



Pengaruh Model PBL dengan Konteks Budaya Sasambo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Rekha Hesti Syafitri^{1*}, Nani Kurniati², Dwi Novitasari³, Laila Hayati⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62, Mataram.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10337>

Received: 12 November 2024

Revised: 15 Januari 2025

Accepted: 20 Januari 2025

Abstract: This study aims to determine the effect of the application of the problem-based learning (PBL) model with the Sasambo cultural context on the mathematical problem-solving abilities of class VIII students of SMP Negeri 8 Mataram in the 2024/2025 Academic Year. The research method used is a quasi-experimental design with a posttest-only control design. The research population was class VIII students of SMPN 8 Mataram, the research sample was class VIIIB as the experimental class and VIIIA as the control class obtained using the purposive sampling technique. Data collection techniques used observation and written tests in the form of explanatory questions. Data analysis techniques include normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. Hypothesis testing was carried out using the t-test and effect size test using the Cohen's formula. Based on the results of the study: 1) the test results showed that there was a difference in the average learning outcomes of students between the experimental class and the control class, 2) the results of the effect size test were 3.94602 which was included in the high category, 3) the average value of the experimental class was 77.78 and the control 66.61, meaning that the average value of the experimental class was higher than the average value of the control class. Thus, it can be concluded that there is an influence of problem-based learning (PBL) with the context of Sasambo culture on the mathematical problem-solving abilities of class VIII students of SMP Negeri 8 Mataram in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Sasambo Cultural, Students Mathematical Problem Solving Abilities.

Absrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan konteks budaya Sasambo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental design* dengan *posttest-only control design*. Populasi penelitian siswa kelas VIII SMPN 8 Mataram, sampel penelitian kelas VIIIB sebagai kelas eksperimen dan VIIIA sebagai kelas kontrol yang diperoleh menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes tertulis dalam bentuk soal uraian. teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dan uji *effect size* menggunakan rumus *Cohen's*. Berdasarkan hasil penelitian: 1) hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, 2) hasil uji *effect size* diperoleh 3,94602 yang termasuk dalam kategori tinggi, 3) rata-rata nilai kelas eksperimen 77,78 dan kontrol 66,61, artinya rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *problem based learning* (PBL) dengan konteks budaya Sasambo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *Problem Based Learning* (PBL), Budaya Sasambo, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.

Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia, pembelajaran sangat bergantung pada kurikulum yang diterapkan. Kurikulum pendidikan di Indonesia telah berkembang dan terus mengalami perubahan untuk ditingkatkan menjadi lebih baik dari sebelumnya sesuai dengan kebutuhan di zamannya (Cholifah, 2023). Ada beberapa macam kurikulum yang digunakan saat ini, salah satunya yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan strategi untuk memberikan pendidikan berbasis kompetensi dan berorientasi pada pembentukan karakter didasarkan nilai-nilai kebangsaan (Zaeni, et al., 2023). Kurikulum merdeka menuntut peran guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi aktif, bertanya dan menyampaikan pendapat (Marlina, 2019).

Guru sebagai pengajar idealnya harus mampu memotivasi dan berinovasi dalam mengelola proses pembelajaran (Suseno, Ismail & Ismail, 2020; Ramdani, et al., 2021). Hal ini jelas sangat diperlukan apalagi dalam pembelajaran matematika yang memegang peranan penting (Elpriska, 2018). Karena pada kenyataannya penerapan konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari dapat terlihat dalam berbagai situasi. Benda-benda yang ada disekitar manusia dapat dikaitkan dengan ilmu matematika. Selain itu, kegiatan-kegiatan pembelajaran berbasis budaya dengan kain songket khas Lombok akan meningkatkan aktivitas siswa dibandingkan dengan siswa yang hanya mempelajari matematika dari buku (Junaidi, Wulandari & Hamdani, 2021).

Hal terpenting yang harus dimiliki siswa pada pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah, sebab pemecahan masalah merupakan langkah awal siswa untuk mengembangkan ide-ide dalam membangun pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan matematika. Menurut Polya (1988), pemecahan masalah merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk mencari solusi dari suatu kesulitan. Dengan demikian, siswa dituntut untuk dapat memahami matematika secara menyeluruh dan menguasai beberapa kemampuan matematika pada saat proses pembelajaran matematika. Dalam memecahkan masalah, siswa menggali informasi dari konsep yang sudah diketahui dihubungkan dengan konsep lain, dan diolah untuk menemukan strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang ada (Sari, et al, 2021).

