

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AUDIO VISUAL MATEMATIKA
BAGI GURU SD NEGERI 4 KOTA KARANG BANDAR LAMPUNG**

Ristika¹, Endah Rahmawati², Mella Triana³, Tri Marisca⁴, Dita Oktafiani⁵
¹²⁴⁵ STKIP PGRI Bandar Lampung, ³Universitas Lampung
*rtika8939@gmail.com

Abstrak: Matematika merupakan salah satu pelajaran yang materinya memiliki karakteristik tertentu bila dibandingkan dengan pelajaran lain. Karakteristik tertentu tersebut seperti materinya bersifat abstrak, logis, sistematis, dan menggunakan simbol yang bersifat universal. Karakteristik inilah yang menjadi salah satu faktor matematika sulit dipahami siswa, apalagi siswa SD (sekolah dasar). Untuk membantu kesulitan siswa tersebut maka perlu pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana yang memudahkan belajar siswa, seperti media audio visual. Tujuan kegiatan pengabdian adalah meningkatkan pengetahuan guru SD mengenai media audio visual matematika, dan keterampilan guru SD dalam membuat media audio visual matematika. Sasaran kegiatan pengabdian adalah guru SD yang mengajar matematika di SD Negeri 4 Kota karang Bandar Lampung. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada (Senin, 11 Mei 2026, dilaksanakan di ruang Aula SD Negeri 4 Kota karang Bandar Lampung) Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya keterampilan guru SD dalam membuat media audio visual hal ini ditunjukkan oleh media audio visual yang dihasilkan oleh guru.

Kata Kunci: matematika, media audio visual

Abstract: Mathematics is a subject whose content has certain characteristics that distinguish it from other subjects. These characteristics include the abstract, logical, and systematic nature of the material, as well as its use of universal symbols. These characteristics are among the factors that make mathematics difficult for students to understand, particularly elementary school students. To address these challenges, the use of learning media—such as audiovisual materials—is essential to facilitate student learning. The objective of this community service activity is to enhance elementary school teachers' knowledge of mathematics audiovisual media and their skills in creating such materials. The target participants are elementary school teachers who teach mathematics at SD Negeri 4 Kota Karang, Bandar Lampung. The community service activity was held on Monday, May 11, 2026, in the auditorium of SD Negeri 4 Kota Karang, Bandar Lampung. The results of this community service activity were an improvement in elementary school teachers' skills in creating audiovisual media, as demonstrated by the audiovisual media produced by the teachers.

Keywords: mathematics, audiovisual media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting bagi suatu negara. Semua negara maju yang ada di dunia selalu memperhatikan mutu pendidikannya, karena pendidikan yang baik

akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan dengan begitu pembangunan suatu negara akan maju. Melalui sumber daya manusia yang berkualitas maka seluruh sektor dalam suatu negara akan berkembang pesat. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang ingin menjadi negara maju, namun masih terdapat permasalahan yang perlu diselesaikan untuk menjadi negara maju dan salah satu permasalahannya yaitu sumber daya manusia yang ada didalam negerinya. Indonesia merupakan negara dengan sumber daya manusia yang masih belum cukup. Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk memberikan bimbingan, belajar mengajar, baik pendidikan formal maupun nonformal kepada seseorang agar memperoleh ilmu yang lebih banyak dan pemahaman yang lebih mendalam, sehingga mampu melakukan perubahan pada kebiasaan, tingkah laku dan cara berfikirnya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menurut Siswoyo (dalam Rahmawati: 2018), tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah kebutuhan dalam menjalani hidup di dunia. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Pendidikan dapat memberikan manfaat pribadi maupun sosial dan sebagai sumber utama untuk membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat, sehingga mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Satu diantara bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan secara tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran yang dapat dituangkan dalam bentuk media pembelajaran

Pendekatan pembelajaran Kurikulum Merdeka berpusat pada siswa (Student-Centered), berfokus pada pengembangan karakter, dan bersifat fleksibel. Ini mencakup pembelajaran terdiferensiasi, pembelajaran mendalam (deep learning), serta pendekatan tematik, integratif, dan sistem blok untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, diharapkan peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami konsep, hukum dan prinsip yang mana menggunakan tahapan 5M yaitu Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi (melakukan percobaan), Mengolah informasi (melakukan penalaran/mengasosiasi), dan Mengomunikasikan hasil yang telah ditemukan.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam kehidupan sekarang dan di masa yang akan datang, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan telah memicu kecenderungan pergeseran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa. Apalagi

dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktivitas kerja yang kompetitif (Dr.munir, 2009).

