

# Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Cerbudtar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 1

Ning Sugiarti<sup>(1)</sup>, Suratno<sup>(2)</sup>, Suparti<sup>(3)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Terbuka Jember, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Jember, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Terbuka Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [530075331@ecampus.ut.ac.id](mailto:530075331@ecampus.ut.ac.id), <sup>2</sup> [suratno.fkip@unej.ac.id](mailto:suratno.fkip@unej.ac.id),  
<sup>3</sup> [suparti@ecampus.ut.ac.id](mailto:suparti@ecampus.ut.ac.id).

**Abstrak:** The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the development of a problem-based learning model using cerbudtar media to improve reading and storytelling skills in elementary school students in grade 1. The research method is research and development (R&D) is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. This study was conducted on students of Elementary School 2 Patokan with a research sample of 50 students. A. The results of the material validation test obtained a percentage of 84.10% and were categorized as very valid.

The results of the teaching material validation test obtained a percentage of 84.10% and were categorized as very valid. The results of the teacher's response obtained a percentage of 91.33% and were categorized as very practical. The results of the large-scale trial pretest obtained a percentage of 64% with an average of students not completing, while the results of the large-scale trial posttest obtained a percentage of 79.94% with all students completing. The conclusion of this study is the development of a problem-based learning model with cerbudtar media to improve reading and storytelling skills in grade 1 elementary school students, which is valid, practical, and effective.

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-11-2025

Disetujui pada : 20-12-2025

Dipublikasikan pada : 01-01-2026

---

## Kata Kunci:

Learning Models, Problem-Based Learning, Indonesian Cultural Stories, Reading, Storytelling

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v10i1.1394](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i1.1394)

---

## PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu kegiatan akademis paling manjur yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman ilmiah. Ini menyiratkan bahwa membaca berfungsi sebagai proses kognitif di mana individu memahami materi yang disajikan dalam bentuk tekstual. Membaca meliputi artikulasi leksikon serta asimilasi kosakata yang berasal dari sumber tertulis. Upaya ini memerlukan evaluasi dan pengaturan sistematis dari segudang kompetensi rumit, yang mencakup elemen instruksional, pemikiran kritis, pertimbangan reflektif, sintesis, dan pemecahan masalah, yang semuanya berkontribusi untuk memberikan penjelasan yang koheren dan informatif bagi pembaca (Harianto, 2020). Membaca, sebagai komponen fundamental dari kemahiran linguistik, adalah subjek yang mengumpulkan minat ilmiah yang signifikan dalam konteks keberadaan manusia.

Membaca adalah aktivitas mendapatkan informasi dan makna suatu topik bahasan yang melibatkan fisik dan mental supaya mampu berpikir aktif guna mendapat pokok-pokok atau intisari-intisari dari objek bacaan. Definisi dari membaca mencakup beberapa hal, diantaranya membaca merupakan bagian dari suatu proses, membaca merupakan bagian dari strategis, dan membaca merupakan bagian dari interaktif (Emgusnadi, 2018).

Berbicara menjadi tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial supaya mampu melakukan komunikasi antar sesama. Komunikasi melibatkan pihak yang berperan sebagai penyampai dan penerima informasi. Kedua pihak harus dapat bekerjasama agar komunikasi berlangsung dua arah (Sunardi, 2023). Bercerita tentang cerita budaya nusantara secara tidak langsung akan merekam pesan moral dari cerita tersebut sehingga bermanfaat untuk menghindarkan dari berperilaku negatif, maka dari itu keterampilan membaca dan bercerita anak perlu ditingkatkan. Keterampilan bercerita menjadi bagian dari kebiasaan masyarakat umum sejak dahulu hingga saat ini. Secara umum hampir setiap siswa di sekolah dasar menyukai, menyenangkan, dan menikmati sebuah cerita sehingga mereka akan menceritakan kembali cerita tersebut terutama jika ceritanya memiliki kesan yang menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran cerita di sekolah membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan keadaan kelas yang kondusif sehingga setiap siswa mampu bercerita dan menyampaikan lagi isi cerita dengan begitu baik. Keterampilan bercerita diperlukan suatu pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan berpikir yang memadai karena di dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, antara lain ketepatan pada tata bahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas (Hotimah, 2020).

