

Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Konteks Wisata untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

Reka Balqis¹, As Elly², Khatibul Umam Zaid Nugroho³

^{1,2,3} Universitas PGRI Silampari – Jalan Mayor Toha Kelurahan Air Kuti Kecamatan Lubuklinggau, 31625, Indonesia

Email: Rekabalqis398@gmail.com, aselystkip23@gmail.com, nugrohoumam@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Nov 19, 2024

Revised Dec 11, 2024

Accepted Dec 16, 2024

Keywords:

PBL, Konteks Wisata, Pemahaman Konsep, SLR.

ABSTRACT

This study aims to see the impact of mathematics learning with the Problem Based Learning Model using a tourism context. Data collection was carried out using the Systematic Literature Review (SLR) method. The steps are research questions, selection criteria, develop search strategies, select studies, the quality of studies, synthesis results related to mathematics learning that are relevant to this study. 12 relevant articles from 40 articles used in this study were obtained from Publish or Perish, Google, Google Scholar. Based on the 12 selected articles, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning (PBL) Model in mathematics learning with a tourism context has a positive impact on students' understanding. The use of a tourism context allows students to be more involved and motivated in the learning process, and helps them relate mathematical concepts to real situations around them. This also shows an increase in critical thinking skills and conceptual understanding among students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan melihat dampak pembelajaran matematika dengan Model *Problem based learning* menggunakan konteks wisata. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) Langkah – Langkahnya research question, selection criteria, develop search strategy, select studies, the quality of studies, synthesis result yang berkaitan dengan pembelajaran matematika yang relevan dengan penelitian ini. 12 artikel relevan dari 40 artikel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari *Publish or Perish, Google, Google Scholar*. Berdasarkan 12 artikel yang terpilih, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran matematika dengan konteks wisata memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Penggunaan konteks wisata memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka mengaitkan konsep-konsep matematika dengan situasi nyata yang ada di sekitar mereka. Hal ini juga memperlihatkan peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep di kalangan siswa.

How to Cite:

Balqis, R., Elly, A., & Nugroho, K. U. Z. (2024). Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Konteks Wisata untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 2(2), 65-78. <https://doi.org/10.61553/abjme.v2i2.186>

INTRODUCTION

Pendidikan adalah suatu proses yang terjadi pada setiap individu yang diimplementasikan dengan pelatihan, pengajaran, pemberian tugas, pembinaan karakter atau bahkan pemberian hukuman/sanksi. Artinya pendidikan menyiapkan dan membentuk peserta didik untuk menjadi individual yang berkualitas dalam kehidupan bermasyarakat, kritis dalam intelektual, kreatif dalam pemikiran, etis dalam pergaulan, dan berkarakter. Sejalan dengan pendapat ini, pendidikan membentuk dan mendorong peserta didik untuk menguasai serta cekatan dalam berbagai aspek kehidupan dan berbagai bidang, tidak hanya cukup mempunyai satu kecakapan, namun multikecakapan/multidimensional (mempunyai berbagai kecakapan atau berbagai kemampuan) (Sari, 2023). Pembelajaran matematika memerlukan pemahaman ide karena ide dalam pembelajaran matematika disusun berdasarkan tingkatan (*pecking order*) sehingga tidak ada tahapan ide yang dapat dilewati. Ide-ide numerik harus mendasari jiwa siswa melalui pengalaman yang berkembang secara signifikan, bukan sekedar menggerakkan mereka secara langsung atau menekankan siswa untuk mempertahankannya (Fitri, 2024). Inovasi dalam pembelajaran matematika perlu dikembangkan untuk memungkinkan siswa mempelajari matematika lebih menyenangkan dan memahami matematika lebih efektif. Salah satunya dengan menggunakan konteks wisata diharapkan mampu meningkatkan minat dan ketertarikan siswa ketika belajar matematika mengkaji budaya masyarakat sekitar untuk memunculkan matematika secara nyata dalam pembelajaran, diharapkan membantu siswa memahami konsep matematika sehingga hasil belajar matematikanya dapat meningkat (Ardiansyah, 2021).

