

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA**

Johan Hermawan<sup>1</sup>, Eko Andy Purnomo<sup>2</sup>, Abdul Aziz<sup>3</sup>  
Pendidikan Matematika<sup>1,2,3</sup>, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora<sup>1,2,3</sup>,  
Universitas Muhammadiyah Semarang<sup>1,2,3</sup>  
johanoyoy51@gmail.com<sup>1</sup>, ekoandy@unimus.ac.id<sup>2</sup>, abdulaziz@unimus.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan *Deep Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) kajian dilakukan terhadap artikel penelitian yang telah dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2026. Proses pencarian literatur memanfaatkan kata kunci yang berhubungan dengan media pembelajaran, pendekatan *Deep Learning*, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dari 40 artikel yang ditemukan, sebanyak 11 artikel dipilih berdasarkan kriteria inklusi menggunakan pendekatan PICOS. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti website, Canva, Quizizz, Flipaclip, Smart Apps Creator (SAC), Google Sites, Adobe Flash, game interaktif, dan puzzle numerasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Peningkatan kemampuan siswa ditunjukkan melalui hasil uji statistik, nilai N-Gain, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, pendekatan *Deep Learning* dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui proses eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah secara sistematis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan *Deep Learning* efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam berbagai jenjang pendidikan.

*Kata kunci: media pembelajaran, Deep Learning, kemampuan pemecahan masalah, teknologi pendidikan, systematic literature review.*

---

### **A. Pendahuluan**

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran penting untuk dipelajari karena berperan dalam mendukung berbagai bidang ilmu, seperti fisika, kimia, dan ilmu lainnya. Ilmu matematika diajarkan di semua jenjang, dari SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi (Nahdi, 2019). Matematika merupakan dasar bagi berbagai disiplin ilmu dan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, serta karakter peserta didik. (Nugraha & Hakim, 2022). Hasil survei

berdasarkan hasil Program for International Student Assessment (PISA) 2022 yang diumumkan pada 5 Desember 2023, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 81 negara peserta pada bidang matematika. Rata-rata skor matematika siswa Indonesia mencapai 366 poin, angka tersebut masih jauh di bawah rata-rata OECD yang berada pada 472 poin (Suratman et al., 2025). Mengingat signifikansi matematika dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, peningkatan kualitas pemahaman matematika sangatlah esensial (Oktavinora & Sepria, 2019) Berbagai upaya telah diimplementasikan oleh pemerintah guna memperbaiki mutu pendidikan matematika, meliputi peningkatan kompetensi guru matematika, penyempurnaan fasilitas dan infrastruktur pendidikan, penambahan koleksi buku, serta revisi kurikulum. Bilangan bulat merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP dan sederajat. Dalam proses pembelajaran matematika, peserta didik kerap mengalami berbagai kendala atau tantangan.

Salah satu kendala yang dialami peserta didik adalah kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Kesulitan tersebut meliputi memahami dan menafsirkan makna soal, baik yang tersurat maupun yang tersirat. Saat ini masih terdapat guru yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Dasar et al., 2022). Hal ini dapat menjadi permasalahan karena berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran serta tingkat keberhasilan peserta didik (Novitasari & Fathoni, 2022). Beberapa faktor yang menyebabkan kondisi tersebut di antaranya adalah rendahnya minat guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan kurang kreativitas guru dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran (Setyawan & Susilo, 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting. Media pembelajaran interaktif edutainment yang berbasis guide inquiry dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Edutainment menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu, pendekatan guided inquiry mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui penemuan dan eksplorasi.

