

ABSTRAK

SISCHA MONIKA LUMBAN TORUAN. Pengembangan Media Pembelajaran Canva berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. Tesis. Medan: Program Studi Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran Canva yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Matematika Siswa; 2) peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui media pembelajaran Canva yang dikembangkan; 3) peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa melalui media pembelajaran Canva yang dikembangkan. Tujuan penelitian ini adalah Menggunakan Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Model Four-D, model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap pengembangan yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran) . Data dapat digunakan dari dari angket validasi serta angket siswa. hasil penelitian media pembelajran canva yang valid, praktis dan efektif. berhasil meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa. Siswa yang belajar dari media pembelajaran canva menunjukkan peningkatan nilai yang cukup dalam kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar matematika siswa.

Kata kunci: Canva, *Problem Based Learning*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Motivasi Belajar Matematika Siswa

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

SISCHA MONIKA LUMBAN TORUAN. Developing Canva Learning Media Based on Problem-Based Learning to Improve Students' Problem-Solving Skills and Mathematics Learning Motivation. Thesis. Medan: Postgraduate Mathematics Education Study Program, Medan State University. 2025.

This research aims to: 1) develop valid, practical, and effective Canva learning media to improve students' problem-solving skills and motivation to learn mathematics; 2) enhance problem-solving skills thru the developed Canva learning media; and 3) increase students' motivation to learn mathematics thru the developed Canva learning media. The purpose of this research is to use the method employed in this research and development, which is the Four-D Model. This development model consists of 3 development stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Data can be used from validation questionnaires and student questionnaires. The research results show that the Canva learning media is valid, practical, and effective. successfully improved students' problem-solving abilities and learning motivation. Students who learned from Canva learning media showed a significant increase in their problem-solving skills and motivation to learn mathematics.

Keywords: Canva, Problem-Based Learning, Problem-Solving Skills, Students' Motivation to Learn Mathematics