Observasi melalui sebaran angket yang diberikan kepada guru kelas di beberapa sekolah dasar yang tergabung di dalam gugus patokan kabupaten situbondo, diketahui bahwa minat baca dan bercerita siswa kelas 1 SD masih tergolong ragu-ragu. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar kelas 1 di gugus patokan masih ragu-ragu terhadap minat membaca siswa, minat bercerita siswa. Sehingga perlu ada pembaruan dan pengembangan dalam model dan metode pembelajaran agar minat membaca dan bercerita siswa dapat meningkat serta lebih baik.

Problem based learning adalah salah satu metode pembelajaran yang masih layak dikembangkan seiring tuntutan pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model yang tepat dikembangkan dalam pembelajaran teknologi untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pembelajaran (Sofyan et al., 2016). Model problem based learning menegacu dasar kecakapan siswa dalam pembelajaran atas dasar belajar dari kondisi sosial. Model pembelajaran problem based learning atau PBL membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan (Permatasari et al., 2015).

Berdasar latar belakang diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "pengembangan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa sekolah dasar kelas 1". Metode pembelajaran *problem based learning* dengan media cerita budaya nusantara dijadikan sebagai pilihan pembelajaran guna meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita para siswa-siswi sekolah dasar. Penelitian ini rencananya dilakukan di Kabupaten Situbondo.

## METODE

Pendekatan metodologis yang digunakan dalam penyelidikan ini dikategorikan sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D). Proses penelitian dan pengembangan mencakup serangkaian langkah sistematis yang ditujukan untuk penciptaan produk baru atau peningkatan produk yang ada, yang dapat dibuktikan melalui bukti empiris. Metodologi yang terkait dengan penelitian dan pengembangan, yang disebut sebagai metode penelitian dalam bahasa Inggris, dirancang khusus untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi kemandirian produk tersebut (Permatasari et al., 2015). Hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah perumusan model pembelajaran berbasis masalah yang memanfaatkan media cerbudtar (narasi yang berakar pada budaya kepulauan) dengan tujuan meningkatkan kompetensi membaca dan mendongeng di kalangan siswa kelas satu Sekolah Negeri 2 Patokan, Kabupaten Situbondo.

Populasi yang ada didalam penelitian adalah siswa semester 2 di kelas 1 dengan jumlah 50. Sampel penelitian yakni kelas 1A dengan jumlah siswa 26 dan kelas 1B dengan jumlah 24 siswa. Jadi sampel yang diambil adalah 50 siswa. Instrumen penelitian dan pengembangan menggunakan tahap pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, kuesioner atau angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan analisis data kuantitatif yang terdiri dari analisis observasi, analisis kelayakan produk, uji validitas, uji praktis, dan uji efektifitas. Data yang telah terkumpul akan dilakukan perhitungan. Proses perhitungan diolah melalui aplikasi komputer SPSS versi 26.0.

Kriteria validitas, praktis, dan efektif terdiri dari lima yaitu sangat valid/praktis/efektif, valid/praktis/efektif, cukup valid/praktis/efektif, kurang valid/praktis/efektif, dan sangat kurang valid/praktis/efektif. Tabel kategori kriteria disajikan berikut ini.

**Tabel 1. Kategori Kriteria**

No	Nilai	Keterangan
1	81 – 100 %	Sangat Valid/Praktis/Efektif
2	61 – 80 %	Valid/Praktis/Efektif
3	41 – 60 %	Cukup Valid/Praktis/Efektif
4	21 – 40 %	Kurang Valid/Praktis/Efektif
5	0 – 20 %	Sangat Kurang Valid/Praktis/Efektif

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media cerbudtar (cerita budaya nusantara) untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa sekolah dasar kelas 1 dilakukan dengan beberapa tahapan penelitian. Tahapan penelitian ini antara lain:

#### 1. *Analysis* (analisis)

Tahapan analisis merupakan tahapan awal dalam pengembangan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar (cerita budaya nusantara) untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa sekolah dasar kelas 1. Tahapan analisis terdiri dari analisis lapangan dan analisis kebutuhan. Hasil analisis lapangan melalui observasi lapangan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil analisis lapangan (observasi)**

Indikator	Hasil Temuan
Keadaan atau lingkungan sekolah	Sekolah Dasar Negeri 2 Patokan. Alamat di Jl. Jaksa Agung Suprpto, Plaosan, Patokan, Kec. Situbondo, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68312 SD Negeri 2 Patokan berada di tengah kota, dekat dengan alun-alun Kabupaten Situbondo, kantor pemerintahan, pertokoan, dan pendopo kabupaten.
Bahan ajar yang digunakan	1. Bahan ajar yang digunakan bervariasi dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan kebutuhan peserta didik. 2. Bahan ajar yang sering digunakan adalah Buku paket siswa dan buku dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita harusnya menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca anak sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa kelas 1. 3. Beberapa bahan ajar yang juga digunakan: - Kartu huruf / kartu suku kata - Gambar dua / tiga dimensi - Benda konkret - Media audio - Media video

