

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MATERI
PECAHAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA BERBASIS DIGITAL DI UPTD SD INPRES PERUMNAS
1 KOTA KUPANG**

Eni Sarlina Uas¹, Damianus Dao Samo², Vera Rosalina Bulu³
PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana
enhyuas@gmail.com

ABSTRACT

Thesis by Eni Sarlina Uas, Student Identification Number 2101140060. The background of this research is based on the low learning outcomes of students in mathematics, particularly in the topic of fractions. This issue stems from the lack of student engagement and the use of less engaging learning media. The aim of this study is to improve the learning outcomes of grade IV students on fraction material through the implementation of the Problem Based Learning model supported by digital based media at UPTD SD Inpres Perumnas 1 Kupang City. The research method used is Classroom Action Research, which was carried out in two cycles. Each cycle consisted of the stages of planning, implementing actions, observation, and reflection. The subjects of this research were 16 students of Grade IV-A. Data collection instruments included learning outcome tests and observation sheets for teacher and student activities. Data analysis techniques were conducted using descriptive quantitative analysis. The results showed that the implementation of the Problem Based Learning model assisted by digital media can improve student learning outcomes. In cycle I, the average student score was 58.75 with a classical completeness percentage of 18.75%. After improvements were made in cycle II, the average score increased to 96.25 with a completeness percentage reaching 100%. Thus, learning using the Problem Based Learning model assisted by digital media proved to be effective in improving mathematics learning outcomes, especially in fraction material.

Keywords: Learning outcomes, Problem Based Learning, digital based media, mathematics, fractions.

ABSTRAK

Skripsi oleh Eni Sarlina Uas, Nomor Induk Mahasiswa 2101140060. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan peserta didik dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi pecahan melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang didukung media berbasis digital di UPTD SD Inpres Perumnas 1 Kota Kupang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas

tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-A yang berjumlah 16 orang. Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik adalah 58,75 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 18,75%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 96,25 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya materi pecahan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Problem Based Learning, media berbasis digital, matematika, pecahan.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata Pelajaran yang penting sehingga wajib dipelajari pada semua jenjang, tidak terkecuali pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Idealnya pembelajaran matematika di SD dijadikan sebagai fondasi dasar dalam membangun pengetahuan matematika peserta didik, Lidinilah (dalam Elfiyani, 2024). Sejalan dengan itu menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama (Dahlia dkk,2020). Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD

sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu sangatlah penting pembelajaran matematika diajarkan sejak anak masuk dalam Pendidikan SD. Matematika berbeda dengan ilmu lain seperti sosial karena matematika ilmu pasti. Keberhasilan dalam pembelajaran matematika dapat dinilai berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran matematika itu sendiri. Tujuan mata Pelajaran matematika diantaranya, pertama meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, kedua membantu peserta didik dalam membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, ketiga meningkatkan hasil belajar peserta

didik, keempat meningkatkan peserta didik dalam mengkomunikasikan suatu ide dan kelima serta mengembangkan karakter peserta didik (Rahmi, 2016).

Namun pada kenyataannya, tujuan pembelajaran matematika belum sepenuhnya tercapai terutama dalam aspek kemampuan kognitif, pemecahan masalah dan rendahnya hasil belajar peserta didik. Dibuktikan berdasarkan hasil penelitian (Febriyanto dkk, 2018) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika, peserta didik masih berperan pasif dalam memecahkan suatu permasalahan, karena pembelajaran masih dilakukan lebih berpusat kepada guru, sehingga muncul anggapan bahwa matematika sebagai mata Pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Hal ini menjadi salah satu penyebab hasil belajar mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan yang masih rendah. Pada saat peneliti melakukan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), peneliti menemukan permasalahan yang sering dihadapi peserta didik pada kelas IV A UPTD SD Inpres Perumnas 1 Kota Kupang, yaitu hasil belajar

matematika yang masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai tugas dan hasil ulangan peserta didik, yang menunjukkan rendahnya pemahaman tentang materi yang diajarkan.