Implementasi *Deep Learning* di sektor pendidikan mengacu pada pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*AI - Artificial Intelligence*) yang

memiliki kapabilitas untuk menguraikan pola, memahami relevansi, dan mengadaptasi metode edukasi berdasarkan tuntutan personal peserta didik. Melalui kapasitasnya dalam mengolah dan mengkaji volume data yang ekstensif, *Deep Learning* memungkinkan identifikasi preferensi belajar siswa, personalisasi taktik edukasional, dan asistensi bagi para pendidik guna merancang pengalaman belajar yang lebih omprehensif. (Rane, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan *systematic literature review* (SLR) guna mengkaji dan mengidentifikasi berbagai temuan penelitian yang dipublikasikan pada periode 2020 hingga 2026. Fokus kajian meliputi publikasi setiap tahun, karakteristik subjek penelitian, model pengembangan yang diterapkan, serta materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Melalui analisis yang sistematis terhadap sejumlah penelitian terdahulu, hasil kajian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif, mengurangi kesenjangan informasi yang ada, memperkaya kerangka teoretis, serta mendukung penguatan praktik pengembangan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi, analisis, evaluasi, serta interpretasi terhadap berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Siswanto, 2024). Artikel-artikel yang dipilih dikelompokkan ke dalam tabel yang memuat judul dan hasil penelitian. kemudian peneliti menganalisis artikel tersebut berdasarkan hasil penelitian yang dibahas pada bagian pembahasan dan kesimpulan. Data yang diperoleh kemudian dibandingkan untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini, proses *Systematic Literature Review* (SLR) dilakukan melalui tiga tahapan utama (Khairunnisa et al., 2022).

Penelitian ini memakai tiga tahapan dalam melakukan SLR (Nurjanah et al., 2025) yang dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Planning**

Perencanaan merupakan fase awal dalam penelitian *Systematic Literature Review* (SLR). Tahap ini bertujuan untuk menetapkan topik investigasi yang akan dikaji, yaitu mengenai dampak media pembelajaran yang mengadopsi

pendekatan *Deep Learning* terhadap kapabilitas pemecahan masalah peserta didik. Artikel-artikel yang relevan untuk dimasukkan dalam tinjauan adalah yang memiliki kaitan langsung atau berhubungan dengan topik penelitian, serta diterbitkan dalam rentang waktu antara tahun 2020 hingga 2026. Proses penelusuran literatur dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran berbasis pendekatan *Deep Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas<sup>2</sup>. Conducting

Tahap pelaksanaan merupakan fase krusial dalam proses enumerasi dan pemilihan sumber-sumber literatur yang relevan, yang dilaksanakan melalui pemanfaatan kata kunci. Enumerasi ini diwujudkan dengan mengintegrasikan istilah pencarian seperti "pengaruh media pembelajaran," "pendekatan *Deep Learning*," dan "kemampuan pemecahan masalah." Seluruh artikel yang berhasil diidentifikasi kemudian menjalani analisis mendalam dan evaluasi cermat guna memperoleh data penelitian yang akurat sesuai dengan sasaran studi yang telah ditetapkan. Kriteria untuk memasukkan literatur dalam tinjauan didasarkan pada proses seleksi yang menerapkan metode (Populasi, intervensi, perbandingan, hasil, dan desain penelitian) yang dijabarkan sebagai berikut: (1) berfokus pada mata pelajaran matematika jenjang SD hingga SMA; (2) bahasan tentang pengaruh media pembelajaran pendekatan *Deep Learning* (3) beberapa studi melibatkan kelompok perbandingan, namun fokus utama penelitian ini pada efektivitas penggunaan media; (4) kemampuan pemecahan masalah; (5) studi primer menggunakan artikel penelitian mengenai pengaruh dan implementasi pengembangan; (6) artikel yang dipublikasi pada rentang waktu 2020 hingga dengan 2026. Proses penelusuran dengan menggunakan kata kunci tersebut, diperoleh 40 artikel yang berkaitan dengan penelitian, namun hanya 11 artikel yang terpilih dan digunakan sebagai sumber literatur serta rujukan utama penelitian.

### 3. Reporting

Pelaporan adalah langkah dalam menyusun hasil analisis, di mana temuan dari artikel-artikel ditata dalam format tabel dan dijelaskan dalam bentuk kesimpulan untuk mengidentifikasi solusi atas masalah penelitian.

