

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR KELAS IV**

Nury Azkiya Umamy¹, Marlina Marlina², Nor Lila Sari³

Universitas Sapta Mandiri¹, Universitas NU Kalimantan Selatan^{2,3}

e-mail: nuryazkiya@gmail.com¹, marlinahk78@gmail.com², sarilila62@gmail.com³

ABSTRAK

Latar belakang terlaksananya penelitian ini adanya permasalahan pada siswa dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh guru yang lebih menerangkan teori saja, tanpa menambahkan contoh yang sesuai dengan materi yang diberikan. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Cara pengambilan data adalah dari lembar aktivitas guru dan siswa di setiap pertemuan, sedangkan hasil belajar didapat dari hasil evaluasi di setiap pertemuan. Jenis data yaitu data kuantitatif berupa hasil belajar dan data kualitatif berupa observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil menunjukkan bahwa dengan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data terbagi menjadi 3, yaitu: Aktivitas guru, aktivitas siswa, dan ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar tersebut sebagai berikut: aktivitas guru siklus I mencapai kriteria Baik dengan skor 61,6%, dan siklus II pertemuan III mencapai kriteria Sangat Baik dengan skor 85,7%. Aktivitas siswa siklus I mencapai kriteria Aktif dengan skor 65,9%, dan siklus II pertemuan III mencapai kriteria Sangat Aktif dengan skor 85%. Persentase ketuntasan belajar siswa Siklus I mencapai 66,7%, dan siklus II pertemuan III mencapai 85%.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Matematika, Model Problem Based Learning, Media Gambar*

ABSTRACT

The background to this research was the problem faced by students in understanding the explanations given by teachers who only explained the theory without adding examples that were in accordance with the material given. This study was conducted to improve mathematics learning outcomes with the Problem Based Learning model assisted by class IV picture media. This research is a class action research. The method of data collection is from teacher and student activity sheets at each meeting, while learning outcomes are obtained from evaluation results at each meeting. The type of data is quantitative data in the form of learning outcomes and qualitative data in the form of teacher and student activity observations. The results show that the use of problem-based learning model assisted by image media can improve student learning outcomes. Data analysis techniques are divided into 3, namely: Teacher activity, student activity, and student learning completeness. The learning outcomes are as follows: cycle I teacher activity reached Good criteria with a score of 61.6%, and cycle II meeting III reached Very Good criteria with a score of 85.7%. Student activity in cycle I reached the Active criteria with a score of 65.9%, and cycle II meeting III reached the Very Active criteria with a score of 85%. The percentage of student learning completeness in cycle I reached 66.7%, and cycle II meeting III reached 85%.

Keywords: *Learning Outcomes, Mathematics, Problem Based Learning Model, Picture Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar dalam mewujudkan suasana belajar, serta proses pembelajaran bagi peserta didik untuk lebih baik secara aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, antara lain kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan masyarakat baik



secara formal, non formal dan informal. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan kita, karena setiap warga negara Indonesia berhak untuk memperoleh ilmu pengetahuan, baik itu melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Sebagaimana seperti yang tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 (1) yang menyebutkan bahwa: "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan" (Republik Indonesia, 1945). Sesuai dengan UU Nomor 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha yang secara sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan sebagai warga negara dimasa yang akan datang (Republik Indonesia, 2003).

Menurut Permendiknas Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran matematika sebaiknya diawali dengan penyajian masalah yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, yang mencakup proses memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model tersebut, dan menafsirkan hasil penyelesaiannya (Supinah & Sutanti, 2010). Seiring perkembangan pendidikan, pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah kontekstual semakin mendapat perhatian. Fitriana dan Waswa (2024) mengemukakan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika, dengan menekankan pada aktivitas refleksi dan penerapan konsep-konsep matematika dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, Sari, Eliyarti, dan Fisher (2022) mengungkapkan bahwa model *creative problem solving* mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang dan mengevaluasi solusi alternatif secara aktif. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika tidak hanya bertumpu pada penyelesaian soal, tetapi juga pada pengembangan berpikir kritis dan pemahaman konseptual dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan nyata. Wandini (2019) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses yang dirancang secara sistematis, melibatkan aktivitas berpikir dan penyampaian gagasan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Pembelajaran ini memiliki materi yang tersusun berjenjang, dari kelas rendah hingga tinggi, disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa.

