

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN PUZZLE PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Umi Nur Kholifah¹, Lola Indra Mukti², Diana Ermawati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muria Kudus

Email: 202133261@std.umk.ac.id¹, 202133262@std.umk.ac.id², diana.ermawati@umk.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang disukai siswa, rendahnya pemahaman pada materi pecahan, dan rendahnya hasil belajar pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan teka-teki pecahan di SD Negeri Purworejo 01. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya, dari siklus I rata-rata sebesar 70 atau setara dengan 33% dengan kategori baik, dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata 83,57 atau setara dengan 71%. dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Model *Problem Based Learning* berbantuan *puzzle* pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Purworejo 01.

Kata kunci: Model PBL, Minat Belajar, Hasil Belajar

Abstract

This research was motivated by the use of learning models that students did not like, low understanding of fraction material, and low learning outcomes in mathematics learning. This research aims to improve mathematics learning outcomes with a problem based learning model assisted by fraction puzzles at SD Negeri Purworejo 01. This research method is classroom action research. The subjects of this research were class III, totaling 21 students, consisting of 11 male students and 10 female students. The research procedure consists of planning, implementation, observation and reflection with data collection techniques using observation, interviews and tests, while data analysis techniques use quantitative and qualitative data analysis. The research results showed that there was an increase in student learning outcomes in each cycle, from cycle I an average of 70, equivalent to 33% in the good category, and in cycle II it increased with an average of 83.57, equivalent to 71% in the very good category. The conclusion of this research is that the Problem Based Learning Model assisted by fraction puzzles can improve the mathematics learning outcomes of class III students at SD Negeri Purworejo 01.

Keywords: PBL Model, Interest in Learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal penting dalam membentuk kehidupan manusia yang lebih terarah dan mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki untuk masa depan, pendidikan yang berkualitas ditentukan dengan pembelajaran yang bisa diterima dan diserap oleh siswa dengan baik (Ermawati et al., 2023). Dalam peristiwa tersebut terjadi adanya interaksi pendidik berperan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar (Kusuma, 2021). Kualitas pembelajaran mempunyai suatu hubungan dengan hasil belajar yang memiliki arti semakin tinggi kualitas dalam pembelajaran semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar yaitu sebuah prestasi yang diperoleh

dari belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang (Mawardi et al., 2019). Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai. Hasil belajar siswa tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung. Guru perlu menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif untuk menghindari pembelajaran yang membosankan dan hasil belajar yang rendah (Sujarwo et al., 2023). Pembelajaran yang baik menjadi lebih bermakna jika disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga membantu siswa memahami materi secara mendalam. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menghubungkan jalannya interaksi antara pendidik dengan siswa melalui sumber belajar, sehingga pesan yang diterima siswa dengan baik (Riswari & Ermawati, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 Maret 2024 dikelas III SD Negeri Purworejo 01 dimana hasil observasi tersebut menyatakan hasil belajar siswa dari mata pelajaran matematika yaitu rata-rata nilainya masih dibawah KKM. Dikarenakan pada pembelajaran berlangsung di kelas tidak menggunakannya model pembelajaran, sehingga membuat proses pembelajaran tidak berjalan dengan efisien dan tidak juga memiliki tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh (1) peserta didik kurang ada minat dalam mengikuti pembelajaran matematika, (2) kurang aktifnya siswa saat pembelajaran berlangsung karena dianggap membosankan, (3) guru masih belum menemukan model pembelajaran yang cocok dalam mata pelajaran matematika. Secara ideal, pencapaian hasil belajar siswa seharusnya cocok dengan standar KKM yang disetujui dalam kurikulum merdeka, ialah sebesar 75. Namun, dalam konteks kurikulum merdeka, yang lebih ideal adalah hasil belajar mencapai KKM yang telah disepakati oleh guru, siswa, dan orangtua.

Berdasarkan permasalahan tersebut upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model Problem Based Learning. Problem based learning memiliki beberapa kelebihan yaitu diantaranya : (1) menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, (2) meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa, (3) membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata, (4) mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru, (5) memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata, (6) mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir (Suandi, 2022).

