

## Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD Gugus VII Kecamatan Ubud

**Dewa Ayu Widya Trisna Dewi**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Dwijendra Denpasar  
e-mail: [ayuwidya281@gmail.com](mailto:ayuwidya281@gmail.com)

**I Made Sila**

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Dwijendra Denpasar  
e-mail: [madesila@undwi.ac.id](mailto:madesila@undwi.ac.id)

**Ni Luh Gede Karang Widiastuti**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Dwijendra Denpasar  
e-mail: [karangwidhi@gmail.com](mailto:karangwidhi@gmail.com)

### Abstrak

Jenis ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas siswa yang dibelajarkan melalui model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dan kelas siswa yang dibelajarkan melalui model konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitiannya adalah *non-equivalent post-test control group design*. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas V SD gugus VII Kecamatan Ubud sebanyak 104 orang siswa. Untuk menentukan sampel digunakan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Sayan yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 1 Sayan yang berjumlah 22 orang sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data kemampuan memecahkan masalah dilakukan dengan metode tes, yaitu tes kemampuan memecahkan masalah, dengan jenis tes esai. Data selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik uji-t. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah antara kelas siswa yang dibelajarkan melalui model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dari hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 10,858 > t_{tabel} (\alpha=0,05,50) = 1,675$  dan didukung dengan perbedaan rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $\bar{X} = 62,11 > \bar{X} = 46,68$ . Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa di kelas V SD Gugus VII Kecamatan Ubud.

**Kata Kunci** : *Problem Based Learning*, *Quizizz*, Kemampuan Memecahkan Masalah

### Abstract

This type was classroom action research. This study aims to determine the significant difference between the class of students who are taught through the *Problem Based Learning* model assisted by the *Quizizz* application and the class of students who are taught through the conventional model. This research was a quasi-experimental research with a *non-equivalent post-test control group design*. The population in this study were 104 students in the fifth grade of SD cluster VII, Ubud District. To determine the sample used random sampling technique. The sample in this study was the fifth grade students of SD Negeri 2 Sayan, totaling 28 people as the experimental class and SD Negeri 1 Sayan, amounting to 22 people as the control class. The data collection of

problem-solving abilities was carried out by the test method, namely the problem-solving ability test, with the type of essay test. The data were then analyzed using t-test statistical analysis. The results showed that there was a significant difference in problem-solving abilities between classes of students who were taught through a problem-based learning model assisted by the Quizizz application and students who were taught through conventional learning. This is evident from the results of the analysis using the t-test obtained  $t_{count} = 10,858 > t_{table} (\alpha=0,05,50) = 1,675$  and is supported by the difference in the average problem-solving ability between the experimental class and the control class, namely  $X = 62,11 > X = 46,68$ . Thus, it can be concluded that the Problem Based Learning model assisted by the Quizizz application has an effect on the problem solving ability of students in class V SD Cluster VII, Ubud District.

**Keywords:** Problem Based Learning, Quizizz, Problem Solving Ability

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Kurikulum adalah inti dari bidang pendidikan dan mempengaruhi semua kegiatan pendidikan. Menurut Daryanto (2014) kurikulum adalah kumpulan rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi, dan materi pembelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Di Indonesia, berbagai kurikulum telah diperkenalkan untuk memperbaiki sistem pendidikan. Implementasi kurikulum 2013 merupakan bentuk penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006.

Menurut (Rafianti *et al.*, 2018) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berpusat pada siswa. Kurikulum 2013 berfokus pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher order thinking skill*). HOTS sebagai kemampuan berpikir dengan membuat hubungan antar fakta terhadap sebuah permasalahan. Kemampuan memecahkan masalah dapat memberikan manfaat seperti memungkinkan siswa untuk menarik kesimpulan, melakukan penilaian, dan beradu argumen. Ini memungkinkan penguasaan atau pemahaman materi siswa menjadi lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah.