Rendahnya hasil belajar dalam materi pecahan karena proses belajar matematika belum menggunakan model pembelajaran dan alat peraga atau media pembelajaran yang berbasis teknologi yang sesuai. Sehingga interaksi peserta didik dengan guru masih belum terlihat, peserta didik belum aktif bertanya selama proses pembelajaran dan peserta didik mengalami kesulitan saat proses belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran dan media yang digunakan tidak memenuhi dan kurang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran matematika. Pembelajaran seperti membuat guru lebih mendominasi proses belajar mengajar, sementara peserta didik hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik serta memberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan diri

dalam suasana yang lebih menantang, menarik dan menyenangkan.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi pecahan maka diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Adapun solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut yaitu salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik termotivasi tinggi untuk belajar matematika. Salah satu kemungkinan model pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* atau model pembelajaran berbasis masalah. Sesuai dengan pendapat (Rahman dkk, 2018) model *Problem Based Learning* melibatkan peserta didik berperan aktif dalam memecahkan suatu masalah secara sistematis sesuai dengan tahapan metode ilmiah sehingga dengan model ini, peserta didik dapat memahami dan menyelesaikan permasalahan dari akarnya. Untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik maka

penggunaan media teknologi dirasa sebagai media yang cocok digunakan untuk media pembelajaran dalam mengatasi permasalahan peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan, karena media teknologi dapat menggambarkan dengan nyata hubungan matematika dengan ilmu lainnya maupun dengan kehidupan sehari-hari.

Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman secara otentik dan aktif, sehingga peserta didik termotivasi untuk membangun pengetahuan dan memadukan konteks belajar di sekolah pada kehidupan sehari-hari secara alamiah (Arnindah dkk, 2018). Dengan demikian, model *Problem Based Learning* menjadi pilihan bagi guru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Model ini dinilai relevan dengan tujuan pembelajaran matematika, terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan pemecahan masalah, serta hasil belajar peserta didik. Penggunaan media teknologi juga dalam pembelajaran *Problem Based Learning* ini sebagai media penguatan

yang dapat membantu peserta didik agar lebih muda memahami materi pembelajaran. media ternologi dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik serta dapat menyajikan pemodelan masalah serta gambaran konsep pembelajaran yang lebih nyata dengan tingkat evektifitas dan efesiensi yang lebih tinggi dibandingkan media yang lain.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Peneltian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Prosedur pelaksanaanya mengikuti prinsip dasar penelitian Tindakan kelas. Penelitian Tindakan diawali dengan mengidentifikasi gagasan umum yang dispesifikasikan sesuai dengan judul penelitian. Spesifikasi gagasan tersebut lebih lanjut dilaksanakan melalui empat tahap secara berdaur ulang yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Adapun Lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Inpres Perumnas 1 Jln Warinding No 1 Nefonaek, Kec. Kota Lama, Kota Kupang

Prosedur penelitian ini terbagi ke dalam dua siklus, yang mana di setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan diamati pada setiap siklus. Prosedur dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan peneliti menggunakan model perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2013) bahwa teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling strategis dalam Pendidikan, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan teknik lembar observasi, angket dan wawancara. Dalam penelitian Tindakan kelas yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Materi Pecahan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Berbasis Digital di UPTD SD

Inpres Perumnas 1 Kota Kupang, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Menurut Sanjaya (2009) Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Data keaktifan peserta didik dan guru/peneliti diambil melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi berbentuk tulisan. Data ini diambil dengan melihat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan keaktifan/kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Observasi dalam penelitian ini meliputi catatan yang mendeskripsikan tentang aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning*. Tes adalah suatu cara atau prosedur pengukuran dalam bidang pendidikan yang menggunakan serangkaian kertas soal atau tugas yang berisi pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab dengan benar, baik dan jujur (Sunaryati dkk., 2024). Teknik tes

dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti satu siklus kegiatan pembelajaran. Pada umumnya, tes dilakukan untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasilnya digunakan sebagai acuan untuk melihat kemajuan prestasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, serta menganalisis data dan refleksi Tindakan berikutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV-A SD Inpres Perumnas 1 yang terdiri atas 8 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama berlangsung pada tanggal 14 Mei 2025, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025, dengan durasi setiap pertemuan selama 2x35 menit.

