
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN MELALUI MODEL PBL BERBANTU MEDIA “CONGVIDIN” SISWA KELAS II SD 1 SADANG TAHUN 2024/2025

Retno Setiyarini¹, Siti Masfuah², Nur Hadi³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: rsetiyarini19@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to improve learning outcomes in multiplication subject through models Problem Based Learning (PBL) assisted by Congvidin media (Congklak and interactive videos) for class II students at SD 1 Sadang. The subjects in this research 21 class II students. The research method uses a Classroom Action Research (CAR) design which consists two cycles, with each cycle including two meetings. Data collection techniques included observation, tests, and documentation. The research results show an improved in student learning outcomes in the cognitive domain. Completeness of learning before the action (pre-cycle) reached 33.33%, improved to 52.38% in cycle I, and improved again to 80.92% in cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the application of the PBL model assisted Congvidin media is effective in improving students' cognitive learning outcomes in multiplication subject in class II SD 1 Sadang.

Keywords: Congvidin media, Learning Outcomes, Problem Based Learning (PBL)

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkalian melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Congvidin (Congklak dan video interaktif) siswa kelas II SD 1 Sadang. Subjek penelitian 21 siswa kelas II. Metode Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dua siklus, dengan setiap siklus dua pertemuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Ketuntasan belajar sebelum tindakan (prasiklus) mencapai 33,33%, meningkat menjadi 52,38% pada siklus I, dan meningkat menjadi 80,92% pada siklus II. Berdasarkan temuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantu media Congvidin efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi perkalian di kelas II SD 1 Sadang.

Kata Kunci : Hasil Belajar, media Congvidin, *Problem Based Learning* (PBL)

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bermakna di sekolah dasar yang berpusat pada siswa melibatkan kegiatan pembelajaran interaktif, menggunakan beragam sumber belajar, menciptakan lingkungan kelas yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis (Darling et al., 2020). Dalam kondisi yang ideal, pembelajaran juga harus mempertimbangkan perkembangan kognitif anak-anak usia sekolah dasar, yang memerlukan pendekatan yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran utama yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar dan memiliki peranan penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir siswa. Melalui matematika, siswa dilatih untuk berpikir secara logis, runtut, dan mampu menganalisis masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan oleh Fauziyah dan Handayani (2020), penguasaan konsep matematika sejak dini sangat krusial karena menjadi bekal untuk memahami materi yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh sebab itu, proses pembelajaran matematika harus dirancang dengan pendekatan yang menarik dan relevan dengan perkembangan kognitif siswa.

Perkalian menjadi salah satu materi dasar dalam matematika yang memiliki peranan penting sebagai landasan untuk mempelajari konsep-konsep lanjutan seperti pembagian, pecahan, dan perhitungan lainnya (Sari & Pratama, 2021). Akan tetapi, siswa SD khususnya di kelas rendah kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian. Kesulitan tersebut dapat disebabkan penyampaian materi yang kurang menarik, tidak tersedianya media belajar yang interaktif, dan belum kuatnya pemahaman dasar siswa terhadap konsep bilangan.

Berdasarkan hasil prasiklus dari observasi dan wawancara di kelas II SD 1 Sadang, ditemukan bahwa banyak siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan dalam pelajaran matematika. Evaluasi hasil belajar menunjukkan rata-rata nilai siswa dalam materi perkalian masih di bawah KKTP yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Dari 21 siswa, 33% sudah mencapai standar tersebut, sementara 67% masih di bawahnya. Data ini

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam matematika, khususnya perkalian, masih rendah. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep perkalian, dan siswa merasa bosan selama pembelajaran karena terbatasnya variasi media yang digunakan, hanya mengandalkan papan tulis dan LKS tanpa media interaktif lainnya.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan diterapkannya diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung dengan media inovatif seperti Congvidin (congklak dan video interaktif). PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika (Cahyani et al., 2021). Masalah yang dibahas dalam pembelajaran haruslah berkaitan dengan masalah kontekstual yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari (Masfuah et al., 2024). Selain itu, penggunaan media konkret dan visual interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika (Nuraini & Sutrisno, 2020).

Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa proses pembelajaran yang dirancang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik di jenjang sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Menurut Masfuah (2016), pemanfaatan media berbasis gambar seperti *pictorial riddle* dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual yang konkret dan dekat dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari mempermudah mereka dalam memahami materi ajar.

Di samping itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga berkontribusi positif terhadap meningkatnya antusiasme belajar siswa. Hadi (2020) menemukan bahwa media sederhana berbasis teknologi, seperti *Powerspring*, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya memilih media yang tidak hanya menyampaikan isi pelajaran, tetapi juga dapat mendorong minat dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Wahyudi (2020) menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir analitis siswa. Di sisi lain, Sari (2019) menyatakan bahwa penggunaan media permainan tradisional seperti congklak terbukti efektif dalam

mengembangkan keterampilan numerasi dan kemampuan berpikir logis siswa. Permainan congklak memfasilitasi pemahaman konsep perkalian secara nyata melalui aktivitas bermain, sementara media video interaktif menyajikan pengalaman visual dan auditori yang mampu meningkatkan fokus, motivasi, serta hasil belajar siswa. (Sari, 2019; Wahyudi, 2020). Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Solusi alternatif yang diajukan adalah mengintegrasikan media Congvidin ke dalam langkah-langkah pembelajaran berbasis PBL. Guru akan memulai dengan memperkenalkan masalah kontekstual melalui permainan congklak, dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk mencari solusi dengan menggunakan konsep perkalian. Kemudian, siswa akan diberikan video interaktif untuk memperjelas konsep dan aplikasi perkalian dalam kehidupan sehari-hari.

Selama pembelajaran, guru memotivasi siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan menarik kesimpulan dari temuan. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan hanya sebagai pemberi informasi, meningkatkan kemandirian belajar, kemampuan komunikasi matematis, dan memperkuat pemahaman dasar tentang perkalian. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan dengan mengamati aktivitas siswa, memberikan kuis berbasis permainan, dan tes akhir dengan masalah nyata. Evaluasi formatif semacam ini memungkinkan guru menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa, sesuai dengan temuan Mulyono (2020), yang menyatakan bahwa evaluasi berkelanjutan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan model PBL dengan media konkret dan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Nisa & Rahmawati (2021) yang melaporkan peningkatan signifikan pada keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa. PBL menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman konsep. Penelitian oleh Hmelo & Barrows (2021) juga mengonfirmasi bahwa PBL meningkatkan retensi belajar dan kemampuan analisis siswa dalam jangka panjang, terutama ketika dikombinasikan dengan media yang mendukung keterlibatan multisensori seperti video interaktif. Media permainan

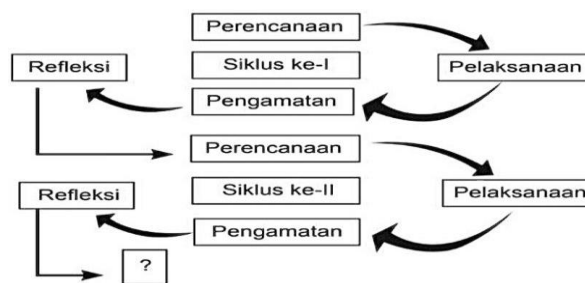
tradisional seperti congklak juga dapat mengembangkan keterampilan numerasi dan strategi berpikir logis siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Alsubaie (2020).

Kelebihan dari media Congvidin memadukan unsur permainan tradisional dengan teknologi visual, yang membantu siswa sekolah dasar memahami konsep perkalian dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Aktivitas motorik yang dilakukan saat bermain congklak membantu memperkuat pemahaman siswa melalui pengalaman langsung yang bermakna. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sari (2019) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu mengkonkretkan konsep matematika yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, congklak juga melatih siswa berpikir logis dan menyusun strategi, dua keterampilan penting dalam matematika. Dukungan dari temuan Safitri dan Yuliani (2022) juga menguatkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial, rasa percaya diri, serta penguasaan konsep bilangan pada peserta didik sekolah dasar.

