
IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU MEDIA BAAMBOOLOZE TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 2 SDN TAWANG MAS 01

Shifliya Baroroh Rizqiyani^{1*}, Khusnul Fajriyah², Hartati³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

email: ^{1*}shiflyabaroroh@gmail.com ²khusnul@upgris.ac.id, ³hartatihartati117@gmail.com

* Korespondensi penulis

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika di kelas, dimana minat siswa terhadap pembelajaran matematika masih rendah. Peserta didik masih beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang membosankan, maka dari itu saat pembelajaran matematika dibutuhkan pemilihan model dan media pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *Problem Based Learning* dan dibantu dengan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Baambooloz. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran baambooloz terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SDN Tawang Mas 01. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Tawang Mas 01 dengan jumlah peserta didik berjumlah 27 anak. Data yang diperoleh didapatkan dari hasil pengisian angket minat belajar matematika yang diisi oleh semua peserta didik. Hasil dari pengisian angket mendapatkan hasil bahwa 89% peserta didik minat untuk belajar matematika, sedangkan 11% siswa masih kurang minat dalam belajar matematika. Kendala dari penelitian ini yaitu peneliti masih membutuhkan waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, solusinya pemeliharaan terhadap LCD yang dimiliki sehingga mudah saat akan digunakan.

Kata kunci: Baambooloz, Minat Belajar Matematika, *Problem Based Learning*

Abstract

This research is motivated by problems that occur in mathematics learning in the classroom, where students' interest in learning mathematics is still low. Students still think that mathematics is a boring subject, therefore when learning mathematics it is necessary to choose interesting models and learning media. One learning model that can be applied is Problem Based Learning and is assisted by technology-based learning media, namely Baambooloz. The aim of this research is to apply the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the baambooloz learning media to the interest in learning mathematics of class II students at SDN Tawang Mas 01. This type of research is descriptive qualitative research. The subjects of this research were class II students at SDN Tawang Mas 01 with a total of 27 students. The data obtained was obtained from the results of filling out a questionnaire about interest in learning mathematics which was filled in by all students. The results of filling out the questionnaire showed that 89% of students were interested in studying mathematics, while 11% of students still had little interest in studying mathematics. The obstacle to this research is that researchers still need time to prepare technology-based learning media, the solution is to maintain the LCD they have so that it is easy to use.

Keywords : Baambooloz, Interest in Learning Mathematics, *Problem Based Learning*

Cara menulis sitasi : Rizqiyani, A. B., Fajriyah, K., & Hartati. (2024). Implementasi model problem based learning (pbl) berbantu media baambooloz terhadap minat belajar matematika siswa kelas 2 sdn tawang mas 01. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(2), 218-225.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk saat ini dan dimasa yang akan datang, karena dengan pendidikan akan membentuk generasi yang sadar akan ilmu pengetahuan yang dibutuhkan untuk kehidupannya kelak. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia kini berkembang

dengan pesat. Perkembangan tersebut dapat ditunjukkan dengan kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dari mana saja. Hal tersebut menyebabkan pola pikir dan perilaku masyarakat Indonesia menjadi semakin kompleks. Maka dari itu, diperlukan adanya peningkatan sumber daya manusia dengan cara meningkatkan kesadaran minat dan belajar dalam bidang pendidikan. Peran guru untuk meningkatkan kesadaran minat dan belajar sangat berpengaruh, karena selain guru menjadi panutan untuk siswa guru juga yang membimbing siswa, sehingga bisa menciptakan kemampuan siswa. Guru harus mengembangkan model, media dan strategi yang menyenangkan dan kreatif untuk menumbuhkan minat siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Peserta didik beranggapan bahwa matematika hanya ilmu hitung yang sulit dan susah untuk dipahami. Matematika merupakan ilmu yang diajar di semua jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga universitas. Ilmu matematika yang diajarkan akan berguna dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara menghitung. Pendidikan matematika memiliki peran penting dalam pembangunan individu dan masyarakat. Matematika bukan hanya sekadar mata pelajaran di sekolah, tetapi juga fondasi untuk pemahaman dunia yang semakin kompleks. Kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif yang diperoleh melalui pendidikan matematika memungkinkan individu untuk mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari, serta mempersiapkan untuk karier di berbagai bidang, termasuk sains, teknologi, dan bisnis. Selain itu, matematika juga berperan dalam pengembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan inovasi, yang secara langsung memengaruhi kemajuan sebuah negara. Oleh karena itu, pendidikan matematika yang berkualitas merupakan investasi strategis untuk masa depan individu dan kemajuan suatu bangsa. Namun pada kenyataannya, peserta didik tidak terlalu tertarik dengan matematika terutama saat jenjang sekolah dasar. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Karena peserta didik beranggapan seperti itu maka menyebabkan minat belajar matematika akan rendah.

