

PENINGKATAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (*GUIDED INQUIRY*) BERBANTUAN MEDIA ANVIPI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Indah Safitri¹, Zulmi Roestika Rini²

^{1,2}PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo

Alamat e-mail : 1indhsftri02@gmail.com

Alamat e-mail : 2zulmiroestika@gmail.com

ABSTRACT

In mathematics study, problem solving is an activity that plays an important role when learning mathematics. In the process of learning mathematics, it is important to apply models, methods and media that are appropriate to students' needs to support more interesting and easy-to-understand learning. This study aims to examine the effectiveness of the Guided Inquiry learning model assisted by ANVIPI media on the problem-solving abilities of fourth grade elementary school students. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design, the population in this study were students of SDN Susukan 01 and the sample in this study was class IV A as the experimental class while class IV B as the control class. Data collection techniques were in the form of tests and non-tests. The results of the study showed that there was a significant difference between the experimental and control classes. The average posttest score of the experimental group (75.64) was higher than the control class (72.79). The results of the Paired Sample T-test analysis showed a significance value of $0.00 < 0.05$, with the average pretest and posttest results of the experimental class showing 67.42 and 72.79. Therefore, it can be seen that there is an average increase between the pretest results and the posttest results of 5.37. This shows that the Guided Inquiry learning model has increased students' problem-solving abilities.

Keywords: Learning Model, Guided Inquiry, Problem Solving, Animation Media

ABSTRAK

Dalam studi matematika, pemecahan masalah merupakan kegiatan yang berperan penting saat mempelajari matematika. Dalam proses belajar matematika penting untuk menerapkan model, metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media ANVIPI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi* eksperimen, populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Susukan 01 dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen (75,64) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72,79). Hasil analisis *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, dengan

hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan sebesar 67,42 dan 72,79. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* sebesar 5,37 hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) terdapat peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Inkuiri Terbimbing, Pemecahan Masalah, Media Animasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia yang berkualitas. Masa ke masa pendidikan mengalami perubahan, perbaikan dan perkembangan dalam segala bidang. Era Globalisasi yang pesat, Indonesia berhasil mengikuti perkembangan yang berlangsung dengan cepat dan berdampak dalam menuntut kemampuan manusia bermutu yang berkelanjutan di segala aspek kehidupan. Perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan mampu membawa kualitas Pendidikan Indonesia lebih unggul. Peningkatan mutu Pendidikan Indonesia hal yang paling penting dalam kehidupan berkelanjutan, sistem Pendidikan Nasional yang perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam perkembangan yang terjadi di tingkat lokal, nasional maupun global.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan

Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan yaitu usaha secara dasar dan terencana agar terwujudnya suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa terwujudnya suasana belajar yang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang sangat berperan penting dalam sistem pendidikan, karena matematika ada di semua tingkat pendidikan. Oleh karena itu, agar hasil belajar matematika bisa maksimal, penting untuk menerapkan model, strategi, pendekatan, atau metode yang sesuai dengan karakteristik materi dan juga siswa (Khotimah et al., 2024). Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang membantu individu untuk berpikir secara logis, rasional, dan

penyempurnaan diri, serta berfungsi sebagai alat untuk memecahkan berbagai masalah nyata yang dapat disajikan dalam bentuk model matematika (Baidowi et al. , 2019). Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa, karena dianggap sebagai jantung dari matematika. Menurut Polya yang dikutip dalam Novianti et al (2020) langkah- langkah pemecahan masalah matematika terdiri dari memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana dan memeriksa kembali. Jika siswa telah mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan maka dalam dirinya sudah memiliki potensi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara nyata (Wulandari et al.,2020). Dalam proses belajar matematika, kegiatan pemecahan masalah memiliki peranan yang sangat signifikan. Davis dan McKillip (dalam Haryani, 2017) menyebutkan, “Kemampuan untuk menyelesaikan pertanyaan adalah salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika. ” Dengan demikian, dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran matematika dibutuhkan keterampilan dalam menyelesaikan

suatu isu permasalahan dengan menggunakan keterampilan kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah ialah usaha seseorang dalam menggunakan proses berpikirnya dalam memecahkan suatu permasalahan melalui pengumpulan fakta-fakta yang di cari, menganalisis data, strategi dalam penyusunan pemecahan serta memilih pemecahan masalah yang sesuai dan efektif. Dalam kemampuan pemecahan masalah ini menjadi cara menemukan Solusi dalam suatu permasalahan. Selain itu, peran guru dengan adanya kemampuan pemecahan masalah di sekolah sangat di butuhkan dalam mencapai tujuan keberhasilan dalam pembelajaran.