METODE

Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Purworejo 01, yang berlokasi di Kecamatan Pati, Kabupaten

Pati. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei semester genap tahun ajaran 2024. Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri Purworejo 01 yang berjumlah 21 siswa, terdiri 11 siswa laki-laki dan 10 siswa Perempuan. Prosedur penelitian terdiri dari tahap pra penelitian, pelaksanaan penelitian, dan analisis data (Sugiyono, 2013).

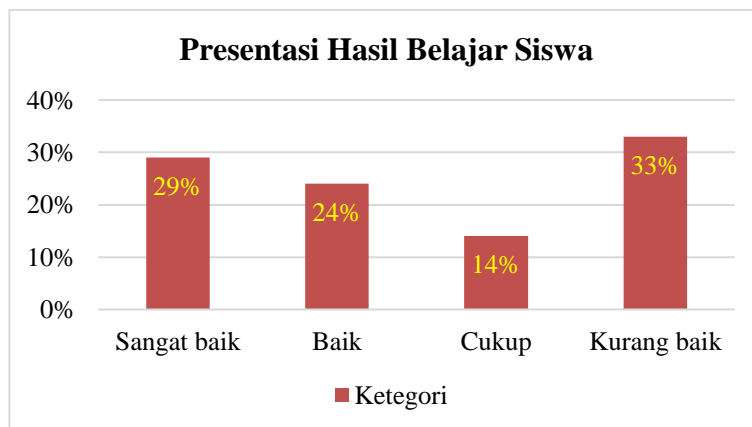
Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan sikap dan keterampilan menggunakan lembar penilaian sikap dan lembar penilaian keterampilan untuk mengetahui ketercapaian sikap dan keterampilan siswa. Kemudian diakhir pembelajaran, dilakukan posttest setelah diimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* pecahan. Selanjutnya dilakukan analisis data untuk menyusun hasil penelitian. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar yang mengukur kognitif siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru pada saat mengajar dan aktivitas siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian pada siklus 1 dan siklus 2, peneliti terlebih dahulu melakukan sebuah observasi dengan tujuan mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa kelas III SDN Purworejo 01 dalam pembelajaran matematika, menyatakan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran matematika masih rendah. Data tersebut dilihat dari hasil belajar peserta didik yang masih banyak dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket yang menunjukkan hasil belajar siswa rendah. Berikut tabel yang menunjukkan data hasil belajar siswa pra siklus :

Tabel 1. Ketentusan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Pra Siklus

Frekuensi	Kategori	Persentase
6	Sangat baik	29%
5	Baik	24%
3	Cukup	14%
7	Kurang baik	33%
21		100%
	Rata-rata hasil belajar siswa	62,81
	Nilai terendah hasil belajar siswa	38
	Nilai tertinggi hasil belajar siswa	80



Gambar 1. Grafik ketuntasan hasil belajar matematika Pra Siklus

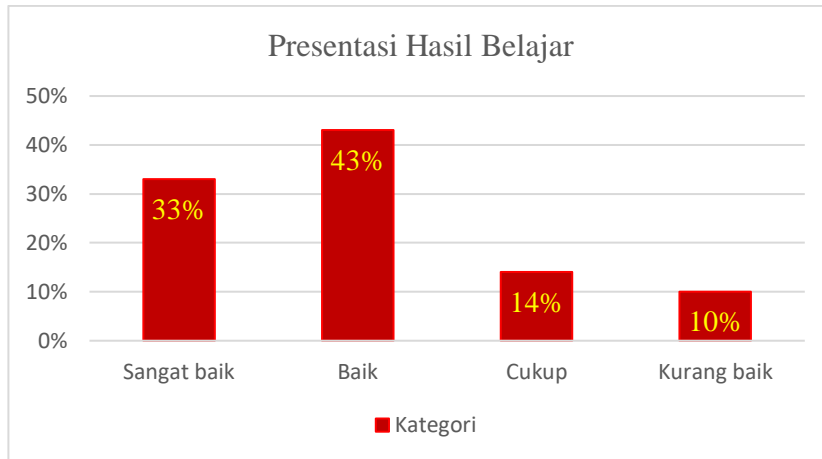
Dari data pra siklus di atas bisa dilihat bahwa masih banyak siswa kelas III SDN Purworejo 01 yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu dengan persentase 33% ada 7 siswa, sedang siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan persentase sebanyak 67% ada 14 siswa. Peneli ini akan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus 1