Sementara itu, elemen video interaktif dalam media Congvidin menghadirkan stimulasi visual dan auditorial yang memperkaya proses pembelajaran. Dengan menampilkan penerapan perkalian dalam konteks sehari-hari, video interaktif menjadikan materi lebih relevan dan mudah dimengerti oleh siswa. Media ini memadukan unsur hiburan dan edukasi sehingga mampu meningkatkan atensi, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Seperti disampaikan oleh Wahyudi (2020), media audiovisual dapat memperkuat daya serap informasi dan pemahaman konsep abstrak melalui pengalaman belajar multisensorik. Ramadhani dan Prasetyo (2023) turut menambahkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis konteks lokal terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, integrasi congklak dan video interaktif dalam Congvidin mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suryani et al. (2023), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis dan berulang dalam bentuk siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus. Model penelitian ini mengacu pada alur PTK yang diusulkan oleh Arikunto (2021), yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alur PTK ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Siklus PTK
Sumber: Arikunto, 2021

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD 1 Sadang Tahun Ajaran 2024/2025, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Penelitian ini berfokus pada materi pelajaran Matematika, khususnya Bab 5, Topik A, mengenai perkalian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Maret 2025, dimulai dari observasi prasiklus hingga penyusunan laporan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Miles & Huberman, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

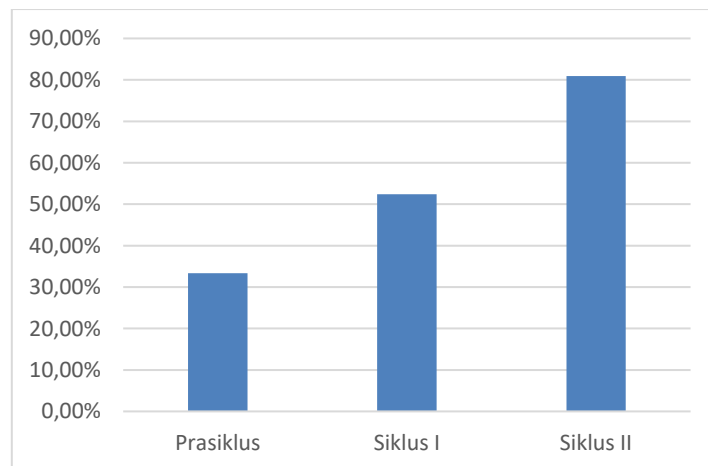
Data hasil penelitian diperoleh setelah melakukan tes prasiklus, siklus 1, kemudian siklus II. Data hasil belajar penelitian yang diperoleh dari hasil pembelajaran Bab 5 Topik A: Perkalian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Congvidin. Data hasil penelitian yang diperoleh disajikan Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.

No.	Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah nilai	1230	1380	1640
2.	Rata-rata	58,57	65,71	78,09
4.	Siswa Tuntas	33,33%	52,38%	80,92%
5.	Siswa Tidak Tuntas	66,67%	47,62%	19,05%

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil belajar Matematika peserta didik dengan KKTP ≥ 70 pada pra siklus hanya sebesar 33,33% dari 21 siswa, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 52,38% dari jumlah siswa yang sama. Meskipun ada peningkatan, hasil belajar pada siklus I masih belum memenuhi target yang ditentukan, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II dengan perbaikan yang diperlukan. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 80,92% dari 21 peserta didik berhasil mencapai KKTP ≥ 70 . Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I sebesar 19,05%, dan dari siklus I ke siklus II sebesar 28,54%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan persentase hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Perkalian

Berdasarkan refleksi pada siklus I, pembelajaran perkalian menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantu media Congvidin belum berjalan optimal. Pada tahap membimbing penyelidikan individu dan kelompok, terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala dalam memahami konsep dasar perkalian. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam mengidentifikasi masalah dan mencari solusi, sehingga sebagian siswa tampak pasif selama pembelajaran berlangsung.

Walaupun terjadi peningkatan jumlah siswa tuntas dan rata-rata nilai dari prasiklus ke siklus I, hasil tersebut belum maksimal. Penggunaan media Congvidin mulai meningkatkan ketertarikan siswa dan membantu memperjelas konsep. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Pelaksanaan siklus II lebih dimaksimalkan untuk melaksanakan kegiatan yang menjadi hasil refleksi pada siklus I. Pada langkah PBL membimbing peserta didik, setiap kelompok diberi kesempatan untuk membagi tugas kepada semua anggota kelompok dalam proses pemecahan masalah. Sehingga pada saat pelaksanaan diskusi, peserta didik mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya serta mampu berperan aktif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi perkalian. Selain itu, setiap kelompok juga berkesempatan menggunakan media congklak sebagai alat bantu pemecahan masalah perkalian, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkret. Dengan penggunaan media tersebut,

