



# Systematic Literatur Review: Efektifitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Minat Belajar siswa pada Pembelajaran Matematika Berbasis Media Pembelajaran Interaktif.

Ika Yuningsih<sup>a,\*</sup>, Sugiman<sup>b</sup>, Detalia Novita Monahefi<sup>a,b</sup>

<sup>a, b</sup> Universitas Negeri Semarang, Semarang, 50229, Indonesia

\* Alamat Surel: [ikayuningsih64@students.unnes.ac.id](mailto:ikayuningsih64@students.unnes.ac.id)

## Abstrak

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan karena berbagai hal, diantaranya adalah model dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan konsep pada materi pembelajaran. Matematika merupakan pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Diantaranya dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantu media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbasis media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *systematic literatur review*, dalam metode ini dilakukan dengan mengumpulkan beberapa data atau sumber rujukan yang berkaitan dengan topik dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini didapatkan bahwa model pembelajaran *problem Based Learning* berbasis media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar peserta didik.

## Kata kunci:

PBL, Pemecahan Masalah, Minat Belajar, Media Pembelajaran Interaktif.

© 2023 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

## 1. Pendahuluan

Menurut undang-undang sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di Indonesia kegiatan pembelajaran berpatokan dengan menggunakan kurikulum. Dalam kurikulum tersebut matematika menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang Pendidikan baik dasar maupun menengah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang sangat strategis dalam membentuk karakter siswa melalui perkembangan nalar dan pemahaman siswa (Parulian Sijabat et al., 2022). Matematika merupakan ilmu yang bersifat deduktif dan aksiomatik dengan artian bahwa dalam pembelajaran matematika terdapat proses mencari kebenaran melalui pembuktian dengan generalisasi sifat, teorema, dalil-dalil dan aksioma (Sadewo et al., 2022)

Dalam pembelajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu ketrampilan yang harus dimiliki peserta didik. Menurut Siswono (2018) pemecahan masalah merupakan usaha seseorang untuk menanggapi atau mengatasi kesulitan ketika jawaban lain belum bisa ditemukan. Pembelajaran dikelas seharusnya tidak hanya menitik beratkan pada hasil belajar dan penguasaan materi pembelajaran saja, melainkan juga peserta didik dapat mengaitkan konsep yang telah dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Serta bagaimana peserta didik dapat menyelesaikan dan

*To cite this article:*

Yuningsih, I., Sugiman, & Munahefi, D.N. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 7, 981-986.

memecahkan suatu permasalahan matematika sesuai dengan konsep matematika yang telah dipelajari. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang mendasar dan harus dimiliki oleh peserta didik sebagai generasi penerus bangsa (Daryanes et al., 2023). Salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika adalah kurangnya minat peserta didik untuk belajar matematika, peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika sangat sulit untuk dipahami dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. (Kurnia et al., 2020)

Matematika bersifat abstrak sehingga kendala pada pembelajaran matematika peserta didik tidak dapat memahami konsep matematika yang diajarkan oleh guru. Guru harus dapat menggunakan model dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan alat peraga atau media pembelajaran interaktif juga sangat diperlukan untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah dalam memahami konsep yang diajarkan karena mereka dapat memahami secara langsung dari matematika yang abstrak menjadi konsep yang lebih konkret. dengan berbantu media pembelajaran interaktif. Model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning*, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara langsung melalui pengaplikasian pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan model PBL akan lebih efektif jika dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga kegiatan pembelajaran pun akan lebih bermakna dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang model *Problem Based Learning*, kemampuan pemecahan masalah, minat belajar peserta didik, serta media pembelajaran interaktif. Selanjutnya meninjau bagaimana model *Problem Based Learning* dapat mengarahkan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

---

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic literatur review*. Dalam penelitian ini, peneliti mencari data dari jurnal ataupun buku rujukan yang relevan dengan model *Problem Based Learning*, kemampuan pemecahan masalah, minat belajar dan media pembelajaran interaktif, selanjutnya dikaji pada bagian hasil dan pembahasan sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat bermanfaat untuk Penelitian ini menggunakan Teknik analisis kualitatif dengan mendeskripsikan hasil yang didapatkan yang relevan dengan penelitian. Sumber rujukan didapatkan melalui beberapa buku rujukan dan data base dari *Google Scholar*.