Siklus I dari penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2025 dan siklus II pada tanggal 21 Mei 2025. Pelaksanaannya mengikuti tahapan prosedural, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, serta refleksi. Pada pertemuan ini, materi yang dibahas adalah tentang perbandingan pecahan. Pada tahap perencanaan diperlukan adanya persiapan kegiatan yang meliputi Mempersiapkan modul pembelajaran yang terdiri dari satu kali pertemuan, Melakukan validasi soal oleh ahli (validator), mempersiapkan lembar observasi untuk guru kelas dan teman sejawat, mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas.

Pada tahap kedua merupakan tahap merencanakan tindakan dalam bentuk perencanaan yang rinci untuk dilakukan. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai skenario pembelajaran yang telah direncanakan mengikuti langkah-langkah dalam model *problem based learning* yang meliputi mengorientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik, Meneliti, menganalisis dan mendiskusikan masalah dalam sebuah kelompok, menyajikan hasil diskusi dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Pada tahap ketiga merupakan observasi, pelaksanaan observasi pada siklus I dan siklus II dilakukan

untuk mengidentifikasi keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media berbasis digital pada materi membandingkan pecahan. Observasi dilaksanakan oleh guru kelas dan teman sejawat dengan menggunakan instrumen observasi yang telah divalidasi sebelumnya. Penilaian dilakukan dengan skala 1–4, yaitu: 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik).

Berikut adalah tabel observasi pada siklus I dan siklus II:

Observasi Aktivitas Guru	Jumlah Skor	Nilai Rata-rata
Siklus I	44,8	76,66
Siklus II	52,7	87,83

Pada observasi peserta didik hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

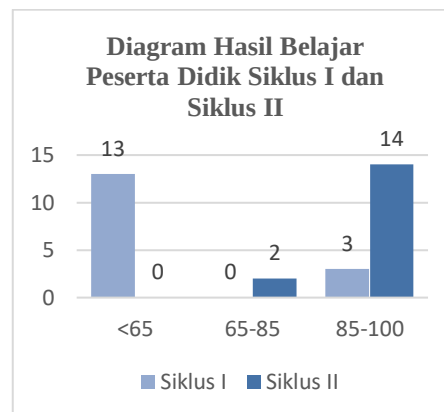
Observasi Aktivitas Peserta Didik	Jumlah Skor	Nilai Rata-rata
Siklus I	47,7	79,5
Siklus II	54,2	90,33

Untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar, guru memberikan soal evaluasi pada akhir siklus. Berikut adalah tabel hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II:

No	Nama Peserta Didik	Hasil Tes		Keterangan	
		Siklus I	Siklus II	Meningkat	Tidak Meningkat
1	ABT	40	70	✓	-
2	AGB	60	100	✓	-
3	BPS	50	80	✓	-
4	DBN	60	100	✓	-
5	EDN	40	100	✓	-
6	GA	50	100	✓	-
7	MCN	40	90	✓	-
8	MB	90	100	✓	-
9	PCN	90	100	✓	-
10	RNP	40	100	✓	-
11	RHM	60	100	✓	-
12	RAC	90	100	✓	-
13	STS	60	100	✓	-
14	SAU	60	100	✓	-
15	XGB	50	100	✓	-
16	ZHU	60	100	✓	-
Jumlah Nilai		940	1.560		
Nilai Rata-rata		44,76	96,25		
Presentase		14,28%	100%		