Dengan adanya inovasi pembelajaran matematika yang menggunakan konteks wisata agar lebih sistematis dan mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukannya suatu model pembelajaran. Model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam

mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran (Mayasari, 2022). Salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Fauziah, 2018). Sebagai pendidik, guru perlu memilih model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan tantangan bagi siswa untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (terbuka) secara individu maupun kelompok. *Problem Based Learning* membuat siswa mengembangkan keterampilan menjadi Pelajaran mandiri. Permasalahan – permasalahan dipilih untuk menggali kehidupan sehari – hari siswa, serta menekankan pada penggunaan keterampilan berpikir analistis dan kritis (Krisnawati, 2022).

PBL merupakan suatu model pembelajaran yang dihasilkan dari proses bekerjasama menuju pemecahan masalah, dimana masalah diberikan kepada siswa pada awal proses pembelajaran sehingga siswa selalu aktif menggunakan pengetahuannya dan guru hanya sebagai fasilitator. Secara umum siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan PBL menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih baik dalam kemampuan literasi matematika jika dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional (Firdaus, 2021). PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada peserta didik dengan masalah-masalah praktis berbentuk *//-structured* atau *open ended* melalui stimulus dalam belajar. Proses pemecahan masalah diarahkan agar peserta didik sampai pada pengertian bahwa matematika berguna untuk membantu menyelesaikan permasalahan hidupnya (Sukmawati Rega, 2021). Melihat permasalahan masih rendahnya pemahaman konsep dalam materi bangunruang sisi datar salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan

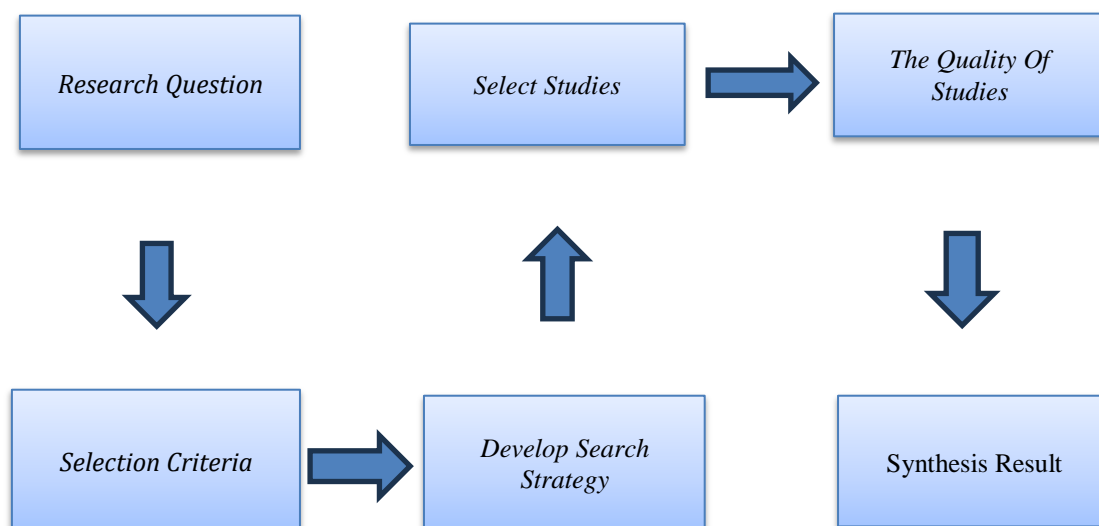
menerapkan suatu model pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dan dapat melihat kemampuan pemahaman konsep siswa sehingga pembelajaran yang aktif dan kreatif membuat pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai pendidik, guru perlu memilih model yang tepat agar terciptanya situasi belajar sesuai dengan kondisi kelas, guru harus memperhatikan kesesuaian model dengan karakteristik materi dan siswa hal ini bertujuan supaya kompetensi yang diharapkan tercapai dan peserta didik lebih memahami konsep dari materi tersebut. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan pembelajaran aktif, keahlian pemecahan masalah dan pengetahuan lapangan, dan didasarkan pada pemahaman dan pemecahan masalah (Ahmar dkk, 2020). Artinya salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang memberikan tantangan bagi siswa untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata secara individu maupun kelompok.