Timbulnya masalah tentu membutuhkan pemecahan masalah yang tepat agar aktivitas kehidupan manusia dapat terus

berlangsung. Memecahkan masalah merupakan salah satu kemampuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan, sehingga dapat dikatakan, bahwa memecahkan masalah merupakan aktivitas dasar manusia dalam kehidupan. Salah satu pembelajaran yang erat kaitannya dengan kemampuan dalam memecahkan masalah adalah pembelajaran matematika. (Sumartini, 2016) kemampuan memecahkan masalah sangat penting dalam matematika, tidak hanya bagi mereka yang akan mempelajari matematika di masa depan, tetapi juga bagi mereka yang akan menerapkannya pada bidang studi lain dan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataan di lapangan masih ada beberapa siswa yang kurang memahami pembelajaran matematika, karena kurang tertarik dengan cara yang digunakan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Model pembelajaran matematika yang sering digunakan biasanya adalah model konvensional seperti ceramah, memberikan rumus dan siswa disuruh untuk menghafal rumus tanpa mengetahui konsep dari rumus tersebut. Banyak faktor yang menyebabkan siswa sulit untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika, diantaranya adalah karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan simbol-simbol. Hal ini yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah matematik.

Bedasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan pada kelima sekolah di SD

Gugus VII Kecamatan Ubud, didapatkan bahwa pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah, menghafal, diskusi, dan tanya jawab. Hal ini sesuai dengan pendapat (Utari, 2019) yang menyatakan, bahwa salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah anggapan sebagian besar siswa, bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Akibatnya banyak siswa yang tidak menyukai matematika bahkan menjadikannya salah satu mata pelajaran yang harus dihindari matematika.

Selain itu partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang dan menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kenyataan tersebut dapat dikatakan, bahwa guru seolah-olah menjadi satu-satunya sumber bagi siswa yang menyebabkan kemampuan memecahkan masalah matematik siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes kemampuan memecahkan masalah yang dimiliki oleh guru kelas V di masing-masing sekolah. Dari total keseluruhan siswa di Gugus VII Kecamatan Ubud, hanya 18 orang siswa yang mencapai KKM sebesar 60. Sedangkan target yang ditetapkan oleh masing-masing guru adalah 100% siswa mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dimana siswa memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga siswa memperoleh pengetahuan terkait masalah dan kemampuan pemecahan masalah. Dalam kegiatan ini, mereka akan mencoba memecahkan masalah yang diajukan oleh guru berdasarkan informasi yang tersedia bagi mereka. (Sari et al, 2014) mengungkapkan bahwa *problem based learning* memiliki

beberapa kelebihan, antara lain: (1) memberi tantangan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan baru, (2) membantu siswa bagaimana mengkomunikasikan pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, (3) mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, (4) meningkatkan keaktifan siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Kegiatan guru yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah sebuah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa yaitu game edukasi *quizizz* (Swarniti, 2021).

(Zhao F, 2019) mengemukakan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas yang telah dibuat sebelumnya dan membuat soal latihan menjadi interaktif dan menyenangkan. Penerapan game edukasi *quizizz* dapat dilakukan siswa di rumah dan di sekolah dengan menggunakan perangkat seperti smartphone dan laptop. Dengan adanya game edukasi *quizizz* diharapkan persaingan melalui kuis pendidikan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meraih nilai ujian yang tinggi, dan mempengaruhi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan memecahkan masalah siswa.

Meningat pentingnya kemampuan memecahkan masalah bagi siswa maka perlu melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dan pengaruhnya terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa, sehingga perlu dibuktikan melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Memecahkan

Masalah Siswa Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Ubud”.

## II. METODE

Penelitian ini termasuk jenis *quasi experiment design* atau eksperimen semu. Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Post-test only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus VII Kecamatan Ubud dengan jumlah 104 orang. Populasi tersebut kemudian diuji untuk mengetahui kemampuan masing-masing, yaitu dengan melakukan uji kesetaraan. Uji kesetaraan dilakukan dengan uji ANOVA satu jalur. Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan cara acak (*random sampling*). Populasi yang diacak adalah kelas, dan diperoleh sampel sebanyak 28 siswa. SDN 2 Sayan sebagai kelas eksperimen dan SDN 1 Sayan sebagai kelas kontrol.

Variabel dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan pembandingnya, yaitu model konvensional, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan memecahkan masalah.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yakni kemampuan memecahkan masalah siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni tes kemampuan memecahkan masalah matematika siswa. Pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan memecahkan masalah matematika siswa digunakan tes esai.

Sebelum di ujicobakan, validitas isi (*content validity*) tes kemampuan memecahkan masalah di konsultasikan dengan dua orang ahli (*expert judges*) dalam bidang matematika. Selanjutnya instrumen diuji cobakan untuk mengetahui reliabilitas tes.