Permasalahan di setiap kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Input peserta didik sangat bervariasi secara kemandirian, kesiapan belajar, kemampuan kognitif / pengetahuan maupun kemampuan psikomotorik.</li> <li>2. Manajemen kelas oleh guru.</li> <li>3. Dukungan dari wali murid yang kurang untuk beberapa anak.</li> <li>4. Permasalahan yang biasa dihadapi oleh guru kelas 1 adalah kurangnya minat baca anak sehingga hal ini berpengaruh juga terhadap kemampuan anak dalam hal bercerita.</li> </ol>
Solusi yang dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan peserta didik: Melakukan identifikasi awal peserta didik dan melakukan pendekatan individual yang sesuai dengan setiap peserta didik serta selanjutnya melakukan tutor sebaya dan tutor adik kakak antar kelas.</li> <li>2. Manajemen kelas: Guru secara terus menerus belajar dengan teman sejawat, belajar melalui video berbagi praktik baik pembelajaran yang ada di PMM maupun platform lainnya.</li> <li>3. Dukungan wali murid: Guru dan wali murid saling berkoordinasi dan berkomunikasi demi suksesnya proses belajar putra / putrinya.</li> <li>4. Motivasi kepada peserta didik: Menumbuhkan minat baca pada siswa dengan memberikan motivasi agar tumbuh minat baca pada setiap anak, mempersiapkan media dan bahan bacaan yang menarik minat anak</li> </ol>
Kebutuhan sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dukungan dari semua pihak yang ada di sekolah ( kepala sekolah, semua guru dan tenaga kependidikan, komite, murid dan walimurid) juga dukungan dari dinas pendidikan.</li> <li>2. Sarana dan prasarana yang memadai.</li> <li>3. Pengelolaan keberlangsungan pendidikan di sekolah dengan baik.</li> <li>4. Peningkatan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa kelas 1</li> </ol>

Berdasarkan hasil analisis lapangan melalui observasi kepada guru kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Patokan, peneliti memperoleh kesimpulan awal bahwa bahan ajar yang digunakan masih metode konvensional dan permasalahan di kelas adalah keterampilan dalam membaca dan bercerita.

Hasil temuan berikutnya guru belum pernah melaksanakan metode atau model pembelajaran *problembased learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar. Hal ini didasarkan karena guru masih menerapkan metode atau model konvensional pembelajaran seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan kelompok, dan lain-lain.

Beberapa solusi telah dilakukan, namun sekolah masih memiliki kebutuhan dalam hal dukungan wali murid, sarana, prasarana, pengelolaan keberlangsungan pendidikan di sekolah, dan peningkatan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa kelas 1. Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil analisis kebutuhan (wawancara)

Indikator	Hasil Temuan
Bagaimana kondisi di kelas 1 pada saat pembelajaran berlangsung?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kondisi kelas 1 saat pembelajaran beberapa anak terkadang masih belum sepenuhnya konsentrasi mengikuti pembelajaran.</li> <li>2. Membutuhkan pengkondisian kelas utamanya di awal pembelajaran.</li> <li>3. Kondisi kurang kondusif karena ada beberapa siswa yang sulit diatur dan terkadang menunjukkan perilaku yang menyimpang selama belajar.</li> </ol>
Bagaimana posisi tempat duduk siswa?	Posisi tempat duduk siswa dibuat secara berkelompok dan setiap kelompok bervariasi kemampuan peserta didiknya.