Kemajuan dan peran media sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat- alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio- visual serta perlengkapan sekolah lainnya di sesuaikan dengan perkembangan tersebut dan di sesuaikan dengan tuntutan kurikulum, materi, metode, dan tingkat kemampuan siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. (Tafonao, 2018:103) juga mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas dan juga dapat memfokuskan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan termotivasi untuk belajar, lebih mudah menulis point-point penting, berbicara dan dapat menstimulus ransangan imajinasinya. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu pembelajaran semakin efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran juga mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran tidak menjadi monoton. (Nasional Education Association/NEA) Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media dapat berupa cetak ataupun audio visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media memiliki fungsi dan manfaat sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Perkembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas di sekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain.

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat (Fauzi, Sawitri, &Syahrir, 2020) dari pernyataan tersebut sebagai pendidik tentunya guru harus mengembangkan pengetahuan dirinya tentang media pembelajaran apa yang sesuai untuk diterapkan kepada siswa. Yaitu media yang banyak digunakan didalam pembelajaran yang berkembang lebih menarik dan mudah dipahami Alat Peraga manipulatif (Fisik), media Visual dan Cetak, media audio visual, Aplikasi dan Perangkat Lunak Digital,

(Azhar Arsyad 2011) Menyatakan bahwa media audio-visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Ciri utamanya bersifat linear dan menyajikan visual yang dinamis. (Wina Sanjaya 2018) mendefinisikan media audio-visual sebagai jenis media perantara yang, selain

mengandung unsur suara, juga memiliki unsur gambar yang bisa dilihat, seperti film, video, dan slide suara.

Media ada yang berupa media Visual Diam (Non-Gerak) diantaranya media Grafis, bagan dan Diagram, grafik, poster dan Brosur, serta peta dan Globe. Media visual gerak berupa animasi, Video Bisu (Tanpa Suara). dan media audio visual diantaranya audio visual gerak, audio visual diam. Dalam pembelajaran matematika, Saat ini yang sangat memungkinkan media untuk dijadikan media pembelajaran bahkan kini banyak media yang dikembangkan untuk dijadikan bahan ajar matematika. Mendefinisikan media audio-visual sebagai media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Dalam matematika, ini berarti siswa tidak hanya membayangkan konsep (seperti bangun ruang) tetapi melihat bentuk visual dan mendengar penjelasannya secara bersamaan (wina Sanjaya 2011).

Media membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Dengan kemenarikan yang ditampilkan dan bisa didengarkan, media tersebut dapat diisi dengan berbagai materi, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Pemanfaatannya pun tidak menghabiskan banyak biaya. Dengan bentuknya yang praktis, media itu dapat digunakan secara berulang-ulang dan lebih tahan lama.

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan adalah media audio visual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Media yang berbasis gambar dan suara tentunya akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga pembelajaran dapat berpusat kepada siswa hingga ada pembelajaran dua arah seperti menurut Sudjana (2012) menegaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh guru, sementara belajar dilakukan oleh peserta didik yang didorong oleh upaya yang dirancang secara sengaja. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran berdasarkan komunikasinya, di mana media yang komunikatif memfasilitasi sifat dua arah dan interaktif berlawanan dengan siaran satu arah (Bates 2015).

Media audio-visual untuk matematika adalah kombinasi suara dan gambar bergerak (video, animasi dll) yang berfungsi mengkonkretkan konsep abstrak. Ini membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, membuat pembelajaran matematika lebih menarik. Membangun Pemahaman Konsep Conceptual Understanding tujuan utama matematika adalah penguasaan konsep. Media audio-visual dinilai sangat sukses dalam mencapai ini karena memvisualisasikan operasi matematika (seperti geometri atau pecahan) melalui grafik dan simulasi bergerak (Yutmini 2008), berbagai studi literatur menyoroti bahwa visualisasi visual dan audio yang interaktif dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika dan menumbuhkan semangat serta antusiasme yang lebih tinggi di kelas Arsyad (2011). Dalam bukunya, Sanjaya menekankan bahwa media audio visual membantu siswa menangkap makna materi secara lebih jelas. Dalam matematika, siswa dikatakan berhasil memahami pembelajaran apabila mereka mampu melakukan perhitungan dari konsep abstrak yang telah divisualisasikan dengan baik melalui media yang tepat.