Berdasarkan paparan di atas terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu kemampuan matematis yang penting dimiliki oleh siswa. Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara yang

dilakukan kepada salah satu guru matematika kelas SMP Negeri 8 Mataram pada tanggal 20 Februari 2024, diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah, serta salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah masih rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah sebagai siswa tidak menjawab soal yang diberikan, salah satunya pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV). Siswa mengatakan bahwa mereka mengaku merasa bosan dan pusing, karena matematika sangat sulit dipahami, model pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru saja. Umumnya siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika pada soal yang disajikan dalam bentuk cerita sehingga salah dalam menentukan rumus (Kurniawati, et al., 2022).

Dari pemaparan di atas, cara atau usaha yang dapat dijalankan untuk menangani permasalahan tersebut dengan perlunya beragam pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai (Hutauruk, 2020). Salah satu pendekatan pembelajaran matematika berbasis budaya adalah pendekatan dalam memahami matematika dengan melibatkan aktivitas atau budaya lokal, sehingga mempermudah seseorang dalam memahaminya (Sarwoedi, Marinka, Febriani & Wirne, 2018). Selain melalui pendekatan, model pembelajaran juga perlu memerlukan inovasi agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pengajaran matematika. Salah satu karakteristik utama dari model PBL ini adalah partisipasi siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok, menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang bermakna, relevan, dan kontekstual (Agustina & Fitrihidajati, 2020). Dampak penggunaan model *problem based learning* (PBL) memiliki pengaruh positif bagi siswa dibandingkan dengan model konvensional karena dapat meningkatkan hasil belajar (Meilasari & Yelianti, 2020).

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas (Suprijono, 2011). Salah satu cara yang dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penerapan model atau strategi pembelajaran yang tidak semata-mata hanya kegiatan guru menyampaikan materi saja, tetapi lebih menitik beratkan pada aktivitas siswa, guru membantu siswa jika memperoleh kesulitan, membimbing diskusi, dan mengarahkan peserta didik agar dapat membuat

kesimpulan yang benar (Sripatmi, Sridana, Arjudin, Wulandari, & Lu'luilmaknun, 2022). Salah satu hal yang dapat menjembatani antara budaya dan pendidikan adalah pembelajaran matematika berbasis budaya (Auliya, 2018). Hal-hal yang berhubungan dengan pengalaman sehari-hari siswa juga dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan dapat dijadikan inovasi pembelajaran, salah satunya adalah budaya Sasambo. Maka, model pembelajaran yang bisa diterapkan pada penelitian ini yaitu model *problem based learning* dengan konteks budaya Sasambo.

Model *problem based learning* merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga siswa terangsang untuk belajar yang bertujuan agar siswa tangguh dan mandiri, terbiasa mengambil inisiatif dan terampil menggunakan pemikiran kritis dalam memecahkan masalah (Slavin, 2008). Budaya sasambo merupakan suatu budaya yang berada ditengah-tengah masyarakat Nusa Tenggara Barat yang keberadaannya itu diakui dan dimiliki oleh masyarakat sekitar, karena sebuah kebudayaan tersebut sebagai pembeda dengan daerah yang lainnya (Widodo, 2020). Adanya keselarasan antara model pembelajaran berbasis masalah dengan ditambahkan unsur budaya dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematikanya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Royani, et al. (2023) menyatakan bahwa penerapan model PBL bernuansa etnomatika dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan budaya lokal.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggabungkan model pembelajaran PBL dengan konteks budaya Sasambo bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana konteks budaya lokal dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa dalam pemecahan masalah matematika. Penelitian ini mencoba menghubungkan teori pembelajaran dengan realitas sosial budaya siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian lain mungkin bertujuan untuk membandingkan efektivitas berbagai metode pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tanpa melibatkan dimensi budaya setempat, atau hanya fokus pada teori dan teknik pemecahan masalah matematika itu sendiri.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu *quasi experimental* dengan bentuk

desain penelitian *posttest only control design* disajikan padaa Tabel 1.

Tabel 1 *Post-test Only Control Design*

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X_1	O_1
Kontrol	X_2	O_2

(Sugiyono, 2019)

Penelitian dilaksanakan di kelas VIIIA dan VIIIB SMP Negeri 8 Mataram pada semester 1 tahun pelajaran 2024/2025. Populasi penelitian seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Mataram sebanyak 288 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Jenis soal yang digunakan adalah soal uraian. Instrumen penelitiannya berada pada kategori valid yang telah divalidasi oleh dua ahli yaitu dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram dan guru matematika SMP Negeri 8 Mataram. Hasil perhitungan diperoleh bahwa instrumen valid atau layak digunakan. Adapaun teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dan uji *effect size* menggunakan rumus *Cohen's* yaitu: Mengitung standar deviasi gabungan:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_t-1)s_t^2 + (n_c-1)s_c^2}{n_t + n_c}}$$

Kemudian menghitung *effect size* dengan rumus:

$$d = \frac{X_t - X_c}{S_{pooled}}$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan yaitu penyampaian materi yang diisi dengan kegiatan belajar mengajar pokok bahasa SPLDV menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan konteks budaya Sasambo pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dan 1 kali pertemuan untuk *posttest* baik deikelas eksperimen maupun kontrol.