Wisata ataupun kearifan lokal sebagai bagian dari budaya Indonesia yang kaya akan keragaman dan kemajemukan pada masa ini sedang dipertanyakan eksistensinya, menyusul banyaknya kekerasan bernuansa SARA diberbagai wilayah. Indonesia yang dikenal bersifat ramah tamah dan menjunjung adat ketimuran sedikit demi sedikit mulai meninggalkan identitasnya. Pentingnya penguatan pendidikan karakter diperlukan seiring dengan melemahnya karakter bangsa Indonesia. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah juga dapat dijadikan sebagai alat untuk memperkenalkan atau mentransmisi kebudayaan. Matematika perlu difungsikan sebagai sarana dalam menumbuhkembangkan kecerdasan, kemampuan, dan keterampilan, guna membentuk kepribadian peserta didik. Matematika sebagai mata pelajaran pokok di sekolah, harus mampu menjawab tantangan di atas. Pembelajaran matematika harus lebih diberdayakan untuk mendukung pengembangan pribadi peserta didik (Fahlevi, 2024; Dzikri et al., 2023). Pemberian pembelajaran matematika yang dengan tidak memisahkan belajar matematika dengan pengalaman sehari-hari, peserta didik akan dapat mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan tidak cepat lupa.

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika mempunyai inovasi yang mengaitkan konteks wisata ke dalam proses pembelajarn untuk lebih sistematis maka menggunakan suatu model pembelajaran *Problem based learning*. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bermaksud mengaitkan proses pembelajaran *Problem based learning* menggunakan konteks wisata yang dapat berdampak pada pembelajaran matematika. Matematika memang perlu dihubungkan dengan kenyataan, berada dekat dengan peserta didik dan relevan dengan kehidupan Masyarakat.

METHOD

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Dengan melakukan metode ini peneliti akan melakukan peneliti dengan cara mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi dan menafsirkan seluruh peneliti yang telah diperoleh peneliti. Peneliti akan melakukan review dengan cara mengidentifikasikan atau mengkaji artikel dengan baik dan sistematis. Rancangan prosedur penelitian SLR menurut (Kerres & Bedenlier, 2020) sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Penelitian *Systematic Literatire Review* (Kerre & Bedenlier, 2020)

1. *Research Question* dalam peneliti melakukan identifikasi masalah “Apakah Model PBL menggunakan Konteks wisata Berdampak pada pembelajaran matematika ?”
2. *Selection Criteria* yaitu menggunakan kriteria inklusi dan eklusi. Dari 40 artikel yang dipelajari hanya 12 yang relevan karena fokus pada *Problem Based Learning* menggunakan konteks wisata tahun terbit lima tahun terakhir 2019 – 2024 metode penelitian SLR.
3. *Develop Search Strategy* proses pencarian dilakukan menggunakan *Publish or Perish*, *Google Scholar* dengan artikel ini Model PBL menggunakan Konteks wisata dengan kata kunci model PBL, Konteks Wisata, SLR.
4. *Select Studies* dalam proses ini peneliti menyeleksi penelitian yang relevan dengan Pembelajaran model *Problem Based Learning* menggunakan konteks wisata dan melihat tujuan dari penelitian SLR.
5. *Assess The Quality Of Studies* proses peneliti mengevaluasi artikel berdasarkan kualitas artikel dan tujuan menganalisis apakah artikel – artikel tersebut relevan dengan tujuan penelitian.
6. *Synthesis Result Of Research Question* yaitu artikel telah disusun untuk memenuhi rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan tahapan diatas untuk mendukung penelitian ini, Peneliti mengumpulkan artikel jurnal dari database *Google Scholar* menggunakan aplikasi *Publish Or Perish*. Data dikumpulkan dengan melakukan review artikel dan mendokumentasikannya dalam bentuk tabel laporan penelitian, Berdasarkan hasil pencarian, ditemukan 40 artikel jurnal yang diperoleh dari *Google Scholar* dan *Publish Or Perish*. Kata kunci digunakan adalah “Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan konteks wisata”. Kriteria yang digunakan untuk memilih artikel ilmiah sebagai sumber informasi adalah artikel ilmiah yang telah diterbitkan dalam jurnal pada kurun waktu minimal 5 tahun terakhir yaitu antara tahun 2019

hingga tahun 2023, artikel yang dipilih adalah artikel jurnal yang memiliki peneliti serupa, kemudian artikel tersebut dianalisis dan dirangkum. Hasil penelitian kemudian disusun dalam satu pembahasan yang komprehensif dalam artikel ini.