<p>Apa saja bahan ajar yang di gunakan di kelas 1 ini?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku paket</li> <li>2. Buku dongeng (pembelajaran cerita)</li> </ol>
<p>Apa media yang sudah digunakan di dalam kelas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kartu huruf / kartu suku kata</li> <li>2. Gambar dua / tiga dimensi</li> <li>3. Benda konkret</li> <li>4. Media audio</li> <li>5. Media video</li> </ol>
<p>Apakah ada siswa di kelas 1 yang memiliki kesulitan belajar?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ada yang memiliki kesulitan belajar karena cenderung hiperaktif, ada juga yang slow learners (lamban belajar).</li> <li>2. Ada siswa yang mengalami kesulitan yaitu tidak bisa membaca dengan lancar</li> </ol>
<p>Metode pembelajaran apa yang telah digunakan di dalam kelas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Pembelajaran berbasis cerita</li> <li>4. Penugasan kelompok</li> <li>5. Pembelajaran kooperatif</li> <li>6. Pembelajaran berbasis teknologi</li> </ol>
<p>Bagaimana guru kelas 1 menghadapi hambatan yang ada di dalam kelas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi awal peserta didik dan melakukan pendekatan individual yang sesuai dengan setiap peserta didik serta selanjutnya melakukan tutor sebaya dan tutor adik kakak antar kelas.</li> <li>2. Dalam hal manajemen kelas, guru secara terus menerus belajar dengan teman sejawat, belajar melalui video berbagi praktik baik pembelajaran yang ada di PMM maupun platform lainnya.</li> <li>3. Mencari faktor – faktor penghambat proses pembelajaran</li> </ol>
<p>Apa solusi yang telah dilakukan oleh guru kelas 1?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan motivasi kepada peserta didik</li> <li>2. Pembentukan kelompok secara bervariasi.</li> <li>3. Pendekatan Individual</li> <li>4. Diagnostik awal peserta didik</li> <li>5. Belajar manajemen kelas dengan baik</li> <li>6. Komunikasi kepada wali murid tentang perkembangan peserta didik</li> <li>7. Kerjasama dengan teman guru</li> </ol>
<p>Apakah terdapat bahan ajar yang sudah dibuat oleh guru kelas 1?</p>	<p>Ada, membuat media sendiri dengan menempel gambar-gambar yang memiliki keterkaitan sehingga bisa menjadi cerita bergambar</p>
<p>Bagaimana hasil evaluasi atau nilai siswa di kelas 1?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebagian siswa telah tuntas dan memperoleh hasil belajar yang baik dan ada sebagian siswa yang masih membutuhkan bimbingan guru.</li> <li>2. Secara umum kemandirian dan semangat belajar peserta didik dan kemampuan akademis &amp; non akademis terjadi peningkatan dibandingkan semester sebelumnya.</li> </ol>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Patokan, peneliti memperoleh kesimpulan guru belum pernah melaksanakan metode atau model pembelajaran *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar. Hal ini didasarkan karena guru masih menerapkan metode atau model konvensional pembelajaran seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan kelompok, dan lain-lain.

Hasil temuan lainnya adalah solusi yang dilakukan guru untuk menyikapi kesulitan belajar, membaca, dan bercerita dengan cara pembentukan kelompok, pendekatan individual, dan komunikasi dengan wali murid. Guru membuat bahan ajar sebatas menempel gambar-gambar yang memiliki keterkaitan sehingga bisa menjadi cerita bergambar.

Temuan yang diperoleh dari pengamatan sistematis dan wawancara terstruktur telah mendorong para peneliti untuk melakukan penyelidikan terhadap perumusan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang memanfaatkan media cerbudtar (narasi budaya kepulauan) yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam membaca dan mendongeng. Model pembelajaran berbasis masalah dicirikan sebagai kerangka pendidikan yang diprakarsai oleh identifikasi masalah terkait, dengan tujuan memfasilitasi integrasi pengetahuan baru yang didorong siswa untuk dipupuk secara mandiri (Ariyani & Kristin, 2021). Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam penyelesaian masalah yang kompleks (Andriyani & Suniasih, 2021).

## 2. *Design* (desain)

Desain model pengembangan pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar (cerita budaya nusantara) untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Patokan Kabupaten Situbondo. Peneliti memberikan gambaran awal langkah-langkah terkait model pembelajaran *problem based learning*. Kegiatan pembelajaran akan diawali dengan penjelasan guru menggunakan model *problem based learning* melalui metode ceramah, dan dilanjutkan dengan memberikan tugas kepada siswa.

Desain pengembangan pembelajaran bertujuan menentukan model pembelajaran yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar. Peneliti mengembangkan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar (cerita budaya nusantara) agar siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita. Adapun desain pengembangan pembelajaran pada komponen inti proses pengembangan model pembelajaran *problem based learning* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Desain komponen inti pengembangan pembelajaran