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar bertujuan membentuk kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, dan kreatif, serta menumbuhkan keterampilan bekerja sama dengan sesama siswa. Menurut Susanto (2013), pembelajaran matematika merupakan suatu proses dalam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam membangun pengetahuan baru dalam pembelajaran matematika, serta dapat mengembangkan kemampuan kreativitas peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang bermanfaat bagi meningkatnya hasil belajar. Namun kenyataannya, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang mengakibatkan hasil belajarnya menjadi rendah. Menurut Christina dan Kristin (2016), hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dirancang guru dengan pendekatan yang sesuai. Sementara itu, Yupita (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa selama dan setelah proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam kurun waktu tertentu.

Hal inilah yang menjadi tugas seorang guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dimengerti agar peserta didik paham cara memasukkan teori (rumus) yang telah dipelajari ke dalam berbagai macam soal. *Problem Based Learning* berbantuan media gambar dapat membantu peserta didik untuk memecahkan soal agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Problem Based Learning* termasuk dalam model pembelajaran, yang mana sejak awal sudah dihadapkan kepada suatu masalah, kemudian diikuti Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah



oleh proses pencarian informasi yang bersifat *students centered* (Supratiningsrum, 2013). Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan penyajian masalah sebagai stimulus bagi peserta didik untuk belajar secara aktif. Melalui kerja kelompok, siswa ditantang untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam mencari solusi, yang mendorong terjadinya interaksi berupa stimulus dan respons antar anggota kelompok (Widiaswiwo, 2018). Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah pengimplementasinya pada saat proses pembelajaran. Menurut Arends (2012) mengemukakan bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: peserta didik diorientasikan pada permasalahan, peserta didik diorganisasikan untuk belajar, penyelidikan dilakukan secara individu dan berkelompok, menciptakan dan menyajikan produk atau karya, serta melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara sebelum penelitian dilaksanakan, didapat bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah dalam hal memahami matematika, dengan kecenderungan kesulitan dalam menafsirkan cara untuk menentukan hasil dari suatu pecahan pada soal pertanyaan. Nilai yang diperoleh sebagai bentuk hasil belajar materi pokok Pecahan belum baik, akan tetapi ada 6 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditentukan. Ini dibuktikan dengan data dari 22 siswa hanya 27% atau 6 siswa yang tuntas di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sisanya 73% yang belum tuntas atau 16 siswa yang belum tuntas.

Media gambar merupakan salah satu sarana yang efektif dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk materi berhitung. Menurut Muliantara (2014), penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Lebih lanjut, Suwardi (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menjadi alat untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Hamalik (2010) menjelaskan bahwa media gambar adalah segala bentuk visual dua dimensi yang merepresentasikan ide atau gagasan, seperti lukisan, potret, slide, dan sejenisnya.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learnin* berbantuan media gambar dalam penelitian ini meliputi: (1) Mengorientasikan peserta didik pada permasalahan. Guru akan memperkenalkan materi tentang "Statistika" dengan menggabungkan penjelasan dan sesi tanya jawab, guna mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran; (2) Mengorganisasikan peserta didik. Siswa akan dibagi ke dalam lima kelompok, masing-masing terdiri dari 4 hingga 5 orang, untuk mendukung kerja sama dan diskusi dalam pemecahan masalah. Dalam pembagian kelompok, guru yang akan meminta siswa untuk berhitung dari 1 sampai 5, setelah sampai angka 5, kembali lagi dari angka 1, sampai seluruh siswa mendapatkan nomornya masing-masing. Setelah itu, dengan aba-aba dari guru, siswa mulai bergerak mencari kelompoknya masing-masing; 3) Membimbing penyelidikan kelompok. Setelah kelompok terbagi, guru akan membagikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) berisi soal dan gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Setelah membagikan LKK, guru akan membimbing tiap kelompok agar dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja. Guru akan membantu masing-masing kelompok dalam diskusi apabila mereka kesulitan dalam merencanakan serta menyiapkan laporan hasil diskusi mereka; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Mengacu pada jawaban yang telah diberikan setiap kelompok, melalui tanya jawab guru dan seluruh siswa akan bersama-sama membahas penyelesaian dari soal yang sudah dikerjakan dan dipresentasikan sebelumnya. Setelah pembahasan selesai, maka guru akan mengevaluasi keseluruhan pembelajaran yang telah mereka pelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model siklus dari Kemmis dan McTaggart. Berdasarkan pendapat Arikunto (2015), tahapan dalam PTK mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV MIN 3 Banjarmasin selama bulan Maret hingga April 2020. Teknik pengumpulan data meliputi tes evaluasi hasil belajar yang diberikan pada akhir pertemuan serta observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, yang didokumentasikan melalui lembar observasi. Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi peningkatan dalam aktivitas guru, keterlibatan siswa, dan ketuntasan hasil belajar. Berikut kategori skor aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar.