Data hasil *posttest* siswa akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) dengan konteks budaya Sasambo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat yakni dengan uji normalitas yang menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji varians disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest*

Kolmogorov-Smirnov	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Statistic	0,136	0,143
df	36	36
Sig	0,090	0,061

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,2 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,2 > 0,05$ = data berdistribusi normal) dan kelas eksperimen sebesar 0,061 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,061 > 0,05$ = data berdistribusi normal). Artinya bahwa data kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Sehingga data nilai *posttest* pada pembelajaran bilangan berpangkat berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest*

Kelas	df1	df2	Sig.	Keterangan
Kontrol dan Eksperimen	1	70	0,237	Homogen

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,237 dimana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,237 > 0,05$ = data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen). Sehingga, uji hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik menggunakan uji t dan uji *effect size*.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh data seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji t

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Mean				
F	Sig	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
1,421	0,237	5,792	70	0,000	11,083	1,914

Tabel 4 menunjukkan nilai menunjukkan nilai $t_{hitung} = 5,792$, kemudian signifikansi $> 0,05$ dengan $df = 70$ nilai $t_{tabel} = 1,994$ (berdasarkan tabel distribusi t). Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan penerapan model PBL konteks budaya Sasambo dengan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Selanjutnya perhitungan *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan konteks budaya Sasambo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika

siswa. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji *effect size* dengan nilai $d = 3,94602$ yang menunjukkan bahwa hasil uji *effect size* berada pada kategori efek tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa perlakuan kepada kelas eksperimen memiliki efek lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan kata lain penggunaan model *problem based learning* (PBL) dengan konteks budaya Sasambo memiliki pengaruh yang tinggi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, adanya pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan konteks budaya Sasambo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Mataram pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mutiasari et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbasis budaya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Purnamasari dan Setiawan (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan pemecahan matematika siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model PBL dengan konteks budaya Sasambo menunjukkan adanya dampak positif, hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas pembelajaran di kelas serta pemahaman materi yang lebih baik. Hal tersebut berdampak besar terhadap proses pembelajaran, di mana siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dalam setiap sesi pembelajaran dan interaksi antar siswa menjadi lebih lancar dalam menyampaikan pendapat mereka terkait materi. Selama proses pembelajaran, siswa saling bekerja sama dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang mendukung keberhasilan dalam proses belajar.

Pada pertemuan di kelas eksperimen yang dilaksanakan di kelas VIII B yang menerapkan model *problem based learning* dengan konteks budaya Sasambo, guru memberikan stimulus yang mempermudah siswa menganalisis masalah karena relevan dengan kehidupan sehari-hari dan dikaitkan dengan motif kain tenun Sumbawa yang membuat siswa lebih tertarik untuk menyelesaikan LKPD yang disediakan. Hasil ini diperkuat dengan kajian penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa penyelesaian masalah dalam kerangka pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan sosial (Yanti & Andriani, 2020). Selain itu, *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan *setting* kelas yaitu diskusi kelompok sehingga dalam proses

pembelajaran, siswa dapat berdiskusi satu sama lain dan saling bertukar informasi untuk memecahkan masalah yang ada (Arjudin, Hikmah, Baidowi, dan Wigunna, 2021).

Penerapan model *problem based learning* berbasis konteks budaya Sasambo dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah, hal ini dibuktikan dengan antusias siswa saat mengerjakan LKPD, diskusi, dan menyimak presentasi saat pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Vera, Yulia, dan Rusliah (2021) menunjukkan bahwa model dan langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* berbasis budaya lokal mampu memberikan dampak untuk setiap indikator kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki dan Febriana (2018) yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan kontekstual dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan begitu, secara tidak langsung, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dapat meningkat karena dapat membiasakan siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil. Hal ini karena *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pembelajaran pada siswa dan guru hanya memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilannya.

Berdasarkan teori Ausubel, pembelajaran terdiri dari dua proses utama yaitu penerimaan dan penemuan. Jika dikaitkan dengan model PBL dengan konteks budaya Sasambo, model ini mendorong siswa untuk mengidentifikasi konsep penyelesaian SPLDV menggunakan media pembelajaran berupa LKPD yang menyediakan informasi dan petunjuk yang diterima siswa pada tahap orientasi pada masalah. Kemudian teori belajar Gagne menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran siswa, terdapat dua objek yang diperoleh yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, objek langsung yang diterima oleh siswa meliputi informasi mengenai motif kain tenun Sumbawa, kemampuan siswa dalam memahami konsep saat mengerjakan LKPD, serta pedoman-pedoman yang harus diikuti dalam menyelesaikan LKPD yang telah disajikan. Sementara itu, objek tak langsung yang diperoleh siswa adalah peningkatan kemampuan mereka dalam menganalisis motif-motif kain tenun Sumbawa yang disediakan untuk memecahkan masalah melalui pembelajaran mandiri, bukan hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga melalui diskusi kelompok. Adanya peningkatan kemampuan tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada nilai *posttest*.

