ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i2.9532

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MATERI KESAMAAN RASIO PADA SISWA KELAS VI SDN OESAPA KECIL 2

Effect of the Use of the PBL Model Assisted by Interactive Media on the Understanding of Mathematical Concepts in the Topic of Equivalent Ratios Among Grade VI Students of SDN Oesapa Kecil 2

Natalia Rani Letek Bedaona
Universitas Nusa Cendana
bedaonarany040@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 2, 2026	Mar 30, 2026	Apr 11, 2026	Apr 16, 2026

Abstract

Although marketing strategies in micro, small, and medium enterprises (MSMEs) have received attention in various studies, studies that specifically discuss marketing strategies in improving the competitiveness of locally based snack food businesses in rural areas remain limited. This study aims to analyze marketing strategies in improving competitiveness at Stick Rayco Bunda Business in Lintau Buo Utara Subdistrict, Tanah Datar Regency. This study employed a qualitative approach with a field research design, involving three participants consisting of the business owner, an employee, and a consumer selected through purposive sampling. Data were collected through interviews, observation, and documentation, and were then analyzed using the Miles and Huberman model. The results showed that the marketing strategy implemented through the marketing mix (product, price, place, and promotion) was able to improve

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

business competitiveness, particularly through product quality and competitive pricing. However, this study also found fluctuations in production and sales during the 2020–2024 period, an increase in the number of competitors, limited labor, and distribution that remained confined to the local market. These findings contribute to the development of marketing mix and MSME competitiveness theory while broadening understanding of marketing strategies in snack food businesses in rural areas. This study concludes that optimizing all elements of the marketing mix is important for improving business competitiveness. Therefore, MSME actors need to improve distribution, promotion, and resource management so that marketing strategies become more effective. The implications of this study include theoretical contributions to enriching the MSME marketing literature and practical contributions for business actors in designing more effective marketing strategies, while also opening opportunities for further research on digital marketing in MSMEs.

Keywords: Marketing Strategy; Competitiveness; MSMEs; Marketing Mix; Snack Food Business

Abstrak: Rendahnya pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi kesamaan rasio, masih menjadi permasalahan yang dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurang mampu mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata, dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VI SDN Oesapa Kecil 2, serta untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 28 orang dan dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji *paired sample t-test*, serta uji *N-Gain* dengan bantuan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep matematika siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata *pretest* dari 48,21 menjadi 75,35 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa pada materi kesamaan rasio. Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif yang dipadukan dengan media interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, mendorong keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan kontekstual.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*; Canva; Pemahaman Konsep Matematika; Kesamaan Rasio; Media Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan.(Prisiwanti dkk.,2022). Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam pembelajaran matematika pemahaman konsep menjadi aspek sangat penting, karena ketika siswa sudah konsep matematika maka siswa tersebut akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika.(Radiusman, 2021).

Pengguaan media dalam proses pembelajaran matematika memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan konsep konsep yang rumit. (Kayati., 2024). Salah satu faktor penting dalam pembelajaran matematika saat ini adalah pentingnya pengembangan kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Dalam pembelajaran matematika, upaya yang maksimal dilakukan untuk memastikan peserta didik benar-benar memahami konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep matematis menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Namun kenyataannya, pemahaman konsep matematika dalam pembelajaran masih belum optimal, bahkan cenderung rendah. (Nofiardi, 2021)

Berdasarkan hasil obervasi awal pada siswa kelas VI SDN Oesapa Kecil 2, terdapat pemasalahan yaitu rendahnya pemahaman konsep matematika disebabkan pembelajaran yang masih konvensial. Situasi ini juga berdampak pada hasil belajar peserta didik, di mana masih terdapat 64,29% peserta didik atau sebanyak 18 orang yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran (KKTP), sementara 35,71% atau 10 orang dari 28 peserta didik memenuhi KKTP, oleh karena itu untuk melakukan perbaikan pembelajaran peserta didik didorong untuk berperan aktif dalam mengeksplorasi dan memahami berbagai konsep matematika secara kritis dan kreatif, sehingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan matematika meningkat dan pemahaman konsep menjadi lebih mendalam menggunakan model *PBL* berbantua media pembelajaran interaktif canva. Model PBL

merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan pemecahan masalah sebagai pusat dari seluruh aktivitas pembelajaran. Selain itu, menurut (Daeli, 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran Problem Based Learnig (PBL) melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan masalah nyata yang perlu diselesaikan.

