

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA PAPAN NILAI TEMPAT UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI NILAI TEMPAT
SISWA KELAS II SDN BULANG 1**

Rahmaudina Rizkiyah¹, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², Lia Ardiansari³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Panca Marga

dinarahmau7@gmail.com¹, ributprastiwi@upm.ac.id², lia.ardiansari@upm.ac.id³

ABSTRACT

This study was conducted to improve the mathematics learning outcomes of second-grade students on the topic of place value through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by place value board media at SDN Bulang 1. The research was motivated by the low student achievement caused by teacher-centered instructional practices and the limited use of interactive learning media, resulting in many students failing to meet the minimum mastery criteria. This research employed Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, with each cycle comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 16 second-grade students. Data were collected through observation and learning outcome tests and analyzed descriptively to evaluate improvements across the cycles. The findings demonstrated that the application of the Problem-Based Learning model supported by place value board media effectively enhanced students' mathematics learning outcomes. In the pre-test, only 5 students (31.25%) achieved mastery, while 11 students (68.75%) did not. After the implementation of Cycle I, the number of students achieving mastery increased to 10 (62.5%). Further improvement was observed in Cycle II, where 15 students (93.75%) met the mastery criteria and only 1 student (6.25%) remained below the expected standard. These results indicate that integrating the Problem-Based Learning model with place value board media creates a more active and meaningful learning environment and significantly improves students' understanding and achievement in learning place value concepts.

Keywords: *Problem Based Learning, Scoreboard, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Abstrak penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Bulang 1 pada materi nilai tempat yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan nilai tempat serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa kelas II SDN Bulang 1. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar yang kemudian dianalisis

secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan nilai tempat mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada tahap pra tindakan, hanya 5 siswa (31,25%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 11 siswa (68,75%) belum tuntas. Setelah pelaksanaan siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 10 siswa (62,5%), dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 15 siswa (93,75%), dengan hanya 1 siswa (6,25%) yang belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan nilai tempat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat siswa kelas II SDN Bulang 1.

Kata Kunci: *problem based learning* (PBL), papan nilai tempat, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan, dan karakter peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang terencana. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran matematika memiliki fungsi strategis karena tidak hanya mengajarkan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih pola pikir logis, sistematis, dan rasional. Menurut (Izzah & Azizah, 2019), pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap positif melalui interaksi belajar yang efektif. Pada materi nilai tempat, siswa dituntut memahami konsep dasar yang menjadi fondasi dalam mempelajari operasi hitung dan konsep matematika lainnya. Namun,

berdasarkan kondisi yang diidentifikasi di kelas II SDN Bulang 1, hasil belajar siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah karena proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan model maupun media pembelajaran yang inovatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara posisi angka dengan nilainya sehingga partisipasi belajar dan pencapaian hasil belajar belum optimal.

Menurut Ardiansari (2017), rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari. Oleh karena itu, guru perlu memilih berbagai pendekatan, strategi, dan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi pembelajaran agar tujuan yang telah direncanakan dapat

tercapai dengan optimal. Menurut (Khoerunnisa et al., 2020), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam mengorganisasi proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif, sedangkan (Asyafah, 2019) menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik.

Ardiansari (2016) menjelaskan bahwa penyebab kesulitan belajar (learning obstacle) siswa dapat dilihat dari berbagai hal, antara lain disebabkan ketidakcermatan dalam membaca, ketidakcermatan dalam berpikir, kelemahan dalam analisis masalah, kekuranggigihan, ketidakmampuan melihat masalah yang biasa dengan cara atau pendekatan yang baru atau tidak biasa, salah pengertian, serta kepercayaan diri yang rendah. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* yang dipadukan dengan media papan nilai tempat. Menurut (Mahagia et al., 2023), *Problem Based Learning* merupakan

model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan kontekstual sebagai dasar kegiatan belajar sehingga mendorong peserta didik untuk mencari informasi, berpikir kritis, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kolaboratif. Selain itu, (Apriyani & Alberida, 2023) menjelaskan bahwa implementasi *Problem Based Learning* melibatkan tahapan orientasi terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan individu dan kelompok, penyajian hasil karya, serta evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Penerapan model tersebut dipilih karena dinilai mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada siswa. Agar konsep nilai tempat yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, penelitian ini juga memanfaatkan media papan nilai tempat sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut (Puspasari & Sulistyowati, 2024), media pembelajaran berfungsi membantu penyampaian konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga mempermudah proses belajar peserta didik. Sementara itu, (Multahada et al., 2025) menjelaskan bahwa papan nilai tempat merupakan media visual yang

dirancang untuk menunjukkan posisi satuan, puluhan, dan nilai tempat lainnya sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep bilangan melalui pengalaman belajar secara langsung.