Penelitian siklus 1 pada tanggal 25-27 Mei 2024 pada muatan pelajaran matematika siswa kelas III SDN Purworejo 01. Penelitian ini diawali belajar mengajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media puzzel pecahan. Dalam penelitian ini diamati oleh guru kelas dan ada teman sejawat sebagai observer. Tugas observer itu sendiri untuk mengamati dan mengisi lembar observasi kegiatan pembelajaran baik kegiatan guru maupun kegiatan siswanya. Dan dari data pra siklus sampai siklus 1 menunjukkan adanya sebuah peningkatan hasil belajar muatan pelajaran matematika siswa kelas III SDN Purworejo 01. Adapun tabel hasil belajar siswa muatan dari pelajaran matematika Kelas III SDN Purworejo 01.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Matematika

Frekuensi	Kategori	Persentase
7	Sangat baik	33%
9	Baik	43%
3	Cukup	14%
2	Kurang baik	10%
21		100%
Rata-rata hasil belajar siswa		70,00
Nilai terendah hasil belajar siswa		50
Nilai tertinggi hasil belajar siswa		80



Gambar 2. Grafik ketuntasan hasil belajar matematika kelas III SDN Purworejo 01.

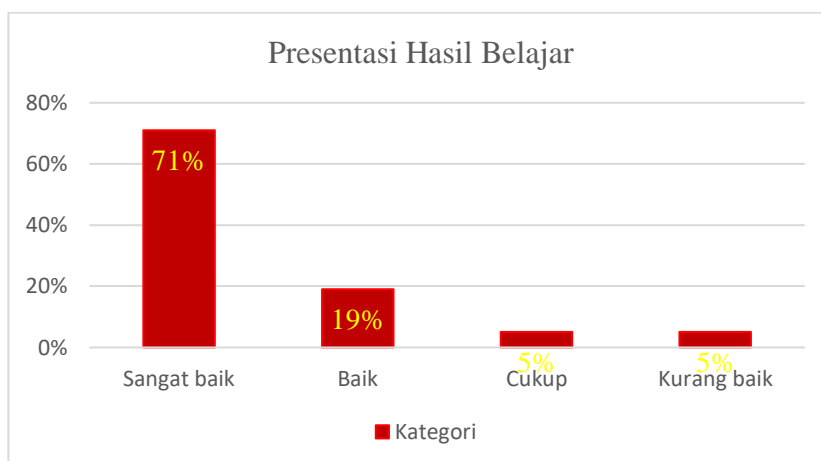
Dari data yang didapatkan diatas pada siklus 1 yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Purworejo 01. Pada saat pra siklus terdapat 7 siswa atau sebanyak 33% dibawah KKM dan pada siklus 1 menurun menjadi 2 siswa atau sebanyak 10%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM terdapat 6 siswa atau sebanyak 29%, meningkat menjadi 7 siswa atau sebanyak 33%. Dari data tersebut pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pecahan. Tetapi hal tersebut yaitu indikator pencapaian belum bisa dikatakan tercapai atau berhasil secara maksimal. Untuk itu peneliti akan melanjutkan indikator pencapaian pada penelitian siklus II.

Siklus 2

Penelitian pada siklus II pada tanggal 28-30 Mei 2024 kelas III di SDN Purworejo 01 pelajaran matematika dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media puzzle pecahan. Dalam penelitian pada siklus II ini masih sama dibantu dengan teman sejawat sebagai observer dan guru sebagai pengamat. Di siklus II ini peneliti telah berhasil menciptakan interaksi yang baik antar siswa. Dan siswa sangat berantusias dalam menggunakan media puzzle pecahan dalam pembelajaran matematika berlangsung di kelas. Dari data yang didapat pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kelas III SDN Purworejo 01. Berikut ini adapun tabel yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran matematika :

Tabel 5. Ketentuan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Matematika Siklus II

Frekuensi	Kategori	Persentase
15	Sangat baik	71%
4	Baik	19%
1	Cukup	5%
1	Kurang baik	5%
21		100%
Rata-rata hasil belajar siswa		83,57
Nilai terendah hasil belajar siswa		60
Nilai tertinggi hasil belajar siswa		90



Gambar 3. Grafik ketuntasan hasil belajar matematika pada siklus II

Dari tabel di atas dan grafiknya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada siklus II. Di sini siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 71% setara dengan 15 siswa dan 5% setara 1 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dikarenakan kurang pemahaman dalam materi yang diberikan. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM mempunyai permasalahan yaitu dalam pemahaman soal yang diberikan pada saat siklus 2 ini dan kurang teliti dalam menjawab soal. Dengan demikian dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media puzzle pecahan pada pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Purworejo 01.

