahan penggunaan video. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva dengan desain PBL yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan literasi matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: literasi matematika, video pembelajaran, Canva, Problem Based Learning (PBL), model ADDIE, sekolah dasar

ABSTRACT

Senny Idris. 2025. *Development of Canva-Based Learning Videos with Problem-Based Learning Design to Improve Students' Mathematical Literacy* (Supervised by Dr. Patma Sopamena, M.Pd and Jaffar Lessy, M.Si, Ph.D)

This research aims to develop and test the effectiveness of a Canva-based video learning media with a Problem Based Learning (PBL) design in improving mathematical literacy among fourth-grade students at SDN 62 Ambon. The low level of students' mathematical literacy, indicated by an average report card score of 31.82%, coupled with the lack of engaging and interactive learning media, necessitated the development of an innovative solution. The ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model was employed as the systematic development framework. The analysis phase involved observation and interviews to identify learning needs. In the design phase, a storyboard and lesson scenario were created, integrating the PBL approach with fourth-grade mathematics material, particularly presentation of data, within real-life problem contexts. The visual design was developed using Canva for Education to create an attractive and easy-to-understand presentation. The developed product was then validated by subject matter and media experts before being tested. A trial was conducted on 30 fourth-grade students, involving a pretest, the implementation of learning using the video, and a posttest to measure improvement. Data were analyzed using descriptive statistics, normality test (Shapiro-Wilk), homogeneity test (Levene), and a paired sample t-test for hypothesis testing. The validation results indicated that the video was feasible, with an average score of 2.69 (Fairly Feasible) from the material expert and 3.79 (Highly Feasible) from the media expert. The effectiveness trial showed an increase in the average mathematical literacy score from 48.61 (pretest) to 60.21 (posttest), an improvement of 11.60 points. The t-test yielded a t-value ($p = 0.0016 < 0.05$), proving a significant difference between pretest and posttest. The analysis of student responses showed an average score of 4.57 (on a scale of 1–5), indicating a highly positive response regarding the clarity of material, attractiveness, and ease of use of the video. Based on these findings, it can be concluded that the developed Canva-based video learning media with a PBL design is feasible and effective for enhancing mathematical literacy in elementary school students.

Keywords: *mathematical literacy, video learning, Canva, Problem Based Learning (PBL), ADDIE model, elementary school*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Literasi Matematika	9
B. <i>Problem-Based Learning</i> (PBL)	15
C. Video Pembelajaran	17
D. Canva sebagai Media Pembelajaran	19
E. Kajian Penelitian Terdahulu	21
F. Kerangka Berpikir	23
G. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	26

A. Jenis Penelitian.....	26
B. Model pengembangan.....	26
C. Prosedur Penelitian	28
D. Populasi dan Sampel.....	29
E. Instrumen Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian.....	35
B. Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Literasi Matematika	10
Tabel 2.2 Kajian penelitian terdahulu	21
Tabel 3.1 Kriteria kelayakan video pembelajaran.....	30
Tabel 3.2 Kriteria respon siswa	33
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	39
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Literasi Matematika Siswa	47
Tabel 4.4 Uji normalitas pretest dan posttest	48
Tabel 4.5 hasil uji homogenitas varians (Levene) antara pretest dan posttest	48
Tabel 4.6 Uji hipotesis Paired Sample T-test.....	49
Tabel 4.7 Hasil analisis respon siswa terhadap video pembelajaran.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian.....	24
Gambar 4.1 Prosedur pengembangan Video Pembelajaran Literasi Matematika.....	37
Gambar 4.2 Tampilan Awal Video Pembelajaran Berbasis Canva dengan Desain PBL	38
Gambar 4.3 Media video sebelum dan sesudah revisi.....	40
Gambar 4.4 Orientasi Masalah	42
Gambar 4.5 Mengorganisasikan siswa untuk belajar.....	43
Gambar 4.6 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	44
Gambar 4.7 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.....	45
Gambar 4.8 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	45
Gambar 4.9 Skenario awal masalah penjualan baju untuk memulai proses PBL di kelas.	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	63
Lampiran 2. Hasil Validasi Oleh Kedua Validasi.....	68
Lampiran 3. Angket Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran.....	72
Lampiran 4. Hasil Pre-Test	75
Lampiran 5. Hasil Post-Test.....	81
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Video.....	87
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Pre-Test Dan Post-Test Peserta Didik.....	88
Lampiran 8. Hasil Uji Prasyarat Normalitas.....	89
Lampiran 9. Hasil Uji Hipotesis	90
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	91
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	95
Lampiran 12. Storyboard Video Pembelajaran.....	97
Lampiran 13. Handout Materi Penyajian Data	99
Lampiran 14. Kisi-Kisi Soal Tes Awal Dan Akhir.....	101
Lampiran 15. LKPD.....	102
Lampiran 16. Video Pembelajaran.....	106