Berdasarkan Pelaksanaan penelitian pada siklus hasil yang diperoleh peserta didik mendapat rata-rata nilai yang diperoleh 58,75 dengan presentase ketuntasan yang diperoleh 18,75% atau 3 peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan 81,25% peserta didik atau 13 peserta didik belum mencapai KKTP sebesar 68. Dengan demikian maka pada siklus I, peneliti belum dikatakan berhasil karena presentase ketuntasan kelas belum mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Sedangkan siklus II yaitu dengan nilai rata-rata yang diperoleh 96,25 dengan presentase ketuntasan yang diperoleh 100% sehingga pada siklus II penelitian dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai presentase ketuntasan kelas yang ditetapkan yaitu 75%. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 37,50 dan presentase ketuntasan belajar klasik mengalami

peningkatan yaitu 81,25%. Untuk lebih jelasnya disajikan digram berikut ini.



Berdasarkan hasil olah data penelitian tersebut, dapat dibuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Hal ini karena penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis digital merupakan pembelajaran yang menganggap bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik dihadapkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, serta mencari solusi secara mandiri maupun melalui kerja sama kelompok. Dengan bantuan media digital, proses pembelajaran menjadi

lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media digital dapat menyajikan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Hal ini membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Integrasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media digital menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan bermakna, yang pada akhirnya berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Penerapan model *Problem Based Learning* turut mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas, memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan, serta mampu bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan. Selain itu, peserta didik juga lebih percaya diri dalam memberikan tanggapan atau

pendapat terhadap hasil kerja individu maupun kelompok, serta mampu mempresentasikan hasil kerja mereka di hadapan kelas (Rachmawati dkk, 2021).

Selain itu juga, media pembelajaran digital memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara kontekstual melalui tampilan audio dan visual yang menarik serta interaktif (Sari dkk, 2024). Penyajian yang variatif ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh sebab itu, pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang signifikan pada materi pecahan di UPTD SD Inpres Perumnas 1 Kota Kupang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis digital secara efektif

mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan di kelas IV. pada siklus I, aktivitas guru dan peserta didik serta tingkat ketuntasan belajar masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran maupun hasil evaluasi belajar.

Presentase ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 100%. Dengan demikian, penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis digital dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, Pranata, & Hamdu (2021). Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Tasikmalaya: *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.5(4), 20.
- Arnindha, Y., & Noer Hasmalinah, R. D (2018). Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 4(2), 46.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. CV. Pena Persada.
- Astuti, D. A. P., Slameto, & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(2), 102–109
- Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Interactive Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Penjumlahan Operasi Hitung Bilangan Bula. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(4), 32-41.
- Elfiyani, E. (2024). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Asian*

Journal of Early Childhood and Elementary Education, 2(3), 187–205.

<https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.2989>

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>

Magdalena, I., Afianti², N. A., & Yanti, A. A. (2020). Penilaian Hasil Belajar Siswa Dengan Kurikulum 2013 Di Sd Islam Asyasyakirin. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 466–476. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>

Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.

<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

Olivia, M., Ananda, D., & Indarini, E. (2022). Kajian Meta Analisis: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa sekolah dasar Dengan Model Problem Based Learning. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 126–134. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i3.130>

Rachmawati, N. L., Angganing, P., & Riyadi, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 1–8. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.108>

Rahman, F., Yurniwati, & Bintoro, T. (2018). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL)*. 2(1), 48–61.

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*,

18(1), 205–218.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>

*Ilmiah PGSD FKIP Universitas
Mandiri.*

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). *Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Analysis of Test Instruments as an Evaluation Tool in Learning in Elementary Schools*. XX, 316–324.

Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Sugyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif*. Bandung: Afabeta.

Sulistianik, dkk (2024). Penerapan PBL Berbasis Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Pecahan Siswa Kelas VI SDN Gading 7 Surabaya. *Didaktik Jurnal*