Penyebab rendahnya pemahaman konsep matematika yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga kurangnya inisiatif peserta didik dalam proses pembelajaran serta kurangnya latihan penerapan konsep matematika dalam konteks nyata. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensial dan kurangnya penggunaan media interaktif. (Fadilah, 2023). Media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva. Media canva menjadi salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran tidak akan membosankan bagi peserta didik (Alfian et al., 2024). Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan mudah dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Media digital memudahkan siswa dalam mengakses materi secara fleksibel dan menarik. (Anisa et al., 2025). Pemanfaatan media canva dalam pembuatan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak yang positif terhadap peserta didik. (Miftahul , 2023)

Beberapa peneliti mendukung temuan ini. (Pilomonu, dkk., 2025) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Canva", Penelitian ini melibatkan perencanaan, observasi, dan refleksi, dan bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam topik aljabar menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang dibantu oleh media Canva. Adapun penelitian (Rizalenti, 2024) dengan judul penelitian "Implementasi Model *Problem Based Learning* berbantu Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Representasi Matematis Siswa", Tujuan utama dari jenis penelitian ini adalah untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah spesifik yang dihadapi dalam proses pembelajaran dalam pengaturan kelas.

Penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar, khususnya pada materi kesamaan rasio. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan hasil belajar secara

umum, studi ini secara spesifik berfokus pada pemahaman konsep serta menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif (pretest-posttest) untuk menguji pengaruhnya secara empiris. Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme oleh Jean Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa, serta Salah satu model pembelajaran pembelajaran yang efektif adalah teori *Problem Based Learning* pendekatan pedagogis yang menekankan pada proses pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk memulai pembelajaran dan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat memberikan siswa belajar aktif. (Kurniawan et., 2023). Model ini yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep.(Karlina & Wirdati (2023). Selain itu, didukung oleh teori media pembelajaran yang menjelaskan bahwa penggunaan media visual interaktif seperti Canva dapat membantu mengonkretkan konsep abstrak serta meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan masalah latar belakang tersebut Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif Canva terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi kesamaan rasio, serta mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut secara empiris.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen. *pre-eksperimental*,, dengan menggunakan *Desain One-Grup Pretes-Postes*. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya tipe penelitian yang lebih akurat /teliti dibandingkan dengan penelitian lain, dalam menentukan relasi hubungan sebab akibat. (Rahmatullah, 2023). Desain one group pretest-posttest adalah Desain one-group pretest-posttest adalah jenis eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol atau pembanding.(Nasution et., 2023). Penelitian dimulai dengan pemberian tes awal (*Pretest*) yang sama untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah itu, dilakukan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif Canva yang dipadukan dengan model PBL, dimana siswa aktif terlibat dalam pemecahan masalah matematika secara kontekstual dan kolaboratif. Selama proses pembelajaran, kegiatan siswa diobservasi menggunakan lembar observasi untuk melihat tingkat keterlibatan dan aktivitas belajar. Di akhir sesi pembelajaran,

siswa diberikan tes akhir (*Posttest*) berupa soal pilihan ganda dan uraian yang sama untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep matematika setelah penerapan model dan media tersebut.

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN Oesapa Kecil 2 yang berjumlah 28 siswa. Populasi tidak harus manusia tetapi bisa juga hewan, tumbuhan, fenomena, gejala, atau peristiwa lainnya yang memiliki karakteristik dan syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel (Suriani et al., 2023).

