

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBASIS APLIKASI *MATH CITY MAP* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 265 TIMAMPU

Sirajuddin¹, Andi Ardhilah Wahyudi², Ainayya Al-fatiha³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah ^{1,2,3}

Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}

Email: sirajuddin@unismuh.ac.id¹, andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id²,
ainayyaalfatihaaa19@gmail.com³

Corresponding Author: Ainayya Al-fatiha email: ainayyaalfatihaaa19@gmail.com

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *math city map* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *math city map* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *math city map* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu. Sampel pada penelitian ini sebanyak 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*, respon siswa, dan aktivitas siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu. Hal ini dapat dilihat *pretest* hasil belajar siswa 8% Tuntas, sedangkan *Post-test* hasil belajar siswa 100% Tuntas. Dari hasil respon siswa dapat dilihat rata-rata persentase angket respon siswa 78% memberikan respon positif. Adapun hasil aktivitas siswa rata-rata persentase 86% menunjukkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 265 Timampu.

Kata kunci : *Problem Based Learning, Math City Map*

Abstract.

The main problem in this research is how to influence the application of the problem-based learning model based on the math city map application to the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SDN 265 Timampu. This study aims to determine the effect of applying the problem-based learning model based on the math city map application to the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SDN 265 Timampu. This type of research is pre-experimental research which aims to determine the effect of applying the problem-based learning model based on the math city map application to the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SDN 265 Timampu. The sample in this study were 25 students. Data collection techniques were carried out using learning outcomes tests in the form of pre-tests and post-tests, student responses, and student activities. Data analysis techniques in this study were descriptive data analysis techniques and inferential data analysis. Based on the results of the research that the application of the Problem Based Learning learning model based on the Math City Map application can affect the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SDN 265 Timampu. This can be seen in the pretest of student learning outcomes 8% complete, while the post-test student learning outcomes are 100% complete. From the results of student responses, it can be seen that the average percentage of student response questionnaires is 78% giving a positive response. As for the results of student activity an average percentage of 86% indicates students are active in the learning process. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on the results of



this study, it showed an increase in student learning outcomes in learning mathematics through the application of the Problem Based Learning learning model based on the Math City Map application to the learning outcomes of fifth grade students at SDN 265 Timampu.

Keyword : *Problem Based Learning, Math City Map*

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan siswa secara optimal dalam aspek intelektual, social, dan personal. Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia. Pendidikan adalah bekal untuk mengejar semua yang ditargetkan oleh seseorang dalam kehidupannya sehingga tanpa pendidikan, maka logikanya semua yang diimpikannya akan menjadi sangat sulit untuk dapat di wujudkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kebanyakan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika karena kurangnya minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar. Hal yang sama di dapat informasi dari SDN 265 Timampu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V pada tanggal 7 November 2022 diperoleh hasil bahwa siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah terkait soal-soal matematika khususnya pada materi bangun ruang sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Sedangkan standar ketuntasan dalam mata pelajaran matematika yaitu 70 dan sebanyak 50% siswa belum mencapai standar ketuntasan. Ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model yang konvensional. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti mencoba meneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa untuk dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh konsep dari materi pelajaran.

Dalam pembelajaran matematika memang sering kali siswa/siswi mengeluhkan akan pembelajaran tersebut dikarenakan pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang cukup susah dan hal ini akan sangat berpengaruh juga apabila guru mata pelajaran menggunakan model yang kurang cukup untuk dapat meningkatkan minat belajar pada siswa sedangkan pelajaran matematika merupakan pelajaran yang harus di kerjakan dengan santai dan rileks serta dimana para siswa harus lebih aktif lagi dan pembelajaran ini tidak hanya berpusat pada guru.

Untuk menentukan model pembelajaran yang akan di ambil pada saat mengajar guru harus memahami apakah model pembelajaran tersebut cocok untuk dapat di terapkan di pembelajaran matematika, dikarenakan pada pembelajaran ini diharuskan siswa harus lebih aktif dari pada guru dan model yang cocok pada pembelajaran matematika salah satu nya adalah *Problem Based Learning* (PBL) yang dimana siswa/siswi yang berperan aktif pada proses pembelajaran dan guru yang sebagai fasilitator.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini



dilaksanakan di SDN 265 Timampu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 265 Timampu yang jumlah siswanya 25 orang. Penelitian dilakukan dalam satu kelas maka jumlah sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sekitar 25 orang. Desain penelitian untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Math City Map*. Adapun variable pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni variable bebas dan variable terikat. Definisi operasional variable yakni model yang diterapkan adalah *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Math City Map*, Hasil belajar yang dinilai dari segi kognitif, objek yang akan diteliti adalah peserta didik kelas V SDN 265 Timampu, dan hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan pembelajaran matematika peserta didik pada materi bangun datar. Prosedur penelitian diantaranya memberikan *pre-test*, perlakuan (*treatment*) dan memberikan *post-test*. Instrumen penilaian yang peneliti gunakan adalah soal tes, angket dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar siswa, tanggapan siswa terhadap hasil belajar, dan data tentang aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan diantaranya, analisis data hasil belajar, analisis data respon siswa, analisis data aktivitas siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dapat menunjukkan deskripsi mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *Math City Map* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen dan menggunakan analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif.