---

## 3. Pembahasan

### 3.1 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam kegiatan pembelajaran matematika. Karena di dalamnya peserta didik dapat menganalisis soal, melakukan penyelesaian dari soal tersebut, mengevaluasi hasilnya serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemendikbud RI tetap mengedepankan pengembangan kemampuan pemecahan masalah, karena kemampuan tersebut bersifat pribadi sebagai bekal dalam menghadapi masalah, mengambil keputusan, dan mengevaluasi segala bentuk tindakan. Selain hal tersebut kemampuan pemecahan masalah juga menjadi indikator dalam prestasi akademik peserta didik. Peserta didik harus mampu memahami situasi masalah agar dapat mengolah suatu masalah dan mengorganisasikan berbagai informasi yang didapatkan untuk menemukan solusi yang akurat. (Daryanes et al., 2023)

Menurut Polya (1973) berikut adalah beberapa Langkah yang perlu diperhatikan dalam proses penyelesaian masalah, yaitu: 1) memahami masalah. Peserta didik perlu mengidentifikasi apa yang diketahui, apa saja yang terdapat didalamnya, jumlah, hubungan dan nilai-nilai yang terkait serta apa yang sedang mereka cari. (2) membuat rencana. Peserta didik perlu mengidentifikasi operasi apa saja yang terlibat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. (3) melaksanakan rencana. Hal yang diterapkan tergantung pada apa yang telah direncanakan sebelumnya, mendefinisikan informasi yang didapatkan kemudian dirubah kedalam bentuk matematika, dan melaksanakan rencana selama proses dan perhitungan yang berlangsung. (4) Memeriksa kembali. Pada tahap ini peserta didik perlu mengecek kembali informasi yang penting, mengecek semua perhitungan yang sudah dilakukan,

mempertimbangkan apakah solusi yang diberikan logis, melihat alternative lain, dan membaca pertanyaan Kembali dan bertanya kepada diri sendiri apakah pertanyaannya sudah benar benar terjawab (Yuwono et al., 2018). Dalam pembelajaran matematika penggunaan strategi pemecahan masalah berdampak pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik, hal ini tentunya akan mempengaruhi minat belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika. (Tambunan, 2019)

### 3.2 Minat Belajar

Minat belajar matematika menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi penguasaan konsep matematika dalam memecahkan masalah. Tanpa adanya minat belajar pada diri peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keinginan untuk belajar matematika dan memecahkan masalah matematis (Yuliati, 2021). Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukan suatu hal (Friantini & Winata, 2019).

Ketika peserta didik memandang matematika sebagai sesuatu hal yang berguna dan menarik, peserta didik menunjukkan sikap yang positif terhadap matematika. Sebaliknya, peserta didik akan menunjukkan sikap yang negative terhadap matematika apabila peserta didik memandang matematika sebagai sesuatu hal yang membosankan (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016) hal tersebut dikarenakan beberapa hal sebagai berikut: (1) minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita peserta didik; (2) minat dapat berfungsi sebagai pendorong yang kuat; (3) setiap prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang; dan (4) minat menimbulkan kepuasan, peserta didik cenderung mengulang kegiatan yang berhubungan dengan minatnya. Minat belajar yang tinggi cenderung akan menghasilkan prestasi yang tinggi, dan minat belajar yang rendah cenderung akan menghasilkan prestasi yang rendah. Salah satu upaya untuk membangun minat belajar adalah memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa belajar yang rajin akan membuat sebuah kemajuan bagi diri peserta didik. Selain faktor internal dari peserta didik yang dapat menumbuhkan minat belajar, juga terdapat faktor eksternal yang mengakibatkan naiknya minat belajar peserta didik, yakni salah satunya dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah. Sehingga guru harus mulai menyadari bahwa model mengajar guru juga mempengaruhi minat belajar peserta didik.

Indikator pada minat belajar menurut Friantini & Winata (2019), minat belajar memiliki beberapa indikator sebagai berikut: (1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran; (2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran siswa terhadap pembelajaran; (3) adanya kemauan untuk belajar; (4) adanya kemauan dari dalam diri peserta didik sendiri untuk aktif dalam pembelajaran; (5) adanya upaya yang dilakukan oleh peserta didik untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu sebagai berikut: 1) Faktor internal meliputi: (a) aspek jasmaniah, meliputi kondisi fisik dan kesehatan jasmani peserta didik; (b) aspek psikologis, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, imajinasi, ingatan, kemampuan berfikir, bakat dan motif peserta didik dalam belajar; 2) Faktor eksternal meliputi: (a) keluarga, keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik; (b) Sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, media pembelajaran, hubungan peserta didik dengan teman, guru dan staff sekolah, serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler; (c) Lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan peserta didik dalam bermasyarakat, dan lingkungan tempat tinggal peserta didik. (Fuad & Zuraini, 2016)

### 3.3 *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* diawali dengan memperkenalkan peserta didik terkait dengan permasalahan yang autentik atau nyata dan melibatkan peserta didik untuk dapat mengidentifikasi masalah, memahami masalah tersebut, dan menyelesaikan masalah sehingga pada akhirnya peserta didik tersebut memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. (Wedayanti & Wiarta, 2022)

Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik sebagai awal proses pembelajaran, kemudian masalah tersebut dianalisis oleh peserta didik secara berkelompok, agar dapat melatih peserta didik untuk berfikir kritis dan memiliki kemampuan pemecahan masalah sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman tentang konsep dan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. (Rahmadani & Taufina, 2020)

Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengkonstruktivis peserta didik dalam Pendidikan. Dengan model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik

dalam proses pemecahan masalah sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika (Kardoyo et al., 2020)

Model *Problem Based Learning* dipandang sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dan merangsang terjadinya interaksi pembelajaran dalam suatu kelompok belajar. Dalam menemukan solusi untuk memecahkan masalah, peserta didik selalu berinteraksi baik antar sesama peserta didik maupun interaksi dengan guru. (Nurqolbiah et al., 2016)

Model *Problem Based Learning* sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena pembelajarannya diawali dengan permasalahan yang terdapat di lingkungan kehidupan sehari-hari peserta didik.

### 3.4 Media Pembelajaran Interaktif

Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara orang untuk belajar dan memperoleh informasi. Perkembangan ini menjadi sebuah tantangan untuk pendidik dalam mencerdaskan generasi penerus bangsa dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif adalah melalui power point. Di dalam power point terdapat berbagai pengolahan teks, warna, animasi-animasi, serta berbagai gambar yang menarik. Pembelajaran yang menggunakan power point ataupun aplikasi lainnya ini membuat peserta didik lebih tertarik dan perhatiannya akan menjadi lebih terfokus sehingga berefek pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. (Satriawan et al., 2020)

Media pembelajaran interaktif berbasis TIK sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat membantu kemandirian peserta didik. Peserta didik dapat belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti berinteraksi dengan guru. Media pembelajaran interaktif yang digunakan harus dibuat dengan semenarik mungkin. Sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut dilengkapi dengan gambar, animasi ataupun audio yang dirancang secara khusus sehingga peserta didik lebih dapat untuk memahami materi yang disampaikan. (Sari et al., 2021)

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif akan sangat membantu dalam memberikan pemaparan materi pembelajaran terutama matematika. Dengan adanya media pembelajaran interaktif peserta didik dapat lebih berfikir secara konkrit tentang konsep yang diajarkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Konsep yang dapat dipahami peserta didik dengan baik akan sangat membantu dalam mengaplikasikan konsep matematika tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan dengan mudah mengaitkan konsep yang dipelajari dengan materi yang sudah dipelajari dan yang akan dipelajari sehingga pembelajaran matematika dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang bermakna.

---

## 4. Simpulan

Kemampuan pemecahan masalah merupakan ketrampilan matematis yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Terdapat beberapa Langkah dalam pemecahan masalah diantaranya adalah: 1) memahami masalah, 2) membuat rencana, 3) melaksanakan rencana, 4) memeriksa kembali. Model pembelajaran yang sesuai adalah model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* sangat bagus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan bahwa melalui model *Problem Based Learning* yang disandingkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif efektif melatih dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar peserta didik. Sehingga dengan meningkatnya minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah akan menjadikan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Minat peserta didik menjadi positif dengan kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis media pembelajaran interaktif.

Ciri-ciri dalam pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu dengan menerapkan kegiatan pembelajaran kontekstual, masalah yang disajikan oleh guru dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, kolaborasi kerja, serta peserta didik memiliki berbagai ketrampilan matematis, berbagai pengalaman, serta mendapatkan pemahaman konsep matematika yang baik dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan dapat dengan mudah mengaitkan konsep matematika yang telah dipelajari dengan materi yang telah dipelajari ataupun yang

sudah dipelajari sehingga kegiatan pembelajaran matematika menjadi kegiatan pembelajaran yang bermakna.

---

#### Daftar Pustaka

- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 45–54.
- Kardoyo, Nurkhin, A., Muhsin, & Pramusinto, H. (2020). Problem-based learning strategy: Its impact on students' critical and creative thinking skills. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1141–1150. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.3.1141>
- Kurnia, K., Dedyerianto, D., Inah, E. N., & Patih, T. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Buton Tengah. *Kulidawa*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.31332/kd.v1i1.1813>
- Nurqolbiah, S., Matematika, P., & Pascasarjana, S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kreatif dan self-confidence siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 143–158.
- Parulian Sijabat, O., Dewi Gea, E., Julianci Simarmata, R., Rohana Situmorang, A., Naibaho, T., & Sitepu, S. (2022). Membangun Karakter Konservasi Dan Nilai-Nilai Matematika Pada Pendidikan Matematika. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 171–182. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.407>
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Persepektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 10(01), 15–28. <https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>
- Sari, S. G., Fauzan, A., Armiami, A., & Yerizon, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2123–2132. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>
- Satriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.314>
- Tambunan, H. (2019). The Effectiveness of the Problem Solving Strategy and the Scientific Approach to Students' Mathematical Capabilities in High Order Thinking Skills. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 293–302. <https://doi.org/10.29333/iejme/5715>
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122.

---

<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.46320>

Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>

Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 137–144. <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.2.137-144>

Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>

---