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebelum (*pretes*) dan sesudah (*postest*) pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media interaktif canva dengan instrumen penelitian berupa 20 soal pilihan ganda untuk *pretes* dan *postest*. Validitas instrumen di uji melalui *ekpert judgment*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji *paired sampel t-test*.

Data kuantitatif dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Analisis diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep matematika siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis ini relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva terhadap pemahaman konsep matematika siswa secara empiris (Sugiyono, 2022)

HASIL

Peneliti ini mengukur hasil belajar siswa kelas VI pada materi kesamaan rasio melalui *pretest* dan *postest* menggunakan 20 soal pilihan ganda. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Peningkatan ini terjadi karena model Problem Based Learning mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran melalui pemecahan masalah.(Prabowo &Lutfy, 2024). Siswa dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan diskusi dan pemecahan tugas.(Fitriya et., al., 2023). Penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena menyajikan materi secara lebih menarik dan

mudah dipahami. (Mulyani & Haliza, 2021). Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 48,21 menjadi 75,36 pada posttest, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan setelah pemberian perlakuan. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa model yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep. Hasil data deskriptif dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Table 1. Statistik deskriptif Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
Pretest	28	30.00	75.00	48.2143	11.80194
Posttest	28	55.00	95.00	75.3571	9.01938
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa nilai pretest siswa menunjukkan kemampuan awal pemahaman konsep matematika yang masih tergolong rendah. Nilai minimum pretest adalah 30 dan maksimum 75 dengan rata-rata 48,21 serta standar deviasi 11,80. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar sebelum diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Canva. Setelah diberi perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai posttest. Hal ini terlihat dari nilai minimum 55 dan maksimum 95 dengan rata-rata 75,36 serta standar deviasi 9,02. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan model PBL berbantuan Canva. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 27,14 poin dari *pretest* ke *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas VI. Kemudian hasil uji *pretes* dan *postest* akan diuji menggunakan uji prasyarat yaitu uji nomarlitas data untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dapat dilihat tabel dibawah ini

Table 2. Hasil uji normalitas data

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.942	28	.123
Posttest	.966	28	.486

Berdsarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,123 dan nilai signifikansi untuk data posttest adalah 0,486. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Kemudian menggunakan uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara nilai *pretest* dan *posttest*. Uji linearitas dapat dilihat tabel dibawah ini

Table 3. Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest * Pretest	Between Groups	(Combined)	1483.631	7	211.947	5.947	.001
		Linearity	1221.001	1	1221.001	34.259	.000
		Deviation from Linearity	262.630	6	43.772	1.228	.333
	Within Groups		712.798	20	35.640		
	Total		2196.429	27			

Berdasarkan tabel 3 diatas hasil uji linearitas pada Tabel 4.3, diperoleh nilai signifikansi pada bagian *Linearity* sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa antara nilai *pretest* dan *posttest* terdapat hubungan yang linear. Sementara itu, nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* adalah 0,333, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari linearitas. Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa hubungan antara variabel *pretest* dan *posttest* adalah linear, sehingga memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji *Paired Sample t-test*, guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan setelah perlakuan diberikan. Uji paried sampel t-tes dapat dilihat tabel dibawah ini

Table 4. Uji paried sampel t-tes

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.14286	7.86796	1.48690	-30.19373	-24.09198	-18.255	27	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* pada Tabel 4.4, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar -27,14 menunjukkan bahwa nilai posttest jauh lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Nilai t hitung sebesar -18,255 juga menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan setelah perlakuan diberikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Artinya, penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media interaktif Canva terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas VI.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data menunjukan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media interaktif Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas VI SDN Oesapa Kecil 2. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa pada *pretest* dan *posttest*, serta diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna setelah perlakuan diberikan.

