

Pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 95 Palembang

Apriza Selpia¹, Misdalina Misdalina², Melinda Puspita Sari Jaya³

^{1,2,3} Prodi PGSD Univ. PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani, Kec. Seberang ulu II, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

¹ aprizaselpia23@gmail.com, ² misdalina@univpgri-palembang.ac.id,
³ melindapsj@univpgri-palembang.ac.id

Abstract

This research is about the low learning outcomes of class II students at SDN 95 Palembang in mathematics lessons. The aim of this research is to determine the effect of the PBL model assisted by smart board media on mathematics learning outcomes for class II SDN 95 Palembang. The formulation of the problem is whether there is an influence of the PBL model assisted by smart board media on the mathematics learning outcomes of class II students at SDN 95 Palembang. The method used in this research is a true experimental method with a population of 66 students and a sample of 40 people. Data collection techniques are tests and documentation. Instrument testing techniques are validity testing, reliability testing and level of difficulty. Data analysis techniques are, normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of this research show that there is an influence of the PBL model assisted by smart board media on the mathematics learning outcomes of class II SDN 95 Palembang, with a significant value of 0.000. With the value criteria, if the significant value is smaller than 0.05 then H_0 is rejected. Thus, the hypothesis states that there is an influence of the PBL model assisted by smart board media on mathematics learning outcomes for class II at SDN 95 Palembang.

Keywords: PBL model, smart board, learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas II SDN 95 Palembang pada pelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 95 Palembang. Rumusan masalah adalah apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 95 Palembang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *true* eksperimen dengan jumlah populasi 66 siswa dan sampel 40 orang. Teknik pengumpulan data adalah tes dan juga dokumentasi. Teknik uji instrument adalah uji validitas, uji reliabilitas dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data yaitu, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 95 Palembang, didapat nilai signifikan 0,000. Dengan kriteria nilai jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Dengan demikian hipotesis menyatakan bahwa terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 95 Palembang.

Kata Kunci: Model PBL, Papan pintar, Hasil Belajar.

1. Pendahuluan

Pada dasarnya setiap insan memiliki kepentingan masing-masing untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu kebutuhan manusia adalah kebutuhan akan pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh manusia untuk menumbuhkan potensi yang ada pada dirinya, baik secara fisik dan mental yang sesuai dengan norma ada di masyarakat dan kebudayaan (Anwar, 2023, hal. 19-20). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat dan menghasilkan keterampilan yang dapat menunjang kehidupan siswa dimasa yang akan datang. keterampilan siswa ini dapat digunakan untuk menjawab tantangan kehidupan nyata sehingga pembelajaran yang didapat disekolah dapat diterapkan di lingkungan masyarakat. Keterampilan yang harus dikuasai siswa pada abad 21 ini diantaranya adalah berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, kreatifitas dan inovasi (Mardhiyah, 2021, hal. 29). Keterampilan ini mendorong

siswa untuk dapat mengembangkan segala aspek potensi yang ada pada dirinya. Dengan begitu pembelajaran yang didapat bisa lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang bermakna erat hubungannya dengan belajar penemuan, dimana siswalah yang berperan aktif dalam kegiatan mencari pengetahuan di kelas. Guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan juga bimbingan ketika siswa mengalami kesulitan belajar, dalam artian pusat pembelajaran terletak pada siswa (Marmaini, 2021, hal. 31).

Akan tetapi dalam proses belajar mengajar yang ada masih banyak siswa yang belum dapat menuntaskan nilainya pada beberapa pelajaran, salah satunya pelajaran matematika. Kerumitan saat belajar matematika memicu hasil belajar yang kurang baik pada beberapa siswa, sehingga muncul anggapan bahwa matematika pembelajaran yang sulit dan menakutkan. Hal ini dapat timbul karena siswa mendapat pengalaman yang buruk sewaktu belajar (Darmadi, 2021, hal. 120). Fenomena ini dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media papan pintar. Adapun beberapa penelitian sebelumnya mengenai “Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika” hasil dari penelitian ini adalah minat siswa kelas III SDN Roto 2, Krucil Terhadap Matematika Mengalami peningkatan yang awalnya 70% menjadi 90% (Andini Nur F, 2023, hal. 65-69). Penelitian dengan menggunakan model yang sama tentang “Penggunaan Model Problem Based Learning untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman KPK dan FPB siswa sekolah dasar kelas V. Hasil penelitian membuktikan bahwa terjadi 44% peningkatan dengan menggunakan model PBL (Yasaroh & Samsudin, 2022, hal. 3274).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 95 Palembang hasil belajar matematika siswa kelas II pada ranah kognitif masih belum baik. Dapat dilihat dari nilai UAS siswa sebanyak 22 siswa 10 orang dinyatakan tidak tuntas, jika dipresentasikan maka sebanyak 45% siswa kelas II masih belum mendapat nilai di atas KKM. Masalah yang lain muncul ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa tidak tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan ketika ditanya siswa belum memiliki keterampilan dalam menyampaikan pendapat. Dari analisis hasil observasi maka perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ada. Maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep pecahan. Penggunaan model dan media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu dalam menyampaikan materi dengan baik.