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<p><b>Menyimak</b> Peserta didik memiliki kapasitas untuk terlibat sebagai pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat yang jelas dalam wacana pendengaran sementara juga menunjukkan kemampuan untuk memahami pesan lisan dan informasi yang berasal dari sumber audio, teks aural (teks yang dibacakan dengan keras atau didengar), instruksi verbal, dan dialog yang berkaitan dengan tujuan komunikasi.</p> <p><b>Berbicara &amp; Mempresentasikan</b> Peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar/ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan.</p>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<p><b>Pertemuan 1</b> Mengidentifikasi cerita budaya nusantara</p> <p><b>Berbicara dan Mempresentasikan</b> Mempresentasikan hasil pekerjaan dengan penuh percaya diri</p> <p><b>Pertemuan 2</b> Menganalisis cerita budaya nusantara Mengidentifikasi informasi yang dibacakan dengan benar</p> <p><b>Berbicara dan Mempresentasikan</b> Mempresentasikan hasil pekerjaan dengan penuh percaya diri</p>

### 3. *Development* (pengembangan)

#### a. Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Cerita Budaya Nusantara

Model pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa sekolah dasar kelas 1. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar diharapkan mampu membuat siswa lebih terampil dalam membaca dan bercerita dalam segala jenis kegiatan.

Produk yang dikembangkan adalah media cerita yang berisi tentang cerita legenda tengger dan legenda gunung putri tidur. Pengembangan ini menyajikan modul sintaks model pembelajaran *problem based learning* yang berisi rencana pelaksanaan pembelajaran, tujuan modul dan tahapan implementasi *problem based learning*. Adapun tahapan pengembangan model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut:

1) Merancang sintaks pembelajaran *problem based learning*, antara lain fase 1: Orientasi siswa pada masalah, fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, fase 3: Membimbing penyelidikan individu atau berkelompok, fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2) Membuat buku modul sintaks pembelajaran *problem based learning*.

Buku modul sintaks model pembelajaran *problem based learning* disusun untuk mengurutkan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah. Adapun urutan langkah-langkah penyusunan modul sintaks pembelajaran *problem based learning* berbasis cerbudtar yaitu membuat cover buku modul sintaks *problem based learning*, merancang dan mendesain halaman kata pengantar, merancang dan mendesain halaman daftar isi, merancang dan mendesain halaman pendahuluan, merancang tujuan modul *problem based learning*, merancang tahapan implementasi *problem based learning*.

3) Membuat buku cerbudtar sebagai bahan ajar.

Buku cerbudtar (cerita budaya nusantara) disusun sebagai bahan ajar guna meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa sekolah dasar kelas 1. Adapun urutan langkah-langkah penyusunan buku cerbudtar yaitu membuat cover buku dan halaman sampul cerbudtar, merancang kata pengantar buku cerbudtar, merancang daftar isi buku cerbudtar, merancang cerita 1 (legenda tengger bromo), merancang cerita 2 (legenda rakyat gunung putri tidur), merancang daftar pustaka.

4) Membuat RPP dan LKPD

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun oleh pendidik (guru) yang bertujuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPP merupakan dokumen yang berisi gambaran dan prosedur pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar tertentu. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan panduan berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (siswa) dalam proses pembelajaran. LKPD dapat membantu peserta didik guna memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat.

Penelitian ini juga menyusun RPP dan LKPD mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita budaya nusantara (cerbudtar) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. RPP dan LKPD pada penelitian ini menyesuaikan dengan sintaks pengembangan modul pembelajaran *problem based learning* berbasis cerita budaya nusantara (terlampir).

#### b. Validasi Ahli

1) Hasil validasi ahli materi

Hasil validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 5.** Hasil uji validasi materi

Indikator	<i>n</i>	Skor	Persentase	Kategori
Aspek Materi	3	83	92,22%	Sangat Valid
Aspek Kesesuaian model	3	78	86,67%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>3</b>	<b>164</b>	<b>84,10%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Keterangan:** *n*: jumlah ahli materi; Skor: Total nilai aspek materi + kesesuaian model; Persentase: Nilai akhir skor : 195 x 100.

Hasil uji validasi yang didapatkan dari ahli materi yaitu dosen PGSD (pendidikan guru sekolah dasar) menunjukkan rata-rata skor 164 dari total skor maksimal adalah 195. Persentase validasi materi 84,10%, dan berkategori sangat valid. Maka dengan hasil ini dapat disimpulkan materi ajar untuk pengembangan model pembelajaran *problem based learning* berbasis cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa sekolah dasar kelas 1 adalah sangat valid dan layak digunakan oleh siswa.