Dalam penelitian ini diuji sebuah hipotesis, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model *problem based learning*

berbantuan aplikasi *quizizz* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VII Kecamatan Ubud.

Data penelitian ini dianalisis secara bertahap, meliputi: deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan terhadap 2 kelompok data. Untuk mengetahui normalitas data menggunakan analisis *Kolmogorov-smirnov* sedangkan pengujian homogenitas varians menggunakan uji *levene*.

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis statistik dengan uji *t-test independent simple-test* pada signifikansi 0,05. Sebelum dianalisis, data yang diperoleh telah diuji normalitas, homogenitas, dan kolinearitasnya sehingga pengujian dapat dilanjutkan.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, maka dibawah ini disajikan hasil analisis deskriptif data post-test kemampuan memecahkan masalah matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Post-test Kemampuan Memecahkan Masalah

Variabel	Kemampuan Memecahkan Masalah Kelas Eksperimen	Kemampuan Memecahkan Masalah Kelas Kontrol
<b>Statistik</b>		
Jumlah Siswa (N)	28	22
Skor Maksimal	85	85
Skor Minimal	30	20
Mean (M)	62,11	46,68
Median (Me)	61	39
Modus (Mo)	81,7	38,5
Varian	301,93	316,4
Sandar Deviasi (SDi)	17,38	17,79

Berdasarkan tabel 1. Hasil perhitungan rata-rata nilai kelompok eksperimen yang dibelajarkan melalui model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* di kelas V SD N 2 Sayan adalah 62,11 dengan varians sebesar 301,93 dan standar deviasi 17,38. Sedangkan rata-rata nilai akhir kemampuan memecahkan masalah pada kelompok kontrol yang dibelajarkan melalui model konvensional di kelas V SD N 1 Sayan adalah 46,68 dengan varians sebesar 316,40 dan standar deviasi 17,79.

Dari data tersebut diketahui bahwa kelompok eksperimen yang dibelajarkan melalui model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* memiliki nilai rata-rata kemampuan memecahkan masalah yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol yang dibelajarkan melalui model konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians sebagai berikut.

*Pertama*, uji normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-smirnov* pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil rekapitulasi uji normalitas kelompok eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Statistik	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
N Sempel	28	22
Nilai Sig.	0.114	0.113
Keterangan	Normal	Normal

Hasil uji normalitas data kemampuan memecahkan masalah kelas eksperimen sebesar 0,114 lebih besar dari 0,05 berarti berdistribusi normal. Data kemampuan memecahkan masalah kelas kontrol sebesar 0,113 lebih besar dari 0,05 berarti berdistribusi normal. Diketahui jika nilai signifikansi  $> 0,05$

maka data berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data post test kemampuan memecahkan masalah berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Varians

Statistik	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
N Sempel	28	22
Nilai Sig.	0.691	
Keterangan	Homogen	

Berdasarkan hasil uji *levene* data kemampuan memecahkan masalah based on mean sebesar 0,691 lebih besar dari 0,05 berarti data homogen. Maka dapat disimpulkan, bahwa seluruh data post test kemampuan memecahkan masalah homogen.

Hasil analisis uji normalitas dan homogenitas varians tersebut menunjukkan telah memenuhi uji prasyarat hipotesis, sehingga dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t-test* pada taraf signifikansi 5%.

Ringkasan hasil uji *t-test* dapat dilihat berikut.

$$t = \frac{62,11 - 46,68}{\sqrt{\frac{(28-1)301,93 + (22-1)316,40}{28+22-2} \left(\frac{1}{28} + \frac{1}{22}\right)}} = \frac{15,43}{15,43}$$

$$t = \frac{(27)301,93 + (21)316,40}{48} (0,081) = \frac{15,43}{15,43}$$

$$t = \frac{3152,11 + 6644,4}{48} (0,081) = \frac{15,43}{15,43}$$

$$t = \frac{14796,51}{48} (0,081) = \frac{15,43}{15,43}$$

$$t = \frac{17,5535(0,081)}{15,43} = 1,421$$

$$t = 10,858$$

Berdasarkan hasil perhitungan *t-test* tersebut pada kelas eksperimen dan kelas kontrol data kemampuan memecahkan masalah diperoleh bahwa nilai  $t_{hit}$  sebesar

10,858 >  $t_{\text{tabel}}$  1,675, Maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan memecahkan masalah siswa yang belajar menggunakan *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Kemampuan ini berdampak positif terhadap skor rata-rata post-test kelas eksperimen, yaitu 62,11 yang tergolong sangat baik berdasarkan penilaian acuan patokan.

