

Implementasi Model PBL Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Sasmianti Aprilia¹, Rustinah², Arifin Dia³

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa Pangkep

E-mail : sasmiantididang02@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:
20-04-2024

Accepted:
24-05-2024

Published:
31-08-2024

Abstract: Classroom Action Research (PTK) aims to determine learning motivation and learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive media in science and technology lessons at SDN 3 Sambung Jawa for the 2023/2024 academic year. This research was carried out in two cycles where each cycle consisted of 3 meetings with 22 research subjects, namely class IV students at SDN 3 Sambung Jawa. The data analysis technique is descriptive analysis, while data collection uses student and teacher observation sheet instruments, learning motivation questionnaires, and learning outcomes tests. The research results show that learning motivation and learning outcomes increase. In the first cycle of the learning motivation questionnaire, 12 students were in the sufficient category and 10 students in the low category, the results of the learning test were incomplete, 11 students and 11 students were complete from the total number of class IV students at SDN 3 Sambung Jawa. Meanwhile, in cycle II, the results of learning tests and learning motivation questionnaires increased compared to the previous cycle, namely the learning motivation questionnaire of 14 students in the high category, 5 students in the sufficient category, and 3 in the low category, while 19 students completed the learning outcomes test and there were those who had not completed it. 3 students