Menurut (Arsyad 2011) Mendefinisikannya sebagai media yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran, sehingga tidak hanya mengandalkan salah satu panca indera saja. Media audio visual adalah media yang memiliki banyak fitur sehingga memudahkan dalam mengaplikasikan media visual tersebut selain itu media audio visual sangat mudah digunakan. Media audio visual bekerja dengan cara memadukan secara sinkron elemen suara (audio) dan gambar (visual). Gabungan ini ditransmisikan dari sumber (seperti perangkat penyimpanan atau streaming) ke perangkat output seperti layar dan speaker, sehingga informasi dapat diserap secara bersamaan oleh indera penglihatan dan pendengaran.

Dalam pembelajaran matematika proses interaktif yang dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Ini mencakup berbagai cabang seperti aljabar, geometri, dan statistika serta berfokus pada pemahaman konsep dasar. (Arsyad dan Hamalik) menyebutkan bahwa media audio visual telah teruji secara signifikan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. Kedua tokoh ini menekankan bahwa media tersebut efektif mengkonkretkan materi abstrak, menumbuhkan minat, serta mengatasi kebosanan dalam belajar matematika. kendala utama guru dalam membuat media berbasis teknologi (seperti audio visual) adalah kurangnya penguasaan alat dan keterampilan teknis, di samping terbatasnya fasilitas di sekolah (Asahar Arsyad 2011).

Situasi yang terjadi di SDN 4 kota karang Bandar Lampung justru sedikit berbeda, guru cenderung berpedoman pada buku ajar bahkan lebih ke pembelajaran menggunkan metode ceramah. Namun sebenarnya, penggunaan metode tersebut justru akan membuat kejenuhan oleh peserta didik,terlebih bagi mereka yang memiliki daya dan minat belajar rendah.Penerapan metode dan media yang melibatkan siswa secara aktif dan secara langsung masih belum maksimal digunakan oleh guru.Oleh karena itu berkaitan dengan pembelajaran matematika menjadi permasalahan mitra yang menjadi focus pada kegiatan PKM pada semester genap TA2026/2027 di SDN 4 kota karang Bandar Lampung.

Topik diatas menjadi bagian dari focus mitra dalam penggunaan media audio visual sehinga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan pemahaman pembelajaran matematika yang maksimal.Tujuan PKM yang dilakukan di SDN 4 kota karang Bandar Lampung diharapkan dapat meningkatkan kemapuan mengajar dengan baik dan menjadikan guru-guru lebih meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.

METODE

Pelatihan Pembuatan media audio visual Sebagai Media Pembelajaran matematika Bagi Guru SDN 4 kota karang Bandar Lampung akan dilaksanakan pada bulan mei 2026 bertempat di SDN 4 kota karang yang beralamat Jl. Tlk. Bone 2, Kota Karang, Kec. Teluk betung Timur, Kota Bandar Lampung, Lampung 35321. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dimulai pukul 08.00 sampai dengan 15.00 dengan waktu istirahat 11.30 sampai dengan 12.30. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru SDN 4 kota karang yang berjumlah 15 orang.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang media audio visual untuk pembelajaran di SD
2. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
3. Mengirim surat kepada SD sasaran di SDN 4 kota karang dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
4. Kesepakatan bersamadengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan.

PelaksanaanKegiatanPengabdiankepada Masyarakat

Pada hari senin tanggal 11 mei 2026 kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 08.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Registrasi Peserta
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala Sekolah selaku tuan rumah dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Ristika, S.Pd., M.Pd.
3. Penyampaian Materi
 - a. Materi Pertama disampaikan Oleh Endah Rahmawati, S.Pd., M.Pd. dengan materi Media Pembelajaran audio visual
 - b. Materi Kedua disampaikan Oleh Ristika S.Pd., M.Pd. memberikan pelatihan pembelajaran matematika
4. Refleksi dan Evaluasi dipandu oleh TIM Pelaksana.
5. Kesan dan Pesan peserta kegiatan dan TIM Pelaksana.
6. Penutupan oleh Kepala SDN 4 kota karang selaku Tuan Rumah kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang didapat pada pelatihan terhadap guru-guru di SDN 4 kota karang tentang pembuatan media audio visual sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru dan membuat siswa semakin atusias dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan baik sesuai harapan kita bersama.

Kegiatan ini setidaknya memberikan manfaat dari dua sisi: tim PKM dan peserta pelatihan. Dari sisi tim PKM pemahaman holistik mengenai persoalan pembelajaran yang dialami oleh Guru SDN 4 kota karang diperoleh. Selain itu, pemberian pelatihan berbekal pemahaman mengenai media audio visual dapat menjadi bentuk pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri tim PKM. Dari sisi peserta pelatihan, ada tawaran solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya faktor kejenuhan peserta didik. Di samping itu, pengenalan terhadap produk teknologi media audio visual juga memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pengajarannya.