Hal ini sesuai dengan dengan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya. Peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Model ini dipilih oleh peneliti karena dalam model pembelajaran PBL akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Siswa yang belajar memecahkan sebuah masalah, maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang telah didapat kedalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2020, hal. 129). Selain itu peneliti juga menggunakan media pembelajaran papan pintar untuk membantu memberikan pemahaman terhadap konsep pecahan kepada siswa. Karena siswa pada tahap pra-operasional konkrit masih menggunakan intuisi, maka sulit untuk mereka jika harus menerka-nerka bentuk dari bilangan pecahan. Media pembelajaran papan pintar berfungsi sebagai media nyata yang dapat dilihat langsung oleh siswa sehingga memudahkan bagi mereka untuk mengetahui konsep bilangan pecahan.

Pengaruh model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 5 Bangkleyan Blora terbukti positif. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 10,500 lebih besar dari ttabel sebesar 2,042, mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari model PBL terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun penelitian ini dan peneliti lain sama-sama menggunakan model PBL dan menerapkannya pada materi pecahan, terdapat perbedaan dalam penggunaan media saat mengajar, dengan peneliti menggunakan papan pintar, sementara pada penelitian sebelumnya tidak menggunakan media khusus. Selain itu, materi pecahan diajarkan pada siswa kelas IV dalam penelitian sebelumnya, sedangkan pada penelitian ini materi serupa diterapkan pada siswa kelas II.

Penerapan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas VII SMP Islam Kota Ternate terbukti efektif. Data menunjukkan bahwa melalui penggunaan model PBL, tingkat ketuntasan siswa meningkat signifikan dari 50% pada semester 1 menjadi 88% pada semester 2. Meskipun kedua penelitian ini sama-sama menggunakan model PBL dan mengambil materi yang sama, yaitu pecahan, terdapat beberapa perbedaan. Penelitian ini menggunakan Metode, menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan media khusus dalam proses pembelajaran, sementara peneliti sebelumnya tidak menggunakan media tertentu. Perbedaan lainnya adalah tingkat pendidikan subjek penelitian; penelitian ini dilakukan di tingkat SD, sementara peneliti sebelumnya melakukan penelitian di tingkat SMP.

Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media puzzle pecahan pada siswa kelas IIC di SDN Sarirejo terbukti efektif. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika setelah penerapan model PBL dengan media *puzzle* pecahan. Meskipun kedua penelitian ini sama-sama memakai model PBL dan mengambil materi yang sama, yaitu mengenai pecahan, terdapat beberapa perbedaan metodologi. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian kuantitatif sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaan lainnya adalah bahwa penelitian sebelumnya tidak menggunakan media khusus, sedangkan penelitian ini menggunakan papan pintar sebagai media pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk membahas mengenai “ Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 95 Palembang”.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024, lokasi penelitian berada di jalan jaya VII kecamatan Seberang ulu II kota Palembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 95 Palembang. Rumusan masalah adalah apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 95 Palembang Penelitian ini menggunakan metode penelitian *true* eksperimen, dengan desain penelitian menggunakan *posttest-only control group design*. Dalam penelitian ini hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan. Sampel pada penelitian ini adalah kelas A dan kelas B dengan sample sebanyak 40 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan juga pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample *t-test*.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini bermula dari berdiskusi dengan validator mengenai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah menguji cobakan instrumen yang telah disiapkan kepada siswa yang bukan termasuk kedalam sampel dalam penelitian. Pada uji coba instrumen peneliti menggunakan 20 soal pilihan ganda, dari 20 soal tersebut terdapat 11 soal dengan kriteria valid dengan reliabilitas tinggi. Dari 11 soal yang valid tersebut peneliti menggunakan 10 soal untuk diujikan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa diawal pada saat peneliti melakukan observasi bahwa ditemukan beberapa masalah seperti siswa belum bisa menyampaikan pendapatnya dengan baik tetapi setelah adanya model PBL berbantuan media papan pintar ini siswa mulai berani dalam menyampaikan pendapatnya karena pada prosesnya model PBL menuntut siswa untuk memberikan pendapatnya mengenai hasil dari diskusi yang sedang berlangsung. Siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang diberikan peneliti dengan baik.