Tabel 1. Kategori Skor Aktivitas Guru

Aktivitas	Kriteria	Presentase
43 – 52	Sangat Baik	76% - 100%
33 – 42	Baik	51% - 75%
23 – 32	Cukup Baik	26% - 50%
13 – 22	Kurang Baik	0% - 25%

Tabel 2. Kategori Skor Aktivitas Siswa

Aktivitas	Kriteria	Presentase
10 – 12	Sangat Aktif	76% - 100%
7 – 9	Aktif	51% - 75%
4 – 6	Cukup Aktif	26% - 50%
3	Kurang Aktif	0% - 25%

Untuk hasil belajar dihitung berdasarkan ketuntasan kelas dengan keseluruhan KKM ≥ 70 , sebagai berikut (Purwanto, 2010).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70

SM : jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis mengenai meningkatkan hasil belajar matematika dengan model problem based learning berbantuan media gambar kelas IV didapatkan hasil dan pembahasannya sebagai berikut.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, yakni sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan di setiap siklusnya. Di setiap pertemuan, kegiatan yang dilaksanakan antara lain: Skenario Kegiatan, Pelaksanaan Tindakan (Kegiatan Awal, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Akhir), Hasil Observasi (Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar), Refleksi (Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar). Untuk siklus II pertemuan II dibatalkan karena virus covid sudah menyebar, yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran baik di tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi diadakan secara daring untuk mengurangi resiko penularan.



Berikut hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada penelitian ini,

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Siklus	Pertemuan	Presentase	Keterangan
1	I	I	55,8%	Cukup Baik
2		II	67,3%	Baik
3		I	81,6%	Sangat Baik
4	II	II	-	-

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Siklus	Pertemuan	Presentase	Keterangan
1	I	I	61,7%	Aktif
2		II	70%	Aktif
3		I	85%	Sangat Aktif
4	II	II	-	-

Tabel 5 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Siklus	Pertemuan	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
1	I	I	22,72%	77,26
2		II	36,36%	63,63%
3		I	49,99%	49,99%
4	II	II	-	-

Pembahasan

Peningkatan aktivitas guru tidak terlepas dari ketepatannya dalam memilih dan menerapkan model *Problem Based Learning* yang didukung dengan media gambar pada pembelajaran Matematika. Susanto (2013) menyatakan bahwa proses pembelajaran perlu dirancang dengan baik agar pelaksanaannya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selain perencanaan yang matang, peran guru juga menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam materi Statistika. Hal ini diperkuat oleh Fauzia (2018), yang melalui penelusuran artikel ilmiah di Google Scholar menemukan 10 jurnal penelitian dengan kata kunci serupa, yaitu penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelusuran tersebut, peningkatan hasil belajar berkisar antara 5% hingga 40%, dengan rata-rata sebesar 22,9%. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata awal 65,042 menjadi 79,808 setelah diterapkannya model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah dalam situasi yang kompleks. Model ini menuntut kerja sama antaranggota kelompok dalam mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan untuk menemukan solusi secara bersama-sama. Masalah yang disajikan dalam PBL umumnya bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga model ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika (Aulia et al., 2019). Selain itu, penerapan PBL juga mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar, karena siswa terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah dan pencarian solusi. Penggunaan model ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, tidak hanya pada mata pelajaran matematika, tetapi juga pada bidang lain seperti PPKn dan IPS. Misalnya, dalam penelitian Setiyaningrum (2018), hasil belajar peserta didik meningkat dari 58% pada siklus I



menjadi 89% pada siklus II setelah penerapan model PBL. Meskipun model ini bersifat fleksibel dan dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, pemilihan materi tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik PBL agar penelitian dapat dilaksanakan secara optimal.