1. Deskripsi Skor Pretest Pada Siswa Kelas V SDN 265 Timampu

Untuk mengetahui gambar awal tentang hasil belajar matematika siswa kelas V yang di pilih sebagai objek penelitian. Berikut dapat disajikan skor hasil belajar matematika siswa kelas V, setelah diberikan pretest

Tabel 1. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 265 Timampu

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	25
Skor ideal	100
Skor tertinggi	75
Skor terendah	45
Rentang skor	30
Skor rata-rata	55,6
Standar deviasi	6,66

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map* kepada 25 siswa sebesar 55,6 dengan standar deviasi 6,66 dan skor ideal 100 berada pada kategori rendah dari kategori hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka dapat dihasilkan distribusi frekuensi dan presentase sebagai berikut:



Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 265 Timampu Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi *Math City Map*

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
$91 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
$81 \leq x \leq 90$	Tinggi	0	0
$70 \leq x \leq 80$	Sedang	1	4
$61 \leq x \leq 70$	Rendah	1	4
$0 \leq x \leq 60$	Sangat Rendah	23	92
Jumlah		25	100

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat dilihat bahwa presentasi hasil dari pretes matematika siswa sebelum diberikan perlakuan dapat diketahui hasil belajar matematika dari 25 siswa terdapat 23 siswa atau 92% yang masuk kategori sangat rendah, 1 siswa atau 4% siswa yang masuk ke dalam kategori rendah, 1 siswa atau 4% yang termasuk ke dalam kategori sedang, 0 siswa atau 0% yang termasuk ke dalam kategori tinggi, dan 0 siswa atau 0% yang termasuk kategori yang sangat tinggi. Berdasarkan skor rata-rata pada hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu termasuk pada kategori sangat rendah.

Tabel 3. Deskripsi ketuntasan belajar matematika kelas V siswa SDN 265 Timampu Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi *Math City Map*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	23	92 %
$70 \leq x < 100$	Tuntas	2	8%
Jumlah		25	100%

Kriteria siswa dapat dinyatakan tidak tuntas apabila memiliki nilai kurang dari 70. Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 23 siswa atau (92%) dan siswa yang berada pada Kriteria Ketuntasan Maksimum yaitu 2 siswa atau (8%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu 23 siswa dari 25 jumlah keseluruhan siswa yang yang tergolong rendah.

2. Hasil Belajar Matematika Siswa setelah Diberikan Perlakuan (Posttest)

Tabel 4. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 265 Timampu Setelah Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi *Math City Map*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	25
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	75
Rentang Skor	10
Skor Rata-Rata	81,4
Standar Deviasi	4,21



Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa skor rata-rata setelah diberikan perlakuan 25 siswa yaitu 81,4 dengan standar deviasi 4,21 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan kategori hasil belajar siswa.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 265 Setelah Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi *Math City Map*

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
$91 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
$81 \leq x \leq 90$	Tinggi	13	52
$70 \leq x \leq 80$	Sedang	12	48
$61 \leq x \leq 70$	Rendah	0	0
$0 \leq x \leq 60$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa persentase hasil matematika siswa setelah pemberian perlakuan dan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *Math City Map* terhadap hasil belajar matematika yakni dari 25 siswa terdapat 0 siswa atau 0% yang masuk kategori sangat rendah, 0 siswa atau 0% yang termasuk dalam kategori rendah, 12 siswa atau 48% yang termasuk ke dalam kategori sedang, 13 siswa atau 52% yang termasuk ke dalam kategori tinggi, 0 siswa atau 0% yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan skor rata-rata pada hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 256 Timampu termasuk pada kategori tinggi

Tabel 6. Deskriptif Ketuntasan Belajar Matematika Kelas V SDN Setelah Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi *Math City Map*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	0	0%
$70 \leq x < 100$	Tuntas	25	100%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 6 diatas jumlah siswa yang tidak berada pada kriteria ketuntasan minimum adalah 0 siswa (0%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah 25 siswa (100%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika kelas V SDN 256 Timampu jumlah siswa yang tuntas lebih banyak dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.