Selain itu, persentase siswa yang memperoleh nilai *posttest* di atas Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada kelompok eksperimen adalah 77,78% lebih besar daripada siswa pada kelompok kontrol yang memperoleh persentase sebanyak 66,61%. Melalui uji *effect size* diketahui bahwa pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan konteks Budaya Sasambo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa berada pada kategori tinggi dengan nilai *effect size* yang diperoleh adalah $d = 3,94602$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Penerapan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan (Baidowi, Hikmah, dan Amrullah, 2019). Maka berdasarkan seluruh rangkaian uji yang dilakukan dapat diketahui bahwa model *problem based learning* dengan konteks budaya Sasambo berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP Negeri 8 Mataram tahun ajaran 2024/2025 dengan besar pengaruh yaitu nilai $d = 3,94602$ yang termasuk pada kategori tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa penerapan model PBL dengan konteks budaya Sasambo memiliki pengaruh yang tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Persentase siswa yang memperoleh nilai *posttest* di atas Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada kelompok eksperimen adalah 77,78% lebih besar daripada siswa pada kelompok kontrol yang memperoleh persentase sebanyak 66,61%. artinya presentase KKM kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan presentase KKM kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model PBL dengan konteks budaya Sasambo memiliki pengaruh yang tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Mataram tahun ajaran 2024/2025.

Referensi

- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

- Kelas X SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(1), 325-339.
- Arjudin, Hikmah, N., Baidowi, & Wiguna, I. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 550-558.
- Auliya, R. N. (2018). Can Mathematics and Statistics Perception Explain Students' Statistical Literacy?. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 3(2), 86-96.
- Baidowi, Hikmah, N., & Amrullah. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Mataram Tahun Ajaran 2017/2018 Melalui Lesson Study. *MANDALIKA: Mathematics and Education Journal*, 1(1), 1- 12.
- Cholifah. (2023). *Pembentukan Karakter dalam Kurikulum Merdeka*. Sumatera Barat: Azka Pustaka.
- Elpriska, E., Hartoyo, A., & Bistari, B. BAHAN AJAR MATEMATIKA REALISTIK MATERI KUBUS DAN BALOK UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(4).
- Hutauruk, A. F., & Silalahi, T. F.,. (2020). The application of cooperative learning model during online learning in the pandemic period. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 3(3), 1683-1691.
- Junaidi, Wulandari, N. P., & Hamdani, D. (2021). Subahnale dan Rang-rang Pembelajaran Matematika SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 660-668.
- Kurniawati, N., Prayitno, S., Hayati, L., & Subarinah, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Aritmatika Sosial Ditinjau dari Gaya Kognitif Impulsif dan Reflektif Siswa MTs. *Griya Journal of Mathematics and Application* 2(2), 493-503.
- Marlina, (2019). *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195-207.
- Mutiasari, F., Susanta, A., & Muchlis, E. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Konteks Budaya Bengkulu Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMPI Al-Azhar 52 Kota Bengkulu. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 5(2), 44-50.
- Polya, G. (1988). *How to solve it: A new aspect of mathematical method (2nd ed.)*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi SPLDV ditinjau dari kemampuan awal matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207-215.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Rizki, A. H., & Febriana, L. (2018). Implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Classroom Action Research*, 7(1), 45-56.
- Royani, I., Sripatmi, S., Novitasari, D., & Kurniati, N. (2023). Pengaruh penerapan model PBL bernuansa etnomatika terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 12(1), 45-56.
- Sari, N. I., Amrullah, A., Azmi, S., & Sarjana, K. (2021). Analisis Tingkat Metakognisi Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 36-43.
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas Etnomatematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 171-176.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sripatmi, Sridana, N., Arjudin, Wulandari, N. P., & Lu'luilmaknun, U. (2022). Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP dan MTs di Kecamatan Labuapi Lombok Barat Melalui 71 Kegiatan LSCL. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 253-261.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.
- Vera, T. O., Yulia, P., & Rusliah, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Problem Based Learning dengan

-
- Menggunakan Soal-soal Berbasis Budaya Lokal. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 9(01), 1-14.
- Yanti, S., & Andriani, T. (2020). Penerapan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Classroom Action Research*, 9(2), 123-134.
- Zaeni, A., Sari, N. H. M., Syukron, A. A., Fahmy, A. F. R., Prabowo, D. S., Ali, F., Faradhillah, N. (2023). *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran di Madrasah*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.