Pemahaman menyeluruh yang diperoleh tim PKM diawali dengan observasi awal kepada Guru SDN 4 kota karang. Observasi itu berupaya menggali persoalan dan kebutuhan Guru SDN 4 kota karang, khususnya dalam pembelajaran di sekolah.

Diketahui bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi kejenuhan peserta didik ketika mempelajari mata pelajaran matematika. Setelah itu, tim mengonfirmasinya dengan penyebaran angket sebelum kegiatan pelatihan. Angket didistribusikan sebanyak dua kali, sebelum dan setelah pelatihan.

Berdasarkan angket pertama yang disebarkan, terkonfirmasi bahwa peserta pelatihan pada umumnya tidak menggunakan media pembelajaran. Sebagian besar dari mereka mengandalkan buku teks terbitan Kemendikbud Republik Indonesia yang disediakan oleh sekolah. Akibatnya, peserta didik seringkali menemukan titik jenuh ketika dihadapkan pada rumus rumus yang relatif panjang apalagi pelajaran matematika didominasi dengan rumus. Materi yang bersifat abstrak serta pembelajaran masakini yang bersifat lepas dimana mengajarkan matematika hanya rumus penjelasan dan diberikan tugas namun pada era *modern* saat ini Tantangan yang dihadapi oleh peserta pelatihan selama ini. Meskipun sebagian peserta pelatihan telah berupaya memperkaya sumber belajar dari teks-teks yang bersifat kontekstual (diadaptasi dari berbagai media sosial), efektivitasnya tidak signifikan. Hampir setiap peserta didik yang mereka ajar aktif dengan media sosialnya. Artinya, peserta didik telah memahami teknologi informasi. Sebagian peserta pelatihan justru beranggapan bahwa peserta didik mereka lebih memahami teknologi informasi (khususnya media sosial) dibandingkan dengan sang guru. Namun, keaktifannya itu justru seringkali mengganggu fokus dan konsentrasi mereka dalam belajar.

Didasarkan pada penyebaran angket kedua, diketahui bahwa peserta pelatihan terkesan positif dengan kegiatan itu. Meskipun sempat ada kendala teknis saat penayangan media, para peserta tetap antusias dan sabar menunggu kendala itu teratasi. Mereka juga senang dengan kegiatan tersebut karena pelatihan tidak berhenti pada hari itu juga, tetapi berlanjut dengan pendampingan melalui grup WhatsApp (WA) dalam menyelesaikan tugas pengembangan media audio visual dengan satu materi utuh.

Dari hasil yang didapat tersebut tentunya membawa hasil yang baik dengan adanya pelatihan pembuatan media audiovisual sebagai media pembelajaran ini. Baik itu dari guru ataupun peserta didik terdapat perubahan yang signifikan sesuai harapan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapat dari pelatihan di SDN 4 kota karang dapat disimpulkan bahwa teknik ini tepat sasaran untuk guru Sekolah Dasar. Kejenuhan peserta didik dalam belajar rumus rumus matematika seringkali dihadapi oleh guru Guru SDN 4 kota karang. Apalagi keaktifan peserta didik dalam menggunakan media sosial kadang kala mengacaukan konsentrasi dan fokus mereka. Kenyataan itu menjadi tantangan sekaligus potensi yang mendasari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim PKM STKIP PGRI Bandar Lampung. Dengan mengadakan pelatihan pembuatan media audio visual pembelajaran diharapkan Guru SDN 4 kota karang dapat mengatasi persoalan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Nilai Pengetahuan HAM Menggunakan Media Video pada Mapel PPKn Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, VI(2), 41–49
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bates, A. W. 2015, *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*, Tony Bates Associates, Vancouver.
- Fauzi, Sawitri, & Syahrir, (2020) Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *jurnal ilmiah mandala education*, 33(1) 42-48
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1119/0>
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3659>
- Puspitarini, Y.D. Akhyar, M. & Djono. 2019. Development of video media based on powtoon in social sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198-205. [Diakses 20 April 2025]
- Sanjaya, W. (2018). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2 [Diakses 20 April 2025]
- Zashinta, I & Rahmawati, R.D. (2021). Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Mathematics Self Efficacy Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia (JPI)*, vol 7, No 2, Desember 2021, p- ISSN 2443- 1656
- Wahyuningsih, Endang. 2019. Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Problem Base D Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*. Vol I No 2