Setelah dilakukan tes pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol maka peneliti mendapatkan data

sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Interval nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	0 – 34	0	0,00	Sangat rendah
2	35 – 54	0	0,00	Rendah
3	55 – 64	3	15,00	Cukup
4	65 – 84	7	35,00	Tinggi
5	85 – 100	10	50,00	Sangat tinggi
Jumlah		20	100,00	

(Sumber: Hasil olah data peneliti, 2024)

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

No	Interval nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	0 – 34	3	15,00	Sangat rendah
2	35 – 54	7	35,00	Rendah
3	55 – 64	2	10,00	Cukup
4	65 – 84	8	40,00	Tinggi
5	85 – 100	0	0,00	Sangat tinggi
Jumlah		20	100,00	

(Sumber: Hasil olah data peneliti, 2024)

Dari tabel distribusi frekuensi yang telah disajikan dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa masuk pada kategori cukup dengan presentase 15%, 7 siswa pada kategori tinggi dengan presentase 35%, serta 10 siswa pada kategori sangat tinggi dengan presentase 50%. Kemudian pada kelas kontrol terdapat 3 siswa dengan presentase 15% berada pada kategori sangat rendah, 7 siswa dengan presentase 35% masuk pada kategori rendah, 2 orang dengan presentase 10% berada pada kategori cukup, 8 orang siswa dengan presentase 40% berada pada kategori tinggi. Dari data penelitian tersebut dapat dilihat bahwa terlihat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilakukan pengujian data berupa uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis yang disajikan dalam tabel berikut:

1) Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

<i>Test Of Normality</i>		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
		<i>statistic</i>	N	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Posttest kelas a dan b	172	20	0,123

(Sumber: Hasil olah data peneliti, 2024)

Berdasarkan pada perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS dengan pengujian data menggunakan kolmogorov-Smirnov pada tabel diatas, maka diperoleh nilai signifikan dari posttest kelas eksperimen sebesar dan juga pada kelas kontrol sebesar. Maka dari data tersebut dapat kita artikan bahwa nilai posttest sebesar $0,123 > 0,05$. Berdasarkan syarat uji normalitas, maka data yang telah diperoleh berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene statistic</i>	df1	df2	Sig
	1	38	0,147

(Sumber: Hasil Perhitungan SPSS 26)

Berdasarkan dari tabel diatas maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi homogen. Karena $0,147 > 0,05$.

3) Uji Hipotesis (Uji t)

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test**

		F	Sig	T	Sig (2-tailed)	Mean Defference	Lower	upper
Hasil posttest	Equal variances assumed	2,187	0,147	4,626	0,000	24,00000	20,47	34,50
	Equal variances not assumed			4,626	0,000	24,0000	20,47	34,53

(Sumber: Hasil Perhitungan SPSS 26)

Berdasarkan tabel uji t yang telah disajikan maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0.000. Dengan kriteria Uji t yaitu apabila nilai signifikan < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Jadi terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen.

Penelitian ini diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada materi pecahan menggunakan Model PROTEN berbasis TPACK terbukti berhasil. Penelitian ini mencatat adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan nilai yang mencapai atau melebihi 80 (KKM). Meskipun materi yang diteliti sama, yaitu mengenai pecahan, terdapat beberapa perbedaan signifikan antara penelitian ini dan peneliti sebelumnya. Penelitian ini menggunakan Model *problem based learning*, sementara peneliti sebelumnya menggunakan Model PROTEN. Selain itu, jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaan lainnya adalah bahwa dalam penelitian ini menggunakan media khusus dalam menyampaikan materi, sedangkan peneliti sebelumnya tidak menggunakan media khusus.

Oleh karena itu, berdasarkan evaluasi data penelitian dan temuan yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar matematika siswa.