2) Hasil validasi bahan ajar

Hasil validasi bahan ajar dilakukan oleh dosen ahli bahan ajar disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 6.** Hasil uji validasi bahan ajar

Indikator	<i>n</i>	Skor	%	Kategori
Aspek Tampilan & Desain	3	83	92,22%	Sangat Valid
Aspek Komponen	3	78	86,67%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>3</b>	<b>164</b>	<b>84,10%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Keterangan:** *n*: jumlah ahli materi; Skor: Total nilai aspek tampilan desain + komponen; Persentase: Nilai akhir skor : 195 x 100.

Hasil uji validasi yang didapatkan dari ahli bahan ajar yaitu dosen PGSD (pendidikan guru sekolah dasar) menunjukkan rata-rata skor 164 dari total skor maksimal adalah 195. Persentase validasi bahan ajar 84,10%, dan berkategori sangat valid. Maka dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar untuk pengembangan model pembelajaran *problem based learning* berbasis cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa sekolah dasar kelas 1 adalah sangat valid dan layak dilanjutkan ke tahap uji coba.

3) Hasil respon guru

Hasil respon guru untuk menguji tingkat kepraktisan bahan ajar dan LKPD disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 7.** Hasil respon guru

Reviewer	<i>n</i>	Skor	Persentase	Kategori
RG1	20	93	93%	Sangat Praktis
RG2	20	89	89%	Sangat Praktis
RG3	20	92	92%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>274</b>	<b>91,33%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

**Keterangan:** RG: respon guru; *n*: jumlah pernyataan; Skor: RG1 + RG2 + RG3 : 2; Persentase: Nilai akhir skor : 300 x 100.

Hasil respon guru menunjukkan rata-rata skor 274 dari total skor maksimal adalah 300. Persentase respon guru 91,33% dan berkategori sangat praktis. Maka dengan hasil ini disimpulkan bahwa bahan ajar dan LKPD penelitian pengembangan model pembelajaran *problem based learning* berbasis cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa sekolah dasar kelas 1 adalah sangat praktis dan layak dilanjutkan ke tahap uji coba.

#### 4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi pada penelitian pengembangan bertujuan menganalisis dan melakukan uji coba untuk mengetahui tingkat keefektifan dari bahan yang dikembangkan. Hasil ujicoba skala kecil dan besar pada penelitian ini disajikan sebagai berikut.

##### a. Ujicoba Skala Kecil

Hasil uji coba skala kecil (terbatas) dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran *problem based learning* media cerbudtar. Hasil *pretest* dan *posttest* uji coba skala kecil (terbatas) disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 8.** Perbandingan *pretest-posttest* uji coba skala kecil

Parameter	n	Mean SA	Mean NA	Persentase	Kategori
<i>Pretest</i>	25	43,28	72,13	70,95%	Tidak Tuntas
<i>Posttest</i>	25	54,00	90,00	88,52%	Tuntas

**Keterangan:** *n*: sampel; *mean SA*: rata-rata skor awal (total nilai dari aspek penilaian); *mean NA*: rata-rata nilai akumulasi (total nilai aspek penilaian : 6 x 10); persentase:  $\text{mean SA} : \text{mean NA} \times 100$ .

Berdasarkan hasil perbandingan *pretest-posttest* uji coba skala kecil diketahui bahwa terjadi peningkatan. Hasil rata-rata *pretest* pada nilai akumulasi adalah 72,13 dan kemudian meningkat setelah diberikan model pengembangan pembelajaran *problem based learning* menjadi 90,00. Selain itu terjadi peningkatan persentase dari *pretest* sebesar 70,95% ke *posttest* sebesar 88,52%. Kategori pada saat *pretest* tidak tuntas KKM dan ketika *posttest* menjadi tuntas KKM.

Berdasarkan hasil ini disimpulkan bahwa model pengembangan pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar adalah efektif untuk ujicoba skala kecil.

##### b. Uji Coba Skala Besar

Hasil uji coba skala besar (luas) dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran *problem based learning* media cerbudtar. Hasil *pretest* dan *posttest* uji coba skala besar (luas) disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 9.** Perbandingan *pretest-posttest* uji coba skala kecil

Parameter	n	Mean SA	Mean NA	Persentase	Kategori
<i>Pretest</i>	50	43,20	72,00	64,00%	Tidak Tuntas
<i>Posttest</i>	50	53,96	89,93	79,94%	Tuntas

**Keterangan:** *n*: sampel; *mean SA*: rata-rata skor awal (total nilai dari aspek penilaian); *mean NA*: rata-rata nilai akumulasi (total nilai aspek penilaian : 6 x 10); persentase:  $\text{mean SA} : \text{mean NA} \times 100$ .