3. Deskripsi Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi *Math City Map*

Hasil analisis data angket respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Aplikasi *Math City Map* yang diisi oleh 25 siswa secara singkat ditunjukkan pada tabel analisis angket respon siswa pada lampiran. Berdasarkan table analisis angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 bahwa angket respon siswa selama tiga kali pertemuan menunjukkan sebagai berikut:



Tabel 7. Analisis Angket Respon Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi Math City Map

No.	Aspek yang ditanyakan Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> ?	23	2	92	8
2	Apakah belajar menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> merupakan hal baru ?	23	2	92	8
3	Apakah dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> ,kamu lebih mudah memahami materi pembelajaran ?	20	5	80	20
4	Apakah kamu setuju pembelajaran berikutnya menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> ?	20	5	80	20
5	Apakah kamu merasa mengalami kemajuan setelah belajar menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> ?	23	2	92	8
6	Apakah belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> , kurang mengerti materi pembelajaran ?	9	16	36	64
7	Apakah dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> , kurang bermanfaat untuk pembelajaran Matematika ?	19	6	76	24
8	Apakah dengan belajar menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> , tidak membuat kamu merasa tertekan ?	18	7	72	26
9	Apakah dengan belajar menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> , tidak membuat kamu bosan ?	20	5	80	20
10	Apakah dengan belajar menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i> , membuat kamu lebih aktif dalam proses pembelajaran ?	21	4	84	16
Rata-rata				78	21

Dari tabel 7 dapat dilihat bahwa rata-rata persentase angket respon siswa yang menjawab ya adalah 78%. Dengan demikian angket respon siswa yang diajar dengan pendekatan ini dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria angket respon siswa yakni $\geq 75\%$ memberikan respon positif.



Tabel 8. Hasil Analisis Aktivitas Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi Math City Map

No.	Aktivitas Siswa	Pertemuan Ke-					Rata-rata	Persentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Siswa hadir tepat waktu dalam proses pembelajaran		25	25	25		25	100
2.	Siswa berdoa sebelum belajar		25	25	25		25	100
3.	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> berbasis aplikasi <i>Math City Map</i>		25	25	25		25	100
4.	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tentang penggunaan aplikasi <i>Math City Map</i>	<i>Pre test</i>	25	25	25	<i>Post test</i>	25	100
5.	Siswa bertanya mengenai aplikasi <i>Math City Map</i> yang belum dipahami		15	10	5		10	40
6.	Siswa aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan model <i>Problem Based Learning</i>		25	25	25		25	100
7.	Siswa mampu menggunakan aplikasi <i>Math City Map</i>		25	25	25		25	100
8.	Siswa bekerja sama dalam menyelesaikan masalah kelompok.		25	25	25		25	100
9.	Siswa menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh guru		25	25	25		25	100
10.	Siswa berani tampil menyajikan hasil karya		5	5	5		5	20
Jumlah							215	860
Rata-rata persentase								86

Dari deskripsi diatas persentase aktivitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *math city map* adalah 86% dari tiga kali pertemuan. Sehingga aktivitas sesuai melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *math city map* dikatakan efektif karena memenuhi kriteria siswa secara klasikal yaitu $\geq 75\%$ siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Uji Gain

Tabel 9. Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas V SDN 265 Timampu

Normalized Gain	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase%
$g < 0,30$	Rendah	0	0
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang	0	0
$g > 0,70$	Tinggi	25	25
Jumlah		25	100



Berdasarkan tabel 8 deskripsi rata-rata gain ternormalisasi siswa sebesar 0,70 dikonversi dalam tiga kategori diatas, maka rata-rata gain ternormalisasi siswa berada pada interval $g > 0,70$ itu artinya peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map* berada pada kategori tinggi.

5. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil belajar pada 25 siswa kelas V SDN 256 Timampu dengan menggunakan aplikasi *Math City Map* dapat diketahui analisis skor pretest dan posttest yakni jumlah dari X_1 yaitu 1390, X_2 yaitu 2035, $X_2 - X_1$ yaitu 645, dan D^2 yaitu 16525. Untuk menguji perbedaan hasil belajar dari pretest-posttest maka dapat diuji melalui uji t standar sampel pasangan dengan H_0 tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map* dan H_1 terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map*. Dalam pengujian hipotesis ini untuk menentukan nilai t tabel penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $df = N - 1 = 25 - 1 = 24$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,711$. Setelah diperoleh t_{Hitung} 19,21 dan t_{Tabel} 0,05 maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $19,21 > 1,711$. Berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *Math City Map* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 265 Timampu. Hal ini dapat dilihat pretest hasil belajar siswa 8% Tuntas, sedangkan Post-test hasil belajar siswa 100% Tuntas. Dari hasil respon siswa dapat dilihat rata-rata persentase angket respon siswa 78% memberikan respon positif. Adapun hasil aktivitas siswa rata-rata persentase 86% menunjukkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Math City Map* ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 265 Timampu.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, T. P. (2019). Model problem based learning dengan mind mapping dalam pembelajaran IPA abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64-73.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/5338>
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019, July). Kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis teknologi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*



Taufiq, A. 2014. Pendidikan Anak di SD. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Wahyuni, S. (2022). Matematika Peserta Didik SDN Harjasari Pengaruh Model Problem Based (PBL) Berbantuan Lectora Terhadap Minat Belajar 01. E-Journal Research: Jurnal Penelitian Mahasiswa, 5(3). <file:///C:/Users/acer/Downloads/artikel+Sri+Wahyuni.pdf>