Hal ini menunjukkan, bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen berlangsung optimal. Selain itu dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* siswa dapat memahami kondisi soal atau masalah yang ada pada soal.

Hal tersebut dapat dilihat pada persentase kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 5 orang, sesuai KKM sebanyak 7 orang, dan di atas KKM sebanyak 16 orang.

Sedangkan pada kelas kontrol yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional kurang berjalan optimal. Ini terlihat dari rata-rata pada kelas kontrol dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional yang memperoleh nilai kemampuan memecahkan masalah yang di bawah KKM sebanyak 17 orang, sesuai KKM sebanyak 1 orang, dan di atas KKM sebanyak 4 orang.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t-test bahwa  $t_{\text{hit}}$  10,858 >  $t_{\text{tabel}}$  1,675, maka Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah siswa yang belajar menggunakan *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

Hasil temuan tersebut didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Aisyah, 2016.) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Software Geogebra* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika” Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *problem based learning* berbantuan *software geogebra* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, khususnya pada pokok bahasan pokok bahasan bangun datar.

Hal ini menandakan bahwa *problem based learning* dengan berbantuan aplikasi *quizizz* memberikan dampak ketertarikan seseorang dalam memecahkan masalah, sama halnya dengan *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* yang telah mampu memberi dampak yang positif terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun simpulan yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Kemampuan memecahkan masalah kelas eksperimen yaitu siswa kelas V SD Negeri 2 Sayan yang dibelajarkan menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* sangat baik. Dapat dilihat dari nilai mean yang diperoleh sebesar 62,11. Berdasarkan perbandingan nilai siswa dengan nilai KKM 60 pada gugus tersebut menunjukkan persentase kelas eksperimen yang memperoleh nilai kemampuan memecahkan masalah di bawah KKM sebanyak 5 orang dari 28 orang siswa, sesuai dengan KKM sebanyak 7 orang dari 28 orang siswa, dan di atas KKM sebanyak 16 orang dari 28 orang siswa. Jadi, model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD Gugus VIII Kecamatan Ubud berpengaruh baik.

- 2) Kemampuan memecahkan masalah kelas kontrol yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Sayan yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional masih kurang. Dapat dilihat dari nilai mean yang diperoleh sebesar 42,55. Berdasarkan perbandingan nilai siswa dengan nilai KKM 60 pada gugus tersebut menunjukkan persentase kelas eksperimen yang memperoleh nilai kemampuan memecahkan masalah di bawah KKM sebanyak 17 orang dari 22 orang siswa, sesuai dengan KKM sebanyak 1 orang dari 22 orang siswa, dan di atas KKM sebanyak 4 orang dari 22 orang siswa. Jadi, kemampuan memecahkan siswa yang mengikuti model konvensional masih kurang.
- 3) Terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah matematika secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 10,858 > t_{tabel} (\alpha = 0,05, 50) = 1,675$ . Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang mengikuti pembelajaran model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas V SD di Gugus VII Kecamatan Ubud.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 159-168.
- Daryanto dan Herry Sudjendro. (2014). *Siap Menyongsong Kurikulum*. Yogyakarta : Gava Media.
- Rafianti, I., Setiani, Y., & Novaliyosi, N. (2018). Profil kemampuan literasi kuantitatif calon guru matematika. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1).
- Santika, I. G. N. (2017). Kepala Sekolah Dalam Konsep Kepemimpinan Pendidikan: *Suatu Kajian Teoritis*. Widya Accarya, 7(1).
- Sari, L. S. P., & Rahadi, M. (2014). Problem based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematika siswa sekolah menengah pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 143-150.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui problem based learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148-158.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.270>.
- Thomas, G., & Thorne, A. (2009). How To Increase Higher Level Thinking. Metarie, LA: Center for Development and Learning, 2009, 1-17.  
<https://doi.org/http://www.cdl.org/reso/urcelibrary/articles%20/HOT.php?type=subject&id=18>
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam

Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 534-540.  
<http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22311>.

Wahyuni, N. P. S., Widiastuti, N. L. G. K., & Santika, I. G. N. (2022). Implementasi Metode Examples Non Examples Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 50-61.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.