3.2. Diskusi

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 95 Palembang. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pada penelitian ini maka dilakukan beberapa tahap, diantaranya melakukan penelitian dikelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan dan dilakukan sebanyak 3 hari. Begitu juga dengan kelas kontrol dilakukan penelitian selama 3 hari. Setelah penelitian berakhir kedua kelas tersebut diberikan tes akhir atau posttest guna untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap perlakuan yang telah peneliti lakukan pada kedua kelas. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 95 Palembang. Hal ini dibuktikan dengan beberapa uji yang telah dilakukan oleh peneliti, dan data yang didapat menunjukkan bahwa rata-rata posttest atau tes akhir yang diperoleh kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol. Maka dari itu model *problem based learning* berbantuan media papan pintar ini berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Model PBL memiliki kelebihan yang berdampak langsung terhadap siswa saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas eksperimen. Pada saat pembelajaran, siswa berhasil memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dengan cara mengikuti langkah-langkah dari model PBL. Ketika langkah-langkah model PBL ini berlangsung siswa berinteraksi dengan menanggapi setiap diskusi yang sedang berjalan serta aktif, hal ini menjadikan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan bermakna. Dari hasil temuan yang didapat peneliti pada saat mengajar, kegiatan pembelajaran yang terjadi menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini sesuai dengan pendapat (Octavia, 2020, hal. 55) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari model *problem based learning* adalah akan terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga membuat pembelajaran yang menyenangkan dan disukai siswa sehingga dapat mengembangkan minat siswa. Serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ketika belajar didalam kelas (Puspitasari, 2022, hal. 58)

Selain menggunakan model PBL dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran. media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat penguatan dalam menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat memotivasi terjadinya proses belajar pada dirinya (Wahab, 2021, hal. 1). Dalam penelitian ini media yang digunakan berupa papan pintar, penggunaan media papan pintar ini praktis, gambar-gambar yang ditampilkan juga mudah untuk dilepas dan dipasang lagi, selain gambar pada media papan pintar dapat menggunakan angka-angka dan juga huruf (Maghfi & Suyadi, 2020, hal. 162). Dalam penelitian ini media papan pintar yang digunakan oleh peneliti berupa media yang di desain seperti permainan puzzle yang berisi gambar-gambar benda konkrit. Tujuan dari penggunaan papan pintar adalah membuat pembelajaran matematika yang disajikan guru lebih menyenangkan sehingga pembelajaran dikelas tidak monoton serta dapat membantu siswa dalam berhitung lanjut (Fais, Listyarini, & Tsalatsa, 2019, hal. 26-30). Dari perhitungan data yang telah dilakukan peneliti, menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Dari penelitian ini diperoleh data yaitu rata-rata nilai hasil belajar siswa, kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan mendapat nilai rata-rata sebesar 82,5 dan pada kelas kontrol di dapat nilai sebesar 58,5. Setelah dilakukan uji prasyarat, peneliti melakukan uji independt sample t-test untuk mengetahui nilai signifikan dari data yang telah normal dan homogen dan di dapat nilai signifikan sebesar 0.000 maka H_0 diterima. Hal ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar.

Hasil dari penelitian ini didukung oleh pendapat (Sugiarto, 2021, hal. 8) yang menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan startegi dengan tujuan untuk membentuk pengetahuan dan juga keterampilan dalam pemecahan masalah dengan cara menyajikan permasalahan tersebut kedalam konteks kehidupan sehari-hari serta memberikan sumber ajar dan penanaman konsep tentang pembelajaran. Melalui model pembelajaran PBL ini siswa diarahkan agar dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, seluruh siswa diminta untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga ketika model pembelajaran PBL ini berlangsung dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapatnya. Penerapan model PBL ini dapat meningkatkan prestasi belajar dan juga aktivitas siswa dalam belajar di dalam kelas, karena disetiap sintaks pada pembelajaran mengarahkan siswa untuk aktif dalam belajar dan juga menanggapi diskusi yang sedang berlangsung. Kegiatan tukar pendapat dan saling memberi pemahaman satu sama lain membuat siswa menjadi bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Naomi Handayani dkk, 2020, hal. 33). Selain itu dengan adanya PBL ini siswa dapat berlatih berpikir kritis, dapat menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, dan juga mengembangkan hubungan interpersonal dalam kegiatan kerja kelompok.