RESULTS AND DISCUSSION

Dalam kajian literatur ini, hasil data penelitian yang telah dikumpulkan berisi hasil penelitian dari artikel – artikel yang didokumentasikan terkait dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan konteks wisata 12 artikel jurnal yang relevan.

Tabel 1. Deskripsi *Problem Based Learning* Menggunakan Konteks Wisata

No.	Penulis, Tahun, dan Nama jurnal	Judul Artikel	Hasil
1.	Catur Indah Safitri, Sukasno (2024) JP2M Pendidikan dan Pembelajaran Matematika	Pengembangan Bahan Ajar Materi Pecahan Berbasis PMRI Menggunakan Konteks Wisata Musi Rawas	Bahan Ajar Materi Pecahan yang Berbasis PMRI dan Menggunakan Konteks Wisata Musi Rawas telah memenuhi standar validitas dan kegunaan yang praktis, sehingga cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mengenai materi pecahan.
2.	Khairunisa, Amali Rezeki, Firdaus Suwestian, David Bastian Sihombing, Veby Senopati Silam, Fahtuliansah (2024) Akademi Maritim Nusantara Banjarmasin	Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Budaya Literasi Digital Lahan Bantaran Sungai Pada Konsep Sistem Terhadap Manusia Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Psikomotorik	Mendeskripsikan Pengaruh model PBL berbasis CLDW pada konsep sistem koordinasi dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan hasil belajar psikomotorik.
3.	Muhartini, Amril Mansur, Abu Bakar (2023) Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan	Pembelajaran kontekstual dan <i>Problem Based Learning</i>	Pembelajaran Kontekstual dan <i>Problem Based Learning</i> Pembelajaran kontekstual merupakan suatu Pembelajaran yang mengkaitkan kontekstual sehari-hari pada Materi

72 Balqis, R., Elly, A., & Nugroho, K. U. Z. (2024). Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Konteks Wisata untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 2(2), 65-78.

No.	Penulis, Tahun, dan Nama jurnal	Judul Artikel	Hasil
			Pembelajaran sehingga siswa mampu Memahami Konsep Pembelajaran.
4.	Reti Fitri Yani, Drajat Friansyah & Yufitri Yanto (2023) JPP (Jurnal Perspektif Pendidikan)	Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Konteks Wisata Alam Bukit Cogong Lestari Pada Materi Bangun Ruang Datar Kelas IV SD Negeri Wonokerto	Pengembangan LKS Berbasis PBL yang menghubungkan dengan materi bangun datar dengan permasalahan yang nyata dapat mempermudah proses Pembelajaran dengan menghadirkan gambar dan bentuk visual secara kontekstual. Maka perlu adanya Pengembangan Bahan Ajar yang menghubungkan Materi Bangun Datar dengan permasalahan yang nyata agar mempermudah proses pembelajaran seperti Menggunakan konteks.
5.	Novita Sari, Yunika Lestari Ningsih(2023) Journal On Mathematics Education	Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik SMA Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kearifan Lokal	Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik kelas X.4 SMA PGRI 2 Palembang menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> berbasis kearifan lokal pada Pembelajaran Matematika. Memanfaatkan bahan ajar yang berakar pada kearifan lokal secara kontekstual akan memberikan bantuan bagi peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