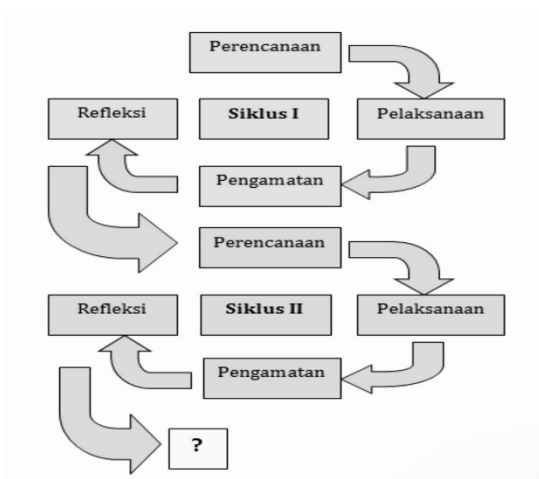
Penelitian ini juga di latar belakang oleh adanya kesenjangan dalam penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memanfaatkan media konkret atau menerapkan model *Problem Based Learning* secara terpisah tanpa mengombinasikan keduanya pada materi nilai tempat di sekolah dasar. Berdasarkan kajian yang disampaikan dalam skripsi, integrasi antara model pembelajaran berbasis masalah dengan media papan nilai tempat berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan nilai tempat serta menganalisis peningkatannya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Bulang 1 melalui pendekatan Penelitian Tindakan

Kelas. Selain memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan efektif serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran aktif yang dipadukan dengan media konkret di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan nilai tempat. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkesinambungan melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan. Dalam skripsi ini, desain penelitian PTK diterapkan secara siklikal sehingga setiap tindakan yang dilakukan dapat

dievaluasi dan disempurnakan pada siklus berikutnya. Penelitian di laksanakan di kelas II SDN Bulang 1 pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 16 siswa yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC.Tagart

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, serta menyiapkan media papan nilai tempat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan mengacu pada sintaks yang dijelaskan oleh Ibrahim dkk. sebagaimana dikutip

dalam (Nirwana & Azizah, 2024), yaitu: (1) mengorientasikan peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pemilihan model ini di dasarkan pada pendapat (Mahagia et al., 2023) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* memanfaatkan masalah kontekstual sebagai dasar pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis, mencari informasi, dan menyelesaikan masalah secara aktif. Selain itu, penggunaan media papan nilai tempat mengacu pada penjelasan (Multahada et al., 2025) bahwa media tersebut dapat membantu siswa memahami konsep nilai tempat melalui visualisasi konkret sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan tes hasil belajar digunakan

untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi nilai tempat setelah pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pra tindakan, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan nilai tempat. Melalui penerapan metode tersebut, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan model PBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sekaligus hasil belajar siswa kelas II SDN Bulang 1.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar matematika siswa pada

materi nilai tempat. Berdasarkan hasil observasi dan tes awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan nilai suatu angka berdasarkan posisinya pada bilangan. Proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas menyebabkan konsep nilai tempat yang bersifat abstrak sulit dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar. Akibatnya, hasil belajar siswa masih berada di bawah target ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Tes pada Pra Siklus

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Nilai tes rata-rata	49,38
2	Jumlah siswa tuntas	5
3	Presentase ketuntasan belajar	31,25%
4	Presentase yang tidak tuntas	68,75%

Data pada pra siklus menunjukkan bahwa hanya 5 dari 16 siswa atau sebesar 31,25% yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 11 siswa atau 68,75% lainnya belum mencapai

ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dan didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada Siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran, modul ajar, lembar kerja peserta didik, instrumen observasi, instrumen evaluasi, serta menyiapkan media papan nilai tempat sebagai sarana pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model Problem Based Learning yang diawali dengan penyajian permasalahan kontekstual mengenai nilai tempat bilangan, kemudian siswa diarahkan untuk bekerja secara berkelompok dalam mencari solusi menggunakan media papan nilai tempat. Guru membimbing proses diskusi, memfasilitasi kegiatan eksplorasi, dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Pada akhir pembelajaran, siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap

proses belajar dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tes evaluasi.

Hasil evaluasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal. Sebanyak 10 siswa atau 62,50% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 6 siswa atau 37,50% masih belum memenuhi KKM.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Tes pada siklus1

No	Uraian	Hasil Siklus 1
1	Nilai tes rata-rata	70,63
2	Jumlah siswa tuntas	10
3	Presentase ketuntasan belajar	62,50%
4	Presentase yang tidak tuntas	37,50%

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, aktivitas belajar siswa mulai mengalami peningkatan. Sebagian besar siswa terlihat antusias menggunakan media papan nilai tempat dan mulai berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti adanya siswa yang belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kurang aktif saat diskusi, serta masih memerlukan bimbingan guru dalam memahami langkah-langkah penyelesaian masalah. Oleh karena itu, hasil refleksi menunjukkan

perlunya perbaikan pada Siklus II melalui peningkatan intensitas pendampingan guru, pemberian motivasi kepada siswa, serta optimalisasi penggunaan media pembelajaran agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara maksimal.