Menurut Annisa et al (2021) Kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada berpotensi memberikan pengalaman sukses bagi siswa, baik secara individu maupun dalam kehidupannya kelompok. Pemecahan masalah bukan hanya menuntut siswa sekedar memahami, tetapi juga mampu menggunakan sejumlah strategi dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Dengan demikian,

salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk menangani isu-isu tersebut adalah dengan memilih pendekatan pembelajaran yang kreatif dan disesuaikan. Seorang guru bertanggung jawab untuk menciptakan proses belajar yang terlihat dari pemilihan metode atau pendekatan pembelajaran yang efisien guna meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah matematika. Dengan memilih model yang tepat, diharapkan tujuan pembelajaran juga dapat tercapai (Saputri dan Wardani, 2021).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam penyusunan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan berbagai model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran materi pokok yang harus dibelajarkan oleh guru (Harefa, 2020). Model pembelajaran diharapkan mampu mendorong siswa untuk berpikir inisiatif, membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar serta mengembangkan konsep diri pada setiap individu siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan

belajar mengajar, di mana peran guru sangat penting dalam pemilihan, penggunaan, dan pemanfaatan media tersebut (Fatimah et al., 2022). Media pembelajaran penting dalam menunjang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran adalah komponen penting yang dapat menarik minat siswa dalam belajar (Saski & Sudarwanto, 2021). Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran (Rasagama, 2020).

Media audio visual adalah alat guna menghubungkan teks, visual, audio, tayangan atau animasi, dan unsur interaktif. Salah satu alat pembelajaran yang efisien untuk kita gunakan adalah media audio visual, karena media ini merupakan seperangkat alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran secara

simultan selama proses belajar. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Kausar et al (2021) yang menyatakan bahwa media audio visual memiliki keunggulan dalam membantu siswa berpikir analitis untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta memberikan kemandirian dan keberanian kepada siswa dalam belajar.

Media pembelajaran ” *ANVIPI* “ adalah media pembelajaran yang berupa video animasi yang merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Media “*ANVIPI*” merupakan media interaktif desain grafis *online* yang membantu guru dalam membuat inovasi pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dalam media ini menjelaskan materi pembelajaran dengan konsep seperti buku tetapi, dapat bergerak dengan beberapa animasi serta suara yang memudahkan peserta didik memahami pembelajaran, media ini dilengkapi dengan contoh soal dan cara penyelesaian dengan tepat. Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain

motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. (Rasagama, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN Susukan 01.

Tabel.1 Hasil Analisis Studi Pendahuluan

Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya	Kelas 4 B	Kelas 4 A	Rata-rata
Memahami Masalah	22,90%	15,49%	19,20%
Merencanakan masalah	22,22%	30,64%	26,43%
Melaksanakan Perencanaan	42,42%	52,53%	47,48%
Memeriksa kembali jawaban	61,62%	65,66%	63,64%
Rata-rata	37,29%	41,08%	39,19%

Terbukti dalam tabel 1. menunjukkan setiap indikator seperti memahami masalah, merencanakan masalah, melakukan perencanaan masalah, memeriksa kembali pemecahan masalah pada jawaban siswa masih kurang tepat dan tidak ada cara penyelesaiannya. Dengan permasalahan kemampuan pemecahan masalah siswa, Upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik menjadi suatu

hal yang penting terutama di kehidupan Masyarakat.

Selain itu, ditemukan bahwa guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cukup beragam. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga sulit untuk siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang kurang bervariasi dan kurang memadai dalam pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru cenderung jarang memanfaatkan modul sebagai bahan ajar yang terstruktur. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari.

Permasalahan di SD tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berkontribusi dalam memecahkan masalah. Menurut Lovisia (2018) Inkuiri terbimbing merupakan model

pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan tugas guru mendorong siswa melakukan percobaan dan memiliki pengalaman untuk memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Model Inkuiri terbimbing menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sebuah permasalahan sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Media “ANVIPI” atau animasi video pembelajaran inovatif merupakan media interaktif desain grafis *online* yang membantu guru dalam membuat inovasi pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dalam media ini menjelaskan materi pembelajaran dengan konsep seperti buku tetapi, dapat bergerak dengan beberapa animasi serta suara yang memudahkan siswa memahami pembelajaran, media ini dilengkapi dengan contoh soal dan cara penyelesaian dengan tepat. Dalam media ini menjelaskan materi pembelajaran dengan konsep seperti buku tetapi, dapat bergerak dengan beberapa animasi serta suara yang memudahkan siswa memahami

pembelajaran, media ini dilengkapi dengan contoh soal dan cara penyelesaian dengan tepat. Media audio visual ini menggunakan aplikasi *canva*. Media audio visual ini menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah platform media interaktif desain grafis *online* yang memungkinkan guru dan pengguna lainnya membuat berbagai jenis konten kreatif. *Canva* memungkinkan dapat menggabungkan inovasi dengan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Sangat bermanfaat untuk membuat presentasi, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), video, poster, dan tampilan lainnya (Monoarfa & Haling, 2021). *Canva* adalah sarana media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara praktis (Mahardika et al., 2021).