Sebelum perlakuan, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 48,21 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami konsep matematika, khususnya materi kesamaan rasio, masih tergolong rendah. Kondisi ini sejalan dengan temuan awal peneliti pada latar belakang penelitian, yaitu pembelajaran matematika masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga pemahaman konsep belum terbentuk secara optimal. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media interaktif Canva, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 75,36. Peningkatan sebesar 27,14

poin ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan mampu memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif. Selain itu, temuan ini juga mendukung pendapat Arends (dalam Karlina & Wirdati, 2023) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep. Penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Pilomonu dkk. (2025) dan Rizalenti dkk. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan PBL berbantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan matematis siswa. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan studi sebelumnya karena lebih berfokus pada pemahaman konsep dan menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif.

Penelitian ini memberikan implikasi penting baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif, khususnya dengan memanfaatkan media Canva untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga pengaruh perlakuan tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan kelompok lain. Selain itu, jumlah sampel yang terbatas dan hanya dilakukan pada satu sekolah menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, melibatkan sampel yang lebih besar, serta mengkaji variabel lain yang dapat memengaruhi pemahaman konsep matematika siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Oesapa Kecil pada siswa kelas VI tentang pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media interaktif canva terhadap pemahaman konsep matematika materi kesamaan rasio maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa,

yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 48,21 pada pretest menjadi 75,36 pada posttest, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$). Temuan ini menjawab rumusan masalah bahwa penggunaan model PBL berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Studi ini memberikan tiga kontribusi utama: (1) memperkuat landasan teoritis pembelajaran matematika berbasis konstruktivisme melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif Canva dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa; (2) memberikan kontribusi metodologis dengan penggunaan desain eksperimen *one group pretest-posttest* untuk menguji efektivitas pembelajaran secara empiris pada jenjang sekolah dasar; dan (3) memberikan kontribusi praktis sebagai alternatif inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep matematika siswa.

Rekomendasi untuk studi lanjutan meliputi: (1) penggunaan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *true experimental design* dengan kelompok kontrol untuk memperoleh hasil yang lebih akurat; (2) perluasan jumlah sampel dan cakupan lokasi penelitian agar hasil dapat digeneralisasikan secara lebih luas; serta (3) pengujian penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media Canva pada materi matematika lain atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui konsistensi efektivitasnya. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji faktor lain seperti motivasi belajar atau keterlibatan siswa sebagai variabel pendukung.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9*(2), 465–474. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ, 5*(1), 75–84. https://doi.org/10.31599/mwdwxy87

Alfiyatin, A. N., & Qadri, K. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Media Pembelajaran untuk Mendorong Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Media Akademik, 3*(1). https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1504

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research, 1*(2), 1–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Fitriya, T., Agustina, T. W., & Paujiah, E. (2023). STAD Sebuah Model untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Ekskresi. *Gunung Djati Conference Series, 30*, 57–65. https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1837

Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 11*(1). https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716

Karlina, R., & Wirdati, W. (2023). Pelaksanaan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMA Negeri 7 Padang. *AS-SABIQUN, 5*(3), 738–751. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/3306

Kayati, N., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbantu Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas untuk Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 8*(3), 177–185. https://journal.umsurabaya.ac.id/pgsd/article/view/24970

Lestari, I. E., Maharani, S., & Sunarni, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Melalui Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII. *Journal on Education, 6*(4), 20998–21011. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/6243

Muliana, Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education, 5*(1), 22–30. https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v5i1.2900

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 3*(1), 101–109. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/1432

Nofiardi, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 1*(1), 27–35. https://jurnal.itscience.org/index.php/jpsk/article/view/1254

Pilomonu, R. H. N., Usman, K., & Damayanti, T. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Canva. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal), 8*(1), 51–59. https://doi.org/10.37081/mathedu.v8i1.6960

Prabowo, A., & Lutfi, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Kelas IV SD Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*, 570–577. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23580

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4*(6), 7911–7915. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498

Radiusman. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 6*(1), 1–8. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/4800

Rizalenti, E. A., Purwosetyono, F. X. D., Setiawan, A., & Sugiyanti. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Aplikasi Canva untuk Meningkatkan

Representasi Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 15*(2), 163–173. https://doi.org/10.26877/aks.v15i2.19410

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(2), 24–36. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55