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) melalui pengkajian terhadap berbagai artikel yang telah dikumpulkan. Artikel-artikel yang dianalisis berfokus pada pembahasan mengenai pengaruh pembelajaran berbasis media dan pendekatan *Deep Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam penelitian ini, sebanyak 11 artikel yang relevan dijadikan sebagai sumber kajian, yang kemudian dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu pembelajaran berbasis media, media *Deep Learning*, dan kategori ketiga.

1. pengaruh pembelajaran berbasis media terhadap kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil analisis sebanyak – artikel yang mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis pengaruh media terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

**Tabel 1.** Analisis Artikel pengaruh pembelajaran berbasis media terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa

jenjang	Tahun	Jumlah Artikel
SD	2026	1
	2024	
	2023	
	2022	
SMP	2021	2
	2025	
	2024	
	2023	
SMA	2022	3
	2021	
	2025	
	2024	

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai artikel yang telah dikaji, diperoleh temuan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil belajar siswa, serta meningkatnya antusiasme dan minat belajar ketika proses pembelajaran memanfaatkan media berbasis website tersebut.

Selain itu, hasil kajian literatur tentang pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai rangkuman dari temuan penelitian yang dianalisis.

**Tabel.2** Hasil Analisis pengaruh pembelajaran berbasis media terhadap kemampuan pemecahan masalah

Judul	Hasil Penelitian
“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp Negeri 1 Pesawaran Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022”	Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik t-test diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,10$ . Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diketahui $t_{tabel} = 1,67$ artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,10 > 1,68$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh model Pembelajaran Berbasis Web terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa
“Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan”	Hasil uji Gain terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa saat menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan, dengan nilai N-Gain saat uji coba I yaitu 0,36 (kategori sedang) meningkat menjadi 0,43 pada uji coba II (kategori sedang).
“ pengaruh media pembelajaran berbasis flipaclip terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa “	Berdasarkan hasil angket pada kelas eksperimen diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, terdapat 64% peserta didik masuk dalam kategori kemandirian belajar sangat tinggi
“pengaruh media pembelajaran digital berbasis sac terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa”	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.034 < 0.05$ maka $H_0$ ditolak yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran digital berbasis Smart Apps Creator terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa
“Pengembangan Media Pembelajaran Wegos (Web Google Sites) Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”	Perolehan rata-rata skor pretest siswa adalah 29,96 dengan kategori rendah, sedangkan rata-rata skor posttest siswa sebesar 77%, untuk hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,67 yang menunjukkan peningkatan dengan kategori tinggi serta persentase keefektifan N-Gain

<b>Judul</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
	sebesar 67% dengan kategori cukup efektif
“Pengaruh Media Berbasis Adobe Flash terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Tata Surya”	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas
“pengaruh media pembelajaran berbasis flipaclip terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa”	Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan kemandirian belajar siswa serta terdapat perbedaan rata-rata pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
“Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Pada Siswa SMP”	Berdasarkan hasil dari uji t dua sampel yang menggunakan nilai post-tes kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai uji t kemampuan pemecahan masalah matematis $t_{hitung} 4,39 > t_{tabel} 1,67$ dan kemandirian belajar $t_{hitung} 4,58 > t_{tabel} 1,67$ . Parameter tersebut menetapkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berdampak pada keterampilan dan kemandirian belajar matematika dalam kaitannya dengan materi relasi dan fungsi
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar”	Persentase yang diperoleh pada tahap uji ahli materi mencapai 75% dengan kategori baik, sedangkan pada uji ahli media diperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbasis game interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tematik pada materi pembelajaran tersebut layak digunakan.
Pengaruh <i>Deep Learning</i> berbantuan puzzle Numerasi terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa	Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai mengalami peningkatan dari 81,79 pada pretest meningkat menjadi 97,89 pada posttest dengan tingkat signifikansi $p < 0,001$ Hasil Hasil