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan metode eksperimen. Desain dalam *penelitian ini menggunakan Quasi Experimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design*. *Quasi experimental design* digunakan karena dalam penelitian ini terdapat

variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Susukan 01. Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas control SD Negeri Susukan 01. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan non tes. Teknik tes diterapkan pada siswa sebanyak dua kali yaitu penyebaran soal *pre-test* dan *post-test*. Teknis non tes dalam penelitian ini yaitu penyebaran angket, observasi, wawancara tidak terstruktur dan dokumentasi. Uji coba instrumen dalam penelitian ini yaitu uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data yaitu uji normalitas dan homogenitas. Sedangkan uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu Uji *Paired Sample T-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1 Peningkatan kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Terhadap Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) Berbantuan Media Pembelajaran ANVIPI.

Tabel 2. Uji Paired Sample T-Test

No	Kelas	Mean	Nilai Sig. Hitung
1	Kelas <i>Pre Test Eksperimen</i>	67,42	0,000
2	Kelas <i>Pos Test Eksperimen</i>	72,79	0,000

Dari tabel 2. Menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang nyata antara hasil *pre test* dengan hasil *post test* dan dapat diketahui juga dari hasil rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen menunjukkan sebesar 67,42 dan 72,79 . Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* sebesar 5,37. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI dapat memberikan peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah siswa.

Sebagaimana yang disampaikan (Amajaya et al., 2018 dalam Wahyuni et al., 2023) Aktivitas pembelajaran menggunakan pendekatan Inkuiri menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa

dalam menyelesaikan masalah selama proses belajar. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa secara kelompok saat siswa mencari solusi dalam sebuah masalah yang disajikan. Buku ajar tematik yang digunakan sudah menunjukkan keseimbangan proporsi pada tahapan pemecahan masalah, hal ini dibuktikan dengan soal-soal latihan yang ada pada modul tematik yang sudah diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media ANVIPI mudah terfasilitasi soal dengan tahapan-tahapan indikator pemecahan masalah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya kemampuan pemecahan masalah siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran

ANVIPI berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi kurang dari $0,05 > 0,020$ yang mengindikasikan bahwa tingkat pemecahan masalah siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Model pembelajaran ini membuat keterlibatan siswa dalam proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, penelitian ini juga membuktikan adanya pengaruh signifikan dari model Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, dengan tingkat signifikansi sebesar $0,020 < 0,05$. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung $> t$ table atau $2.356 > 1.670$. Oleh karenanya, bisa disimpulkan bahwasannya model

Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI mempunyai pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam penggunaan model Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan yang nyata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* dan dapat diketahui juga dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan sebesar 67,42 dan 72,79 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya kemampuan pemecahan masalah siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, R., Roza, Y., & Maimunah. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berdasarkan Gender. *Jurnal Kependidikan: Hasil*

- Penelitian Dan Kajian
Kepustakaan Di Bidang
Pendidikan, Pengajaran Dan
Pembelajaran*, 7(2), 481–490.
- Baidowi, B., Amrullah, A., & Hikmah, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Mataram Tahun Ajaran 2017/2018 Melalui Lesson Study. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 1(1), 1–12.
- Fatimah, W., Malik Iskandar, A., Abustang, P. B., Rosarti, M. S., & Iskandar, M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9325–9332.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–8.
- Hartatik, B. D., Hapiipi, H., Hikmah, N., & Azmi, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI Inklusi SMK. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 9–15.
- Haryani, D. (2017). Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 1980, 121–126.
- Kausar, M., Sutrisno, A. J., & Pratama, E. Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI SMK Trisakti Jaya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bandar Lampung*. 1-10.
- Khotimah, S, H., Hayati, L., Kurniawan, E., Sarjana, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Tahapan Polya Siswa Kelas VIII MTs Negeri 5 Lombok Tengah Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (4), 235-246.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan*

- Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1–7.
- Novianti, E., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 1(1), 65–73.
- Ragasama, I, Gede. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8 (2), 91-101.
- Saputri, Y., Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (2) 935-948.
- Sari, R. H., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan* 2 (3), 159-166.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Kausar, M., Sutrisno, A. J., & Pratama, E. Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI SMK Trisakti Jaya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bandar Lampung*. 1-10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, N. P. R., Dantes, N., & Antara, P. A. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa [Open Ended-Based Realistic Mathematics Education Approach to Students' Mathematical Problem Solving Ability]. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 131–142.