Minat belajar sangat penting untuk peserta didik, karena minat belajar akan membuat siswa lebih siap untuk mengikuti semua pelajaran. Rendahnya minat belajar matematika dapat dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran dikatakan dapat tercapai dengan baik, jika siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan memiliki minat untuk belajar. Karena pentingnya minat belajar akan membuat siswa lebih siap untuk mengikuti semua pelajaran. Rendahnya minat belajar dan hasil belajar matematika dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Pada saat ini kebanyakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang cenderung membuat siswa bosan saat mengikuti pembelajaran. Akibatnya siswa akan merasa bosan, malas, bahkan jenuh untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan soal soal apabila pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton. Siswa juga akan merasa kesulitan untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kondisi di kehidupan sehari-hari. Rasa takut dan malu untuk bertanya kepada guru juga akan tumbuh dalam diri siswa, bahkan kepada teman sebangku juga seperti itu. Hal tersebut merupakan akibat dari penerapan pembelajaran konvensional dimana pada awalnya siswa sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, namun semakin lama, semangat siswa akan menurun karena suasana kelas yang membosankan dan pasif. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran berbasis pemecahan permasalahan atau *Problem Based Learning*. Menurut Suyatno dalam Anwar *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis pada masalah, dimana masalah tersebut digunakan sebagai stimulus yang mendorong peserta didik menggunakan pengetahuannya untuk merumuskan sebuah hipotesis, pencarian informasi relevan yang bersifat student-centered melalui diskusi dalam sebuah kelompok kecil untuk mendapatkan solusi dari masalah yang diberikan. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa sintak yang harus di laksanakan agar model tersebut bisa terlaksana dengan baik. Sintak dari *Problem Based Learning* yaitu pertama orientasi

masalah, pada tahap ini menjelaskan tentang tujuan pembelajaran, pengajuan masalah, memotivasi siswa dan terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah. Kedua mengorganisasikan peserta didik, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Ketiga Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, tahap ini mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah. Keempat Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, selanjutnya membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dan membantu siswa untuk berbagai tugas dengan kelompoknya. Kelima Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, tahap ini membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses-proses yang mereka gunakan

Nurbaeti (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual untuk merangsang belajar peserta didik dan mengharuskan siswa untuk bekerja dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan sehari – hari. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan pemberian suatu permasalahan untuk diselesaikan dengan mengintegrasikan pengetahuan baru. Usaha untuk memecahkan masalah tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan atas permasalahan tersebut. Dengan demikian pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan adanya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas dalam pembelajaran, mampu membagi pengetahuan untuk memahami permasalahan yang dihadapi, dapat melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajar yang telah dilakukan, mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis serta dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata. Model pembelajaran *Problem Based Learning* mengutamakan permasalahan nyata, baik di lingkungan. Selain pemilihan model pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar matematika, guru juga memerlukan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan guru untuk memudahkan siswa memahami suatu konsep belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat interaksi antara guru dengan siswa dapat lebih efektif dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Di zaman sekarang ini penggunaan media digital diperlukan di hampir setiap bidang kehidupan salah satunya di bidang pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu baambooloze. Baambooloze merupakan sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan edugames yang menyerupai dengan lomba cerdas. Baambooloze dapat dijadikan pilihan permainan yang bisa dimainkan secara berkelompok atau individu. Media yang berbasis web ini bisa diaplikasikan saat pembelajaran offline maupun online, jadi mudah bagi guru dan siswa untuk memanfaatkan media Baambooloze sebagai media pembelajaran. Baambooloze ini juga terdapat fitur-fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk mengakses sesuai dengan kebutuhan. Dengan penggunaan media pembelajaran tersebut maka saat pemberian evaluasi maka siswa diharapkan bisa menambah minat belajar nya terutama pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Susanti Kartini, yang dilakukan dengan populasi dalam penelitiannya adalah siswa kelas IX-B SMPS IT Al Ansori sebanyak 23 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan soal pre-test dan post-test serta angket minat belajar siswa. Hasil penelitian yaitu (1) Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata 51,30 dan hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata 77,09. (2) Hasil uji hipotesis dengan t-Test: Paired Two Sample for Means menunjukkan nilai Sig. 0,000000009 < 0,05 yang memiliki arti terdapat pengaruh antara treatment yang dilakukan dengan hasil belajar siswa. (3) Nilai N-Gain mencapai nilai 0,56 menunjukkan tingkat efektivitas treatment “Cukup Efektif”. (4) Hasil angket minat belajar siswa dengan skala likert menunjukkan angka rata-rata $\geq 83\%$ yang berarti