No.	Penulis,Tahun, dan Nama jurnal	Judul Artikel	Hasil
6.	Pradita Aditama,Warman , Suryaningsih(2024) Jurnal Ilmiah Multidisplin	Menumbuhkan Tradisi Lokal Dan Kebhinekaan Peserta Didik Melalui Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Menumbuhkan Pemahaman Peserta Didik Mengenai Tradisi Lokal dan kebhinekaan melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .
7.	Slamet Hariyadi, Muhammad Fauzan Mutaqin(2020) Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian	Pemahaman Konsep Geometri Pada Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Bermuatan Etnomatematika Bangunan Cagar Budaya Kota Semarang	Dengan adanya imlementasi model <i>Problem based learning</i> bermuatan <i>etnomatematika</i> meningkatkan pemahaman konsep geometri peserta didik kelas IV SD Negeri Candi 01
8.	Fauzi Pane, Harahap, A. (2023) Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains	E-LKM Berbasis PBL (<i>Problem Based Learning</i>) Dengan Muatan Potensi Lokal Flora Bangka Belitung Bagian Materi Tumbuhan dan Fungsinya	E - LKM Berbasis PBL dengan Muatan Potensi Lokal Flora Bangka Belitung Materi Bagian Tumbuhan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada matakuliah Konsep Dasar IPA.
9.	Sri Pajriah, Aan Suryana (2023) Abdimas Galuh	Pendamping Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Kampung DokDak Bagi Guru di SMA N 1 Barebeg Kabupaten Ciamis	Terkait dengan penggunaan model <i>Problem Based Learning</i> terintegrasi dengan nilai kearifan lokal Masyarakat kampung <i>dokdak</i> untuk memperbaiki model pembelajaran Sejarah dari konvensional ke modern.
10.	Supriadi Torro, Nuraeni Kasim, A. Octamaya Tenri Awaru (2021) JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)	Implementasi Model <i>Problem based learning</i> yang berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	Untuk mengetahui implementasi model <i>Problem based learning</i> yang berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

No.	Penulis, Tahun, dan Nama jurnal	Judul Artikel	Hasil
11.	I Gusti Ayu Putri Sriwati (2021) Indonesian Journal of Educational Development	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VII.A semester I SMP Negeri 3 Denpasar tahun pelajaran 2018/2019 Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>
12.	Desi Andriani, Wahyu Widada, Dewi Herawaty, Hafizatul Ardy, Khathibul Umam Zaid Nugroho, Nilna Ma'rifah, Abdurrobibil Falaq Dwi Anggoro (2020) Universial journal of educational research	Pemahaman konsep bilangan melalui pembelajaran <i>Connected Mathematics</i> (CM): Pendekatan budaya local	Pembelajaran yang menghubungkan antara konsep dengan apa yang dekat dengan pikiran siswa memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pencapaian Pemahaman konsep.

Dari tabel diatas yang mengkaji 12 artikel dari 40 artikel di pelajari dengan metode SLR menggunakan kata kunci Model PBL, Konteks Wisata, SLR 28 artikel yang tidak relevan dikarenakan lebih dari 5 tahun terakhir. Model *Problem based learning* menggunakan konteks wisata bisa diimplementasi pada pembelajaran matematika pada materi Bangun ruang datar dan Geometri untuk melihat pemahaman konsep siswa, hasil belajar siswa, motivasi. Model Pembelajaran PBL dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Matematika, karena *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dalam penerapannya yaitu: 1) membantu peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif serta mandiri. 2) membuat peserta didik termotivasi untuk memecahkan suatu masalah. 3) membantu siswa belajar menghadapi pemahaman dalam situasi baru. 4) memperoleh pembelajaran yang bermakna. 5) peserta didik mampu mengintegrasikan dan mengaplikasi suatu pemahaman dan kemampuan secara stimulant dalam cakupan yang relevan. 6) meningkatkan pemikiran siswa dalam bekerjasama secara berkelompok (Adiilah & Haryanti, 2023)

Rancangan pembelajaran *Problem based learning* ini menggunakan pembelajaran yang mengaitkan dengan konteks wisata, dimana aktivitas pembelajaran siswa menggunakan konteks wisata siswa akan lebih percaya diri dalam mengungkapkan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka alami dalam kehidupan nyata, dan membuat mereka siap menghadapi masalah – masalah yang biasa muncul dalam kehidupan sehari – hari. Pembelajaran menggunakan konteks wisata salah satu pembelajaran yang menekankan bahwa siswa harus mengetahui implementasi dari pengetahuan yang diperolehnya sehingga pengetahuan tersebut akan bermakna bagi siswa. Pengetahuan yang dimiliki siswa harus memiliki kaitan dengan dunia nyata atau keseharian siswa. Apabila siswa menemukan banyak keterkaitan dalam pembelajaran, maka pengetahuan yang dimilikinya akan semakin bermakna. Pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya pada kehidupan mereka (Halean dkk, 2021). Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Problem Based Learning* Menunjukkan dampak yang positif dengan penggunaan konteks wisata Terhadap kemampuan pemahaman dan hasil belajar siswa (Ikstanti & Yulianti, 2023).