Pada Siklus II, proses pembelajaran kembali dilaksanakan dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media papan nilai tempat disertai beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Guru memberikan arahan yang lebih jelas mengenai tugas kelompok, meningkatkan interaksi dengan siswa yang mengalami kesulitan belajar, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Penggunaan media papan nilai tempat juga dioptimalkan sehingga siswa dapat memanipulasi bilangan secara langsung dan memahami hubungan antara posisi angka dengan nilai tempatnya secara lebih konkret.

Hasil evaluasi pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 15 siswa atau 93,75% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya

1 siswa atau 6,25% yang belum mencapai KKM.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Tes pada siklus II

No	Uraian	Hasil siklus II
1	Nilai tes rata-rata	90
2	Jumlah siswa tuntas	15
3	Presentase ketuntasan belajar	93,75%
4	Presentase yang tidak tuntas	6,25%

Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dapat diringkas sebagai berikut.

Tabel 4 Daftar Ketuntasan Belajar Siswa Per Siklus

Tahap	Siswa Tuntas	Hasil Pra Siklus
Pra Siklus	5	31,25%
Siklus I	10	62,50%
Siklus II	15	93,75%

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media papan nilai tempat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Persentase ketuntasan meningkat secara bertahap dari 31,25% pada pra siklus menjadi 62,50% pada Siklus I dan kembali

meningkat menjadi 93,75% pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil membantu siswa memahami konsep nilai tempat dengan lebih baik sekaligus mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Keberhasilan penelitian ini sejalan dengan pendapat Mahagia et al. (2023) yang menyatakan bahwa Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan kontekstual sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, melakukan penyelidikan, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kolaboratif. Selama penelitian berlangsung, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif mengidentifikasi masalah, berdiskusi, menggunakan media papan nilai tempat, dan mempresentasikan hasil penyelesaiannya. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga mendukung sintaks Problem Based Learning menurut Ibrahim dkk. yang terdiri atas orientasi terhadap

masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penerapan tahapan tersebut dalam penelitian mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Di sisi lain, penggunaan media papan nilai tempat mendukung pendapat Multahada et al. (2025) bahwa media konkret dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Hal tersebut tampak dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menentukan nilai tempat dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan konsep satuan maupun puluhan.

Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa kombinasi model Problem Based Learning dan media papan nilai tempat merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Bulang 1. Selain meningkatkan ketuntasan belajar secara klasikal, penerapan tindakan juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan

siswa, kemampuan bekerja sama, keberanian menyampaikan pendapat, serta motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini memperkuat bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan didukung media konkret mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media papan nilai tempat pada materi nilai tempat siswa kelas II SDN Bulang 1 dilaksanakan melalui lima sintaks utama, yaitu: (1) mengorientasikan siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui penerapan sintaks tersebut, siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, berdiskusi, menggunakan media papan nilai tempat, serta mampu memahami

konsep nilai tempat secara lebih konkret dan bermakna.

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media papan nilai tempat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 31,25% pada tahap pra tindakan menjadi 62,5% pada Siklus I dan mencapai 93,75% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model PBL yang dipadukan dengan media papan nilai tempat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, dan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Bulang 1.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, disarankan bagi guru sekolah dasar untuk menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media papan nilai tempat secara berkesinambungan sebagai alternatif strategi untuk mengatasi hambatan belajar (learning obstacle) siswa pada materi matematika yang abstrak. Pihak sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam mengembangkan media konkret yang

inovatif melalui penyediaan sarana pendukung pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan kombinasi model PBL dengan media pembelajaran lain pada cakupan materi yang berbeda guna menguji efektivitasnya secara lebih luas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansari, L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Didukung Metode Resitasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bangorejo pada Materi Faktorisasi Aljabar. *Ar-R Apriyani, N. D., & Alberida, H.* (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Argumentasi Peserta didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *Journal of Science Education*, 03(1), 40–48.
- Ardiansari, L. (2016). Aplikasi didactical design research dalam menganalisis kesulitan belajar siswa SMP mempelajari materi aljabar. *Ar-Risalah*, 18(2), 12–21.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). 6(1), 19–32.
- Izzah, K. H., & Azizah, M. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN PENALARAN SISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS IV. 2(2), 210–218.
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN. 4, 1–27.
- Mahagia, F. A., Goni, A. M., & Rorimpandey, W. H. F. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. 9(24), 1055–1066.
- Multahada, N., Fauza, Z. S., & Zuliana, E. (2025). Penggunaan Media Papan Nilai Tempat dalam Pendekatan PMRI untuk Mendukung Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Use of Place Value Board Media in the PMRI Approach to Support Mathematics Learning in Elementary Schools. 9, 25–35.
<https://doi.org/10.53090/j.linear.v9i1.835>
- Nirwana, S., & Azizah, M. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. 4(April), 155–164.
- Puspasari, W. P., & Sulistyowati, P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Nilai Tempat Kels 2 Menggunakan Media Panpan Bilangan. 1(2), 2382–2392.