“Sangat Kuat”. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa kelas II SDN Tawang Mas 01 terhadap pelajaran matematika, materi menulis, membaca dan membilang hingga 100 setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Baambolooze.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Peneliti menganalisis implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran Baambolooze kepada siswa kelas II SD N Tawang Mas 01, Semarang. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD N Tawang Mas 01 Kota Semarang. Sumber data dari penelitian ini adalah angket minat belajar matematika siswa. Jenis data dari penelitian ini yakni data primer, yaitu data yang dihasilkan langsung oleh peneliti melalui pengisian angket minat belajar matematika siswa kelas II SDN Tawang Mas 01 saat pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media pembelajaran Baambolooze.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi model PBL berbantu media Baambolooze tersebut dilakukan pada siswa kelas II SDN Tawang Mas 01. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian yaitu guna mengetahui hasil dari penerapan model PBL berbantu media Baambolooze terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya dalam kemampuan membilang sampai 100. Penelitian ini dilaksanakan karena proses pembelajaran matematika belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif yang membuat pembelajaran masih berpusat kepada guru, akibatnya minat belajar matematika siswa kelas II SDN Tawang Mas 01 masih rendah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi PBL berbantu media pembelajaran Baambolooze di SDN Tawang Mas 01 telah memberikan dampak positif pada pemahaman dan keterampilan siswa dalam pelajaran matematika. Berikut adalah tabel hasil pengisian angket minat belajar matematika siswa yang telah diisi oleh sebanyak 27 peserta didik setelah pembelajaran matematika, materi menghitung, membaca dan menulis bilangan hingga 100 setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media pembelajaran Baambolooze.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

No.	Responden	Jumlah	Persentase
1.	Siswa yang Minat	24	89%
2.	Siswa yang tidak Minat	3	11%
Hasil		27	100%

Dari hasil pengisian angket minat belajar peserta didik dengan jumlah persentase 89% peserta didik minat terhadap pelajaran matematika dan 11% peserta didik yang tidak minat matematika, sehingga didapatkan hasil bahwa siswa kelas II SDN Tawang Mas 01 minat untuk belajar matematika dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Baambolooze pada materi menghitung, membaca dan menulis bilangan hingga 100.

Pembahasan

Setelah melaksanakan penelitian dengan implementasi implementasi model PBL berbantu media Baambolooze terhadap minat belajar matematika di dapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pengamatan saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan PBL dan Baambooloze, terlihat bahwa siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok dan mencoba mencari solusi dari permasalahan yang ada. Partisipasi yang tinggi ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep dari matematika dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir secara kreatif dan kritis
- b. Kolaborasi antar siswa, dalam proses PBL, siswa sering kali bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Hal ini memungkinkan mereka untuk saling membantu, berbagi pengetahuan dan belajar dari teman sebayanya. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mengembangkan keterampilan untuk bersosialisasi dan kemampuan bekerja dalam tim
- c. Pemanfaatan teknologi, implementasi PBL juga melibatkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika. Guru menggunakan media pembelajaran interaktif baambooloze untuk menambah minat belajar matematika. Teknologi membantu memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi akses berbagai sumber daya pendukung.
- d. Peningkatan kemampuan problem solving. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan memecahkan permasalahan matematika. Peserta didik belajar untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan strategi penyelesaian dan melakukan analisis kritis terhadap solusinya.
- e. Peningkatan minat belajar matematika siswa. Data yang didapatkan mengenai minat belajar matematika siswa setelah menggunakan model PBL berbantu media baambooloze didapatkan hasil yang meningkat. Pendekatan PBL yang interaktif, menantang dan relevan dengan kehidupan sehari – hari peserta didik membuat minat belajar menjadi lebih meningkat dari sebelumnya. Peserta didik menjadi paham mengenai konsep matematika.

Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Baambooloze dalam pembelajaran matematika di kelas 2 SDN Tawang Mas 01 memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menarik. Siswa menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Siswa yang sebelumnya tidak minat terhadap matematika, dengan penerapan model pembelajaran PBL berbantu media Baambooloze ini siswa mulai minat terhadap pelajaran matematika. Menurut Anwar, pembelajaran berbasis masalah adalah strategi belajar yang langkah awalnya menggunakan masalah kemudian siswa menyelesaikan masalah tersebut dengan mengumpulkan materi dan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya. Dari hasil yang didapatkan partisipasi siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Semua peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, mencoba untuk mencari solusi dari masalah, dan berbagi ide atau pengalaman yang dipunya. Ini sejalan dengan pendekatan PBL yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Kemampuan berpikir kritis merupakan komponen penting dari pembelajaran dan PBL membantu siswa untuk mengembangkannya dengan baik. Selain itu, kolaborasi antar siswa juga menjadi salah satu yang harus dilakukan dalam implementasi PBL, kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga mengembangkan keterampilan sosialnya. Selain penerapan model pembelajaran PBL, penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran interaktif baambooloze. Guru menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi peserta didik jadi lebih memahami konsep dari materi yang diajarkan dalam matematika. Teknologi membantu memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Media pembelajaran matematika interaktif merupakan suatu alat yang

penggunaannya disatukan dengan tujuan, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran matematika menggunakan media merupakan suatu cara atau strategi yang disukai dan menarik perhatian siswa. Media ini dibuat dengan tujuan agar siswa aktif dan lebih termotivasi serta semangat dalam belajar matematika. Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat berupa apa saja seperti LCD, TV, aplikasi, alat peraga dan masih banyak yang lain yang dapat membuat siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar karena dalam proses belajar mengajar menggunakan media yang menarik dan interaktif sehingga dapat mengembangkan potensi siswa dalam penalaran dan kreativitas. Media pembelajaran matematika interaktif mengarahkan pada pembelajaran yang memberikan keluasaan siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan serta memberi kebebasan siswa untuk tertantang melakukan kreasi-kreasi sehingga mendorong kreatifitasnya. Belajar matematika tidak terus dengan menerima atau menghafal rumus-rumus tetapi siswa dapat membangun makna dari apa yang sedang dipelajari siswa menjadi aktif, menyelidiki, merumuskan, membuktikan, serta mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang digabungkan dengan media pembelajaran baambooloze matematika memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi baambooloze dalam pembelajaran matematika pada materi membaca, menulis dan membilang bilangan hingga 100 berbasis *Problem Based Learning* dapat menghasilkan sebuah pembelajaran multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, minat, pemahaman konsep dan aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika karena konsep model pembelajaran *Problem Based Learning* yakni belajar yang ditujukan pada sebuah masalah dan siswa diminta untuk menentukan pemecahan masalahnya yang mana jika digabungkan dengan adanya media pembelajaran interaktif maka akan membuat daya pemahaman siswa semakin baik, karena siswa tidak perlu mengimajinasikan terlebih dahulu suatu masalah karena siswa dapat melihat secara visual yang nyata sehingga berkemungkinan dapat memahami masalahnya sesuai dengan maksud soal dengan baik dan benar. Dengan media pembelajaran ini siswa lebih aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka miliki karena inti penggunaan software ini pada model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai media pengantar visual siswa agar lebih baik untuk memahami masalah yang diberikan secara jelas. Siswa tidak hanya diposisikan sebagai objek pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih kepada subjek pembelajaran dimana siswa membentuk sendiri pengetahuannya dari media interaktif yang dilihatnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Firadusi yang menyatakan bahwa kebanyakan siswa tidak senang matematika alasannya sulit dipahami dan membosankan untuk dipelajari. Untuk mempermudah peserta didik memahami matematika, ada baiknya memberi contoh yang mudah cara mengaplikasikan soal matematika menggunakan media pembelajaran dengan benda konkrit yang disukai peserta didik merupakan hal yang baik dan mudah. Kajian data pengamatan ini memakai analisis deskriptif kualitatif yang merujuk pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan setiap pertemuan pembelajaran matematika. Hasil dari penelitian ini dengan implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media papan pintar bisa membantu siswa kelas III SDN Roto 2, Krucil terhadap matematika mengalami peningkatan yang awalnya 70% meningkat menjadi 90% untuk meningkatkan minat terhadap pembelajaran matematika serta mampu berfikir aktif dan kritis dalam memahami konsep perkalian

Kendala yang dihadapi selama penelitian ini yakni pada penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satu kendala yang teramati adalah keterbatasan fasilitas di kelas yang belum maksimal, karena media ini perlu adanya akses internet, LCD, kabel hdmi dan proyektor maka harus mempersiapkannya terlebih dahulu. Pada sekolah tersebut tidak semua kelas terdapat lcd yang bisa digunakan secara langsung, namun perlu menggunakan lcd yang dipasang sendiri. Kendala yang dihadapi saat penelitian kurangnya lcd dan lama nya persiapan sebelum pembelajaran berlangsung. Hal ini

menghambat terlaksanakannya penelitian dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Maka dari itu, pemecahan masalah ini dapat melibatkan pemeliharaan dan perbaikan perangkat keras yang ada di sekolah tersebut. Hal ini memastikan bahwa sumber daya digital selalu tersedia dan dapat digunakan kapan saja apabila dibutuhkan. Selain itu, media pembelajaran ini membutuhkan akses internet yang stabil. Kendala lainnya adalah masalah akses internet yang sering kali mengalami masalah dengan sinyal yang kurang stabil. Ketidakstabilan sinyal internet dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran dengan penggunaan model PBL berbantu media baambooloze yang mengandalkan akses internet. Dalam menghadapi kendala – kendala ini, perlu adanya upaya untuk meningkatkan fasilitas dan teknologi yang ada di sekolah. Solusi dari kendala tersebut yaitu sekolah dapat mengambil langkah – langkah perbaikan dan pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak yang ada. Hal ini termasuk memastikan bahwa LCD dapat berfungsi dengan baik saat akan digunakan. Untuk masalah akses internet yang kurang stabil, solusi dapat mencakup infrastruktur jaringan di sekolah dan penggunaan perangkat yang memadai. Dengan solusi tersebut kendala yang ada dapat teratasi meskipun membutuhkan waktu tambahan sebelum memulai pembelajaran.

Setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media baambooloze, minat belajar peserta didik sudah mulai meningkat sehingga pada saat pembelajaran khususnya pelajaran Matematika mereka aktif dan antusias untuk mengikutinya. Peserta didik juga dapat menjawab pertanyaan guru sekaligus mendapatkan pengetahuan dan pengalaman tentang proses menghitung operasi perkalian yang mudah dipahami melalui media papan pintar. Menurut Iskandar (2022), menyatakan matematika menerapkan perencanaan dengan mengoptimalkan pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran matematika yang optimal. Fungsi media pembelajaran menjadi sarana untuk teknik pembelajaran yaitu, Pembelajaran yang dapat mengasyikkan kepada siswa dan meningkatkan minat belajar. Tujuan mata pelajaran dapat dijelaskan, sehingga mudah dipahami peserta didik. Model pembelajaran yang bervariasi, tidak monoton komunikasi lisan yang diucapkan guru, agar siswa tidak merasa bosan. Siswa dituntut untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa tidak untuk menyimak uraian guru saja, melainkan siswa terlibat dalam kegiatan lain.

SIMPULAN

Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Baambooloze pada pelajaran matematika kelas II SDN Tawang Mas 01 telah memberikan dampak positif pada minat belajar siswa. Hasil dari pengisian angket minat belajar, di dapatkan hasil bahwa siswa lebih aktif, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Kolaborasi antar siswa juga meningkat, hal tersebut berpengaruh pada pengembangan keterampilan sosial dari peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran juga termasuk menambah minat belajar matematika di kelas II SDN Tawang Mas 01. Selama penelitian terdapat juga kendala berupa kurangnya pemeliharaan fasilitas sekolah berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang sudah dimiliki sekolah. Solusi nya dengan solusi melakukan pemeliharaan dan perbaikan perangkat keras dan perangkat lunak secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Firdausy, A. N., Khoiroh, F., Oktavia, P., & Krisdiyanto, D. Y. (2023). Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Di SDN Roto 2 Krucil Probolinggo. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 02(01), 65–69. <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>

- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Kartini, S. (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1991–2000. <http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/391%0Ahttp://202.162.210.184/index.php/guau/article/download/391/362>
- Nurbaeti, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *Pedagogos (Jurnal Pendidikan)*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.33627/gg.v1i2.179>
- Musaidah, E., Sulandari, D., & Mariani, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 125–132. <https://ejournal.unib.ac.id/JPPMS/article/view/33298>
- Rasyada, R. (2023). Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran Matematika. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 151–162. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3943>
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Utama, K. H., & Kristin, F. (2020). Meta-Analysis Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 889–898. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.482>