CONCLUSION

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa implementasi atau penggunaan Model *Problem Based Learning* Menggunakan konteks wisata dapat memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran. Model Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan dalam satu proses pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah nyata kemudian dibiasakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri. Dengan Pembelajaran Model *Problem Based Learning* menggunakan konteks wisata siswa dituntut untuk aktif mencari pemahaman terhadap konsep materi yang akan disampaikan oleh guru melalui masalah – masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sudah disiapkan. Dari hasil pembahasan pembelajaran pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan konteks wisata memiliki hubungan yang saling berkaitan sehingga Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menggunakan Konteks wisata berdampak positif terhadap pembelajaran matematika.

REFERENCES

- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Selanjutnya menurut Hosnan (2014:295) Model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat Menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih t. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56.
- Andriani, D., Widada, W., Herawaty, D., Ardy, H., Umam, K., Nugroho, Z., Ma, N., Anggreni, D., Falaq, A., & Anggoro, D. (2020). *Understanding the Number Concepts through Learning Connected Mathematics (CM): A Local Cultural Approach*. 8(3), 1055–1061. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080340>
- Ardiansyah, A. S., & Pratama, N. T. (2021). Belajar dan Berwisata Melalui Objek Wisata Bledug Kuwu pada Bahan Ajar Materi Barisan. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(4), 319-330.
- Dzikri, A., Hadi, N. S. A., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2), 96-107.
- Fahlevi, R., Susanta, A., & Koto, I. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Konteks Wisata “Muratara” untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 28-36.
- Fauzi Pane, R. R., & Harahap, A. (2023). Studi Keanekaragaman Mikroalga di Perairan Sungai Barumun. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 6(1), 198–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v6i1.5442>
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary*, 7(1), 40-47.
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 187-200.
- Fitri, M. E., Wafiqoh, R., & Agustine, P. C. (2024). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Konteks Wisata Bangka Belitung Materi Segitiga dan Segi Empat KELAS VII. *Jurnal Math-UMB. EDU*, 11(2), 121-128.
- Hariyadi, S., & Muttaqin, M. F. (2020). Pemahaman konsep geometri pada pembelajaran Problem Based Learning bermuatan Etnomatematika bangunan

- cagar budaya kota Semarang. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 204-210.
- Ikstanti, V. M., & Yulianti, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 40-48. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.303>
- Kerre, M., & Bedenlier, S. (2020). Systematic Reviews in Educational Research. *In Systematic Reviews in Educational Research*,
- Khairunisa, Amalia, R., Firdaus, S., David, B., Veby, S., & Fathuliansyah, & Psikomotorik, B. (2024). *Pena Jangkar*. 3(2), 34-46.
- Krisnawati, R. D. (2022). Penerapan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat dan kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 37-49.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77.
- Pajriah, S., & Suryana, A. (2023). Pendampingan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Kampung Dokdak Bagi Guru Di Sma N 1 Baregbeg Kabupaten Ciamis. *Abdimas Galuh*, 5(2), 1545. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i2.11670>
- Safitri, CI, & Sukasno, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Materi Pecahan Berbasis PMRI Menggunakan Konteks Wisata Musi Rawas. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*. 10 (1), 61-69.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8-17.
- Sari, N., & Ningsih, Y. L. (2023). PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1(2), 195-206.
- Sriwati, I. G. A. P. (2021). Penerapan model pembelajaran *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 302-313.
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo

78 Balqis, R., Elly, A., & Nugroho, K. U. Z. (2024). Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Konteks Wisata untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 2(2), 65-78.

01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49-59.

Torro, S. (2021). Implementasi model *Problem based learning* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah atas. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(2), 197-202.

Utami, F., Warman, W., & Suryaningsi, S. (2024). Menumbuhkan Tradisi Lokal dan Kebhinekaan Peserta Didik Melalui Pembelajaran Problem Based Learning. *PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 131-141.

Yani, R. F., Friansah, D., Yanto, Y., & Wonokerto, N. (2023). *Jurnal Perspektif Pendidikan Pengembangan Lembar Kerja Siswa(LKS) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Konteks Wisata Alam Bukit Cogong Lestari Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Jurnal Perspektif Pendidikan*. 17(1), 52–61.