Selama pembelajaran matematika, ada beberapa masalah. Salah satunya adalah siswa tidak tertarik untuk belajar. Ini terlihat dari banyak siswa yang tidak memperhatikan, tidak antusias, dan hanya diam ketika guru mengajukan pertanyaan. Selain itu, hasil belajar siswa rendah, yang membuat mereka masih memiliki skor rata-rata yang tidak memuaskan. Dari pra siklus menunjukkan bahwa terdapat siswa kelas III SDN Purworejo 01 yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu dengan persentase 33% atau setara dengan 7 siswa.

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika. Hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa faktor menyebabkan hasil belajar yang buruk adalah sebagai berikut: (1) satu siswa tidak memahami materi prasyarat karena mereka kurang memperhatikan materi di sekolah dasar, sehingga mereka kesulitan memahami pelajaran matematika dan tidak tertarik untuk memperhatikan materi karena dianggap terlalu sulit; (2) metode ceramah dan tanya jawab membuat siswa bosan; dan (3) tidak ada hubungan antara matematika dan kehidupan sehari-hari. Peneliti melakukan penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan teka-teki pecahan untuk memecahkan masalah tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *puzzle pecahan* berjalan dengan baik, meskipun hasilnya belum mencapai tingkat

maksimal. Pada saat pra siklus terdapat 7 siswa atau sebanyak 33% dibawah KKM dan pada siklus 1 menurun menjadi 2 siswa atau sebanyak 10%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM terdapat 6 siswa atau sebanyak 29%, meningkat menjadi 7 siswa atau sebanyak 33%. Dari data tersebut pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pecahan. Dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa keberhasilan guru dalam menguasai model *problem based learning* berbantuan media *puzzle pecahan* mempengaruhi hasil belajar. Proses penerimaan peserta didik juga memiliki dampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan adanya perbaikan pada proses pembelajaran di siklus 2 dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dan didapatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dikelas III SDN Purworejo 01. Dengan 71% setara 15 siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Sedangkan 5% setara dengan 1 siswa yang belum mencapai KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh (Setiana et al., 2019) menunjukkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media teka-teki ini berhasil, yang melengkapi dan memperkuat penelitian sebelumnya. Disimpulkan dengan adanya siklus I dan siklus II sudah membuktikan peningkatan hasil belajar yang sangat tinggi. Hasil yang diperoleh tersebut bahwa perangkat pembelajaran yang berupa puzzle pecahan yang dikembangkan secara maksimal dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan adanya peningkatan skor dalam waktu tertentu dinyatakan bahwa pembelajarannya telah berhasil memenuhi target yang dicapai. Secara persentase tersebut, siswa telah mencapai ketuntasan secara individu dan klasikal.