Berdasarkan hasil perbandingan *pretest-posttest* uji coba skala besar diketahui bahwa terjadi peningkatan signifikan. Hasil rata-rata *pretest* pada nilai akumulasi adalah 72,00 dan kemudian meningkat setelah diberikan model pengembangan pembelajaran *problem based learning* menjadi 89,93. Selain itu terjadi peningkatan persentase dari *pretest* sebesar 64,00% ke *posttest* sebesar 79,94%. Kategori pada saat *pretest* tidak tuntas KKM dan ketika *posttest* menjadi tuntas KKM.

Berdasarkan hasil ini disimpulkan bahwa model pengembangan pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar adalah efektif setelah uji coba skala besar.

## Pembahasan

### 1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Media Cerbudtar Yang Valid

Hasil model pembelajaran *problem based learning* media cerbudtar pada materi ajar memperoleh persentase 84,10% dengan kategori sangat valid, dan bahan ajar memperoleh persentase 84,10% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menandakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar dapat dikatakan sangat valid. Validasi materi ajar dan bahan ajar pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 orang ahli berlatar belakang sebagai dosen PGSD (pendidikan guru sekolah dasar).

Berdasarkan hasil penilaian diketahui jika aspek materi dan kesesuaian model memperoleh kategori sangat valid, hal ini mengindikasikan dan menandakan jika materi ajar dan bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini sudah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan oleh siswa. Hasil ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran *problem based learning*. Uji validasi menjadi salah satu dasar kelayakan pada pengembangan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar di penelitian ini. Uji validasi penelitian pengembangan terhadap suatu produk seperti materi ajar dan bahan ajar diperlukan untuk menentukan tingkat kevalidan.

Model pembelajaran secara konseptual menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah dengan fokus pada keaktifan siswa (Andriyani & Suniasih, 2021). Siswa tidak hanya diberikan materi belajar secara searah seperti dalam penerapan metode pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk memperkuat kemampuan memecahan masalah dan meningkatkan kemandirian siswa, sehingga siswa mampu merumuskan, menyelesaikan dan menafsirkan berbagai konteks (Putri et al., 2018); (Safithri et al., 2021); (Cahyo et al., 2018).

*Problem based learning* adalah proses pembelajaran yang memulai pembelajaran dengan memberikan masalah yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari atau sering juga disebut sebagai pembelajaran berbasis masalah (Yusri et al., 2021). Kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat membantu memecahkan masalah yang diberikan (Ariyani & Kristin, 2021). Maka dari itu diperlukan materi ajar dan bahan yang valid agar model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar dapat berjalan dengan baik ketika proses pembelajaran di kelas.

### 2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Media Cerbudtar Yang Praktis

Hasil model pembelajaran *problem based learning* media cerbudtar pada materi ajar dan bahan ajar memperoleh persentase 91,33% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menandakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar dapat dikatakan sangat praktis. Kepraktisan materi ajar, bahan ajar, dan LKPD diperoleh dari respon guru setelah menjawab 20 pernyataan terkait tingkat kepraktisan materi, bahan ajar, dan LKPD.

Berdasarkan hasil penilaian diketahui jika materi ajar, bahan ajar, dan LKPD memperoleh kategori sangat praktis, hal ini mengindikasikan dan menandakan jika produk yang sedang dikembangkan pada penelitian ini sudah memenuhi kriteria praktis dan layak dilakukan tahap uji coba kepada siswa. Hasil tersebut dapat menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran *problem based learning*. Respon guru menjadi salah satu dasar kelayakan pada pengembangan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar pada penelitian

pengembangan ini. Respon guru pada penelitian pengembangan terhadap suatu produk seperti materi ajar, bahan ajar, dan LKPD diperlukan untuk menentukan tingkat kepraktisan.

*Problem Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. *Problem Based Learning* berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih berfokus pada ceramah dan tugas. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran diawali oleh masalah yang ditemukan dalam suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri (Ariyani & Kristin, 2021).

Model pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu seorang pendidik (guru) mengaitkan hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan kehidupan mereka sehari-hari. Salah satu pembelajaran yang menerapkan konsep tersebut adalah *problem based learning* atau sering disingkat PBL (Sari, 2020). *Problem based learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa dalam memecahkan masalah (Ariyani & Kristin, 2021). Maka dari itu diperlukan materi ajar dan bahan yang praktis agar model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar dapat berjalan dengan baik dan mempermudah siswa ketika proses pembelajaran di kelas.