siswa lebih mudah mengaitkan konsep perkalian dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu media Congvidin (Congklak dan Video Interaktif) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran Matematika materi perkalian. Hadi (2020) menyatakan bahwa hadirnya variasi baru dalam pembelajaran mampu menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif, kreatif, efektif, antusias, dan menyenangkan dalam proses belajar. Sementara itu, Fitriyani dkk (2021) menemukan bahwa penggunaan model Problem Based Learning yang didukung media konkret secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kemudian penggunaan media Congvidin (Congklak dan Video Interaktif) memperjelas konsep perkalian dengan pendekatan konkret melalui permainan congklak dan mendukung pemahaman visual melalui video interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dasar dan aplikasinya. Hal ini sejalan dengan Putri & Suparman (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional seperti congklak mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar pada siswa sekolah dasar. Penelitian dari Pratiwi (2022) juga mendukung, di mana integrasi video interaktif dalam pembelajaran matematika berbasis PBL terbukti meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan media pembelajaran Congvidin (Congklak dan Video Interaktif) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada pelajaran Matematika materi perkalian. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif ini dapat dilihat dari hasil ketuntasan yang meningkat yaitu dari 33,33% pada prasiklus, 52,38% pada siklus I, hingga 80,92% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, disarankan agar guru mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam proses pembelajaran, terutama pada materi Matematika, guna meningkatkan hasil

belajar siswa. Selain itu, penggunaan media Congvidin sebagai pendukung pembelajaran juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep materi secara lebih menyenangkan dan interaktif.

REFERENSI

- Alsubaie, M. A. (2020). *The effectiveness of traditional games in developing mathematical thinking skills among elementary school students*. International Journal of Education and Practice, 8(3), 456–470.
- Ananda, S. D., Khamdun, & Masfuah, S. (2024). *Permasalahan kontekstual dalam pembelajaran matematika: Temuan dari kehidupan sehari-hari siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). *Implications for educational practice of the science of learning and development*. Applied Developmental Science, 24(2), 97–140.
- Fauziyah, U., & Handayani, R. (2020). *Pentingnya Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar untuk Pengembangan Kemampuan Berpikir*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 120-127.
- Fitriyani, D., Setiawan, W., & Sutisna, A. (2021). *Penerapan Problem Based Learning Berbantu Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu
- Hadi, N. (2020). *Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Yang Asyik Dan Menyenangkan Di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD 143 BAGI SISWA SD*. Jurnal Tunas Nusantara
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2021). *Facilitating collaborative knowledge building: A comparison of problem-based learning and traditional instruction in medical education*. Advances in Health Sciences Education, 26(1), 45–62.
- Maria, K. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Dengan Menggunakan Media Congklak di SD Katolik Wetakara*. Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora
- Masfuah, S. (2016). *Pictorial riddle melalui pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi berprestasi siswa*. Jurnal Konseling GUSJIGANG, 2(1),
-

104–109.

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mulyono, A. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Formatif*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 5(3), 112-119.
- Munawaroh, H. N., Damayanti, T. A., Tunjungsari, Sulastri. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Materi Pembagian melalui Model Problem Based Learning dengan Bantuan Media Congklak*. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
- Pratiwi, R. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Berbasis PBL terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika
- Putri, D. A., & Suparman, S. (2020). *Penggunaan Media Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
- Ramadhani, A., & Prasetyo, Z. K. (2023). *Pengaruh penggunaan video interaktif berbasis konteks lokal terhadap keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 11(1), 22–30.
- Safitri, R. M., & Yuliani, K. (2022). *Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(2), 104–112.
- Sari, N., & Pratama, A. (2021). *Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Perkalian*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 8(1), 45-52.
- Sari, D. N., & Pratama, R. (2021). *Pembelajaran Perkalian sebagai Dasar Pemahaman Matematika Lanjutan*. Jurnal Pendidikan Matematika
- Suryani, N., Handayani, S., & Hidayati, N. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyudi, T. (2020). *Implementasi model Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 14(1), 45–53.