Berdasarkan perolehan hasil siswa secara keseluruhan yang penilaiannya mengacu pada empat indikator hasil belajar yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis bahwa hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas III SDN Purworejo 01 tergolong baik. Hal ini dikarenakan dalam penyelesaian soal ada beberapa siswa yang hampir memenuhi semua indikator hasil belajar pada materi pecahan. Dengan demikian pembelajaran matematika materi pecahan melalui media puzzle dapat diajarkan dengan model pembelajaran langsung, karena bisa membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar dan juga bisa meningkatkan hasil belajar. Dan dari pembelajaran seperti inilah yang bisa diharapkan untuk membawa sebuah perubahan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga melalui media puzzle pecahan peserta didik diberikan kesempatan aktif dan kreatif pada saat pembelajaran. Hasil penelitian sesuai dengan definisi hasil belajar, yang berarti kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi tingkah laku siswa. Hasil belajar mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, fokus penelitian ini adalah pengukuran kemampuan kognitif siswa untuk mengukur apa yang mereka ketahui setelah belajar (Aisyah et al., 2023). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan (Khurriyati et al., 2022) terbukti hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan II, hasil belajar siswa telah meningkat. Ini adalah hasil dari model PBL berbantuan puzzle pecahan yang digunakan selama pelaksanaan pembelajaran. Menurut (Erni Sulistiyawati, 2023) Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah sangat penting untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran. Keunggulan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah bahwa mereka membuat siswa lebih aktif dan menghindari rasa bosan dan kejenuhan. Menurut (Aisya et al., 2023) Model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran mereka dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Menurut (Setiawan et al., 2023) Hasil belajar yang lebih baik diperoleh melalui penggunaan model pembelajaran yang efektif dan media pembelajaran yang membantu siswa memahami topik secara mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model *Problem Based Learning* Matematika Berbantuan *Puzzle* Pecahan kelas III Di SD Negeri Purworejo 01 dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Penerapan dari media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas III. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar dari siklus I 33% dengan kategori baik menjadi 71% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sesuai dengan temuan sebelumnya, ada beberapa rekomendasi untuk guru, siswa, dan peneliti lain. Salah satunya adalah bahwa guru dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan melengkapi media pembelajaran, seperti teka-teki pecahan untuk materi pecahan. Selain itu, siswa seharusnya dapat menghargai guru yang hadir saat mereka memberikan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisya, A. P., Ardina, F., Rochmah, M., Komala, F. D., Puspitasari, H. D., Ilham, M., Utomo, C., & Murtini, T. (2023). Berbantuan Media Puzzle Lubang Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Wonolopo 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Andika, D., & Koeswanti, H. D. (2018). Penerapan Model Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4.
- Azizah, A., Heni Purwati, Ahmad Buchori, & Purwanto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1760–1775. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1787>
- Ermawati, D., Anisa, R. N., Saputro, R. W., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd 1 Dersalam The Effect Of Discovery Learning Model On Mathematics Learning. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 82–92.
- Erni Sulistiyawati. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Gotong Royong Menggunakan Model PBL Berbantuan Media Game Puzzle Pada Siswa Fase A Kelas II SDN 034 Tarakan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 548–565. <https://doi.org/10.55606/semnasp.v4i2.1316>

- Khurriyati, A. L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1028–1034. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i5.497>
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Lailatur Rohmah, I., Husni Wakhjudin, Nuroso, H., & Tri Haryani, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas Iic Di Sdn Sarirejo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4257–4265. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1258>
- Martiasari, A., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i1.10356>
- Mawardi, M., Wardani, N. S., Hardini, A. T. A., & Kristin, F. (2019). Model Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Kontekstual Untuk Meningkatkan Kebermaknaan Belajar Siswa SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 48–61. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p48-61>
- Pakaya, Y., Abdullah, A. W., & Isa, D. R. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persegi Dan Persegi Panjang Ditinjau Dari Perbedaan Gender Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Suwawa Timur. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.668>
- Permatasari, A. cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.845>
- Pramesti, A., Putri, F., Prastiwi, A. B., & Zamzuri, M. (2022). Penerapan Problem Based Learning dengan Media Papan Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 5(1), 53–59. <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i1.297>
- Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3270–3278.
- Rifa'i, R., & Sartika, N. S. (2018). Penerapan Pembelajaran Investigasi Kelompok terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Analisa*, 4(1), 198–205. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.1960>
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & Wasitohadi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(6), 8–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>
- Setiawan, I., Nugraha, R. A., Sulaeman, Y., Hasyim, A. F., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Manshur, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Krakatau Indonesian Of Multidisciplinary Journals*, 163–168.
- Sopian, D., & Dores, O. J. (2021). Analisis Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa Berdasarkan Taksonomi Bloom. 3(2).
- Suandi, I. N. (2022). Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.45083>
- Sudiarsa, I. K. (2023). ... Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Semester I Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Inovasi Jurnal Guru*, 7(19), 47–53.
- Sujarwo, T. N., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 1. *Jurnal Ilmiah*

Pendidikan Dasar, 08, 3203–3209.

- Surya, Y. F. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53.
- Widayanti, R., & Dwi Nur'aini, K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.480>
- Widiyanti, E., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VI Melalui Model Make A Match Berbantu Media Panteru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(20), 3201–3205.