### **3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Media Cerbudtar Yang Efektif**

Hasil model pembelajaran *problem based learning* media cerbudtar pada materi ajar, bahan ajar, dan LKPD memperoleh persentase *pretest* 64% dengan kategori tidak tuntas. Namun setelah dilakukan implementasi model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar, terjadi peningkatan persentase yang signifikan yaitu 79,94%. Hasil ini menandakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar dapat dikatakan sangat efektif. Keefektifan materi ajar, bahan ajar, dan LKPD yang sedang dikembangkan diperoleh dari ujicoba skala kecil dan skala besar.

Berdasarkan hasil penilaian diketahui jika materi ajar, bahan ajar, dan LKPD yang sedang dikembangkan memperoleh kategori tuntas, hal ini mengindikasikan dan menandakan jika produk yang sedang dikembangkan pada penelitian ini sudah memenuhi kriteria efektif dan layak digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran di kelas. Hasil tersebut dapat menjadi dasar untuk menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar dalam meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar. Uji coba skala besar pada penelitian pengembangan ini diperlukan untuk menentukan tingkat keefektifan model pembelajaran.

Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Model pembelajaran terdiri dari suatu penerapan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2012). Konsep model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, selain itu sebagai gambaran atau konsep pembelajaran dilakukan (Hendracipta, 2021).

Model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang pelaksanaannya dimulai dari menjelaskan tujuan pembelajaran serta mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, masalah tersebut nantinya akan didiskusikan oleh siswa, kemudian dipresentasikan

dan diakhir kegiatan, guru membantu peserta didik untuk merefleksikan materi pembelajaran (Yuristia et al., 2022). Metode pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu pokok permasalahan, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Penelitian menggunakan model pembelajaran *problem based learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar seorang siswa (Sari, 2020).

Materi ajar, bahan ajar, dan LKPD yang efektif diperlukan agar model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar dapat berjalan dengan baik dan mempermudah siswa ketika proses pembelajaran di kelas. Pentingnya penelitian ini dilakukan supaya adanya pembaharuan terhadap pembelajaran yang baik maka dari itu penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini menghasilkan modul yang baik dengan model pembelajaran sehingga dapat digunakan semestinya. Materi ajar yang efektif dan efisien adalah bahan ajar yang disajikan secara menarik, terorganisasi, dan sistematis, serta dapat mengajak pembaca untuk merespon dan berkonsentrasi. Materi ajar yang bervariasi dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan bahan ajar yang bervariasi, mahasiswa dapat memahami konsep dengan lebih baik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, kemudian menyesuaikan diri dengan gaya belajar yang beragam.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa kelas 1 sekolah dasar diperoleh kesimpulan bahwa, model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita pada siswa sekolah dasar kelas 1 adalah valid, praktis, dan efektif.

Saran yang diajukan dari hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran *problem based learning* dengan media cerbudtar (cerita budaya nusantara) dapat dikembangkan kembali dengan menggunakan media lainnya seperti video kreativitas dan lain-lain. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengembangkan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media-media lainnya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 1(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Cahyo, R. N., Wasitohadi, & Rahayu, T. S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 28–31. <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>
- Emgusnadi. (2018). Metode Pembelajaran SAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 Negeri 021 Sitorajo Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(5), 659–665.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa . *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hendracipta, N. (2021). *Buku Ajar Model Model Pembelajaran SD* (Adpani, Ed.; 2nd ed.). Multikreasi Press.

- Hotimah. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Kemampuan Bercerita. *JURNAL EDUKASI*, VII(3), 5–11.
- Permatasari, N. E., Dewi Koeswati, H., & Giarti, S. (2015). Pengembangan model pembelajaran problem based learning dan pesawat sederhana (probalpena) untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas v sdn karanganyar 01. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 116–127. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Putri, A. A. A., Swatra, Ign. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Sd. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(1), 53–64.
- Safithri, R., Syaiful, & Huda, N. (2021). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Self Efficacy Siswa. *Jurnal Cendika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 335–346.
- Sari, S. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di SMA. *Journal of Scientific Information and Educational Creativity*, 21(2), 211–228.
- Sofyan, H., & Komariah, K. (2016). Pembelajaran problem based learning dalam implementasi Kurikulum 2013 di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260–271. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i3.11275>
- Sunardi. (2023). Efektivitas Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Yuristia, F., Hidayati, A., & Ratih, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Problem-Based Learning pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2400–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2393>
- Yusri, D. R. L., Permana, D., & Arnawa, I. M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2859. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4367>