Judul	Hasil Penelitian
	tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara nilai sebelum dan setelah perlakuan diberikan

Berdasarkan 11 artikel yang dianalisis dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan *Deep Learning* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang digunakan dalam berbagai penelitian meliputi website, Canva, Quizizz, Flipaclip, Smart Apps Creator (SAC), Google Sites, Adobe Flash, game interaktif, hingga media berbasis puzzle numerasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat diketahui melalui adanya perbedaan yang terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol..Penelitian mengenai penggunaan media berbasis Adobe Flash menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji Mann-Whitney sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menandakan adanya pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa . Selain itu, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. (Khaerudin et al., 2020). Temuan ini menunjukkan bahwa media-media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media yang dikembangkan melalui proses validasi dan dinyatakan valid dan praktis di gunakan dalam pembelajaran. Media *Deep Learning* di buktikan dengan Hasil uji Gain menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika mengalami peningkatan setelah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Nilai N-Gain pada uji coba I sebesar 0,36 dengan kategori sedang, kemudian meningkat menjadi 0,43 pada uji coba II yang juga berada pada kategori sedang. Penelitian oleh (Hafizah & Samosir, 2023).

Pendekatan *Deep Learning* dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi besar dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa.. Pendekatan ini mendorong siswa dalam memahami konsep secara mendalam melalui aktivitas eksplorasi, analisis, dan penemuan. Dalam penelitian mengenai *Deep Learning* berbantuan puzzle numerasi, Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 81,79 pada pretest meningkat menjadi 97,89 pada posttest dengan tingkat signifikansi  $p < 0,001$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan Deep Learning dapat membantu siswa berpikir lebih kritis, sistematis, dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. (Midiantini & Pangestika, 2026).

Berdasarkan keseluruhan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan *Deep Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mandiri untuk menyelesaikan berbagai masalah pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) terhadap 11 artikel yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi serta pendekatan *Deep Learning* memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Media seperti website, Canva, Quizizz, Adobe Flash, Smart Apps Creator, game interaktif, dan puzzle numerasi terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, pendekatan *Deep Learning* mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam melalui proses eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah secara sistematis. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada berbagai penelitian yang telah dikaji. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan *Deep Learning* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah siswa di berbagai jenjang pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Dasar, D., Husna, E. N., Rezani, R. M., Noviyanti, S., & Jambi, U. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 704–707.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan*. 2(1), 42–51.
- Khaerudin, S. A., Nugraheni, D. D., & Sari, D. S. (2020). *Pengaruh Media Berbasis Adobe Flash terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Tata Surya*. 1(3), 203–214.
- Khairunnisa, A., Gozali, S. M., & Juandi, D. (2022). *Systematic Literature Review : Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika*. 06(02), 1846–1856.
- Midiantini, A. A., & Pangestika, R. R. (2026). *Pengaruh Deep Learning Berbantuan Puzzle Numerasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*. 12(1), 216–228.
- Nahdi, D. S. (2019). *Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar*. 5(2), 133–140.
- Novitasari, A., & Fathoni, A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5969–5975.
- Nugraha, D. I. D., & Hakim, D. L. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 320–327. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1994>
- Oktavinora, R., & Sepria, R. (2019). *PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA*. 4(1), 89–100.
- Rane, N. L. (2025). Education 4.0 and 5.0: integrating Artificial Intelligence (AI) for personalized and adaptive learning. *Journal of Artificial Intelligence and Robotics*, 1(1), 29–43. <https://doi.org/10.61577/jaiar.2024.100006>
- Setyawan, S. B., & Susilo, B. E. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika*. 9(2), 87–97.
- Siswanto, E. (2024). *Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review*. 8, 45–59.
- Suratman, D., Yusmin, E., Matematika, S. P., & Tanjungpura, U. (2025). *Kemampuan representasi matematis siswa dalam menyelesaikan soal berstandar pisa konten*. 2759(1).