Hasil belajar peserta didik menurut Ruhimat (dalam Anjelina Putri et al., 2018) dipengaruhi oleh faktor yaitu: 1) Faktor Internal (dari dalam diri peserta didik) seperti: a. Fisiologis, dimana kondisi fisik seperti kesehatan tubuh, kemampuan melihat dan mendengar dapat mempengaruhi proses belajar, b) Psikologis, dimana aspek kejiwaan seperti kecerdasan, minat, bakat dan motivasi menentukan seberapa baik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, c) Kematangan, dilihat dari tingkat kematangan fisik dan mental yang bisa mempengaruhi kesiapan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru; 2) Faktor Eksternal (dari luar peserta didik) seperti: a. Sosial, yang berasal dari dukungan dari keluarga, teman, serta sekolah bisa sangat membantu atau dapat menghambat proses belajar peserta didik, b) Budaya, berasal dari nilai-nilai adat, ilmu pengetahuan, teknologi, serta kesenian dapat membentuk latar belakang yang mempengaruhi dalam gaya dan motivasi belajar peserta didik, c) Lingkungan, dari fasilitas belajar, suasana rumah, dan kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi kenyamanan peserta didik dalam belajar, d) Spiritual, aspek keagamaan atau spiritual dapat menjadi sumber motivasi dan makna dalam belajar.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena adanya upaya perbaikan di dalam pembelajaran oleh guru setelah melakukan refleksi pada tiap akhir pertemuan. Aktivitas siswa tergantung pada guru yang mengajarinya, menurut Sanjaya (2012) siswa yang tergolong pada kemampuan yang rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran termasuk menyelesaikan tugas dan lain sebagainya. Sehingga guru juga bisa mengkondisikan lingkungan dan menciptakan kondisi belajar yang membuat anak termotivasi dan aktif untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut Djamarah (2010) dalam merumuskan sebuah kesimpulan, peserta didik akan merasa cepat bosan dan kelelahan yang tidak dapat mereka hindari karena penjelasan guru yang sukar dimengerti tidak fokus pada masalah oleh karena itu pada penggunaan media alat bantu mengajar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I dan II dapat diatasi pada siklus II pertemuan I dan II. Namun pada kenyataan, pada saat pelaksanaan siklus II pertemuan II wabah covid menyebar luas di hamper seluruh dunia, yang mengakibatkan proses belajar mengajar dilaksanakan dari masing-masing rumah peserta didik secara *online*. Slameto (2015) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan yang keberhasilannya tidak hanya ditentukan oleh proses pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh metode penilaian yang digunakan. Artinya, sejauh mana seseorang menguasai materi yang telah dipelajarinya akan terlihat dari respons yang ditunjukkannya terhadap pertanyaan atau situasi tertentu yang dirancang untuk mengukur pemahaman tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa meningkatkan hasil belajar matematika dengan model problem based learning berbantuan media gambar kelas IV berhasil dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya hasil belajar siswa dalam dua siklus yang masing-masing dibagi menjadi 2 kali pertemuan setiap siklusnya.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saya dapat memberikan usulan kepada pihak terkait di sekolah ini untuk dapat terus mendorong kolaborasi antar guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang masih kurang, penggunaan model *problem based learning* berbantuan media gambar bisa digunakan di berbagai pembelajaran, akan tetapi dilihat terlebih dahulu apakah materi yang akan diajarkan bisa menggunakan model ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Arends, R. I. (2012). Learning to Teach Ninth Edition The Mc-Graw Hill Companies.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69-78.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 217. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Djamarah, S. B. (2014). *Guru dan Anak Didik dalam Literasi Edukatif* (Ke 4). Rineka Cipta.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(2), 40–47.
- Fitriana, H., & Waswa, A. N. (2024). *The Influence of a Realistic Mathematics Education Approach on Students' Mathematical Problem Solving Ability. Interval: Indonesian Journal of Mathematical Education*, 2(1), 29–35. <https://doi.org/10.37251/ijome.v2i1.979>
- Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/9138-ID-perlindungan-hukum-terhadap-anak-dari-konten-berbahaya-dalam-media-cetak-dan-ele.pdf>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Muliantara, I. K., Tastra, I. D. K., & Arini, N. W. (2014). Penerapan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 5 Sudaji Kecamatan Sawan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpgsd/article/view/2291>
- Nasional, M. P. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006*.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sari, M. I., Eliyarti, W., & Fisher, D. (2022). *Analysis of the mathematical problem solving ability of middle school students through the Creative Problem Solving model*. *Jurnal Padagogik*, 5(1), 11–23. <https://doi.org/10.35974/jpd.v5i1.2648>
- Setyaningrum, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD. *Jartika: Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 99–108.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Supinah & Sutanti, T. (2010). Pembelajaran Berbasis Masalah Matematika di SD. *Modul Matematika*.
- Supratiningsrum. (2013). *Pembelajaran Problem Based Learning*. Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (1 ed.). Prenadamedia Group.
- Suwardi, E. (2011). *Metodologi Penelitian Sastra*. Caps.



Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. CV. Widya Puspika.

Widiaswiwo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter* (1st ed.). Ar-Ruzz Media.

Yupita, I. A., & Tjipto, W. (2013). *Penerapan model pembelajaran discovery untuk meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v20i2.36243>