Maka secara tidak langsung model PBL ini juga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang lain seperti kemampuan untuk menyampaikan pendapat dan mengembangkan hubungan baik antara siswa dengan siswa yang lain (Lubis, 2020, hal. 130). Kemudian teori dari Lubis ini didukung oleh hasil penelitian dari (Wulandari, Misdalina, Tanzimah, 2023, hal. 6162) penelitian dengan judul Pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berikir kreatif peserta didik dalam memahami pelajaran matematika kelas V SDN 33 Palembang, dengan hasil penelitian menunjukan bahwa nilai

posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Lebih lanjut penelitian ini didukung oleh penelitian dari (Aidiana, Misdalina, & Suryani, 2023) pada penelitian ini memuat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan model PBL dalam pembelajaran. Kemudian hasil dari penelitian ini didukung oleh penelitian dari (Risqi & Siregar, 2023) dengan judul media papan pintar materi perkalian dan pembelajaran matematika permulaan di sekolah dasar, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar terhadap hasil *posttest* kelas kontrol sehingga media papan pintar ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.

Penelitian ini diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya. Efek dari *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan berpikir kritis dan sikap lingkungan dapat diamati dalam penelitian ini. Hasil menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran menggunakan model PBL memiliki dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Meskipun menggunakan model yang sama dalam penelitian dan menganalisis data yang serupa, terdapat perbedaan dalam fokus pengukuran. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa, sementara penelitian ini lebih menekankan pada hasil belajar dalam ranah kognitif. Selain itu, penelitian sebelumnya tidak menggunakan media khusus dalam proses pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan papan pintar sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk membahas mengenai “ Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 95 Palembang”.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapat data hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai *posttest* yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol. Di kelas eksperimen di dapat nilai rata-rata 82,5 dan pada kelas kontrol didapat rata-rata 58,5. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan maka di dapat nilai 0.000 yang menunjukan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan hal tersebut sesuai dengan kriteria uji hipotesis, maka H_0 ditolak. Sehingga dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 95 Palembang. Dengan adanya PBL ini siswa dapat berlatih berpikir kritis, dapat menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, dan juga mengembangkan hubungan interpersonal dalam kegiatan kerja kelompok. Maka secara tidak langsung model PBL ini juga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang lain seperti kemampuan untuk menyampaikan pendapat dan mengembangkan hubungan baik antara siswa dengan siswa yang lain

5. Referensi

- Agustianti, Rifka. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Aidiana, Rina., Misdalina., & Suryani, Ida. (2023). Analisis *Problem Based Learning* Pada pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Education*. Vol 5 (4), 11884-11893
- Andini Nur F, F. K. (2023). Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Matematika di SDN Roto 2 Krucil Probolinggo. *jurnal pendidikan sains dan teknologi* , Vol 2 (1) 65-69.
- Anwar, M. (2023). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Darmadi, (2021). *Inovasi Pembelajaran Matematika Abad 21*. Magetan: Cv AE grafika.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* , Vol 3 (1) 26-30.
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, P. M. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019 . *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi* , 40.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* . Jakarta: KENCANA.

- Mardhiyah, R. H. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan* , Vol 12 (1) 29.
- Maghfi, U. N., & Suyadi. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar . *Jurnal Program Studi PGRA* , vol 6 (2) 162.
- Marmaini. (2021). Pembelajaran Ipa SD. Palembang: NoerFikri Offset.
- Naomi Handayani dkk, (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Upaya Meningkatkan Hasil Belajar. Jakarta: KENCANA
- Octavia, S. (2020). Model-Model Pembelajaran. Sleman: Penerbit Deepublish.
- Puspitasari, N. (2022). Pengembangan Pembelajaran IPS. Bogor: Guepedia.
- Risqi, Wirna. Nurdiana Siregar. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol 6 Nomor 2
- Sugiarto. (2021). Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL Berbantuan GCA. Karanganyar: Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Swarjana, I. K. (2022). Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian . Yogyakarta: Penerbit Andi .
- Wahab, A., Junaidi, Didik, E., Febbriyanni, R., Prasetyo, H., & Sari, D. P. (2021). Media Pembelajaran Matematika. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wulandari, Misdalina, Tanzimah. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memahami Pelajaran Matematika Kelas V SDN 33 Palembang. *Juornal On Education*. vol 6 hal 6155.
- Yasaroh, N., & Samsudin, A. (2022). Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman KPK dan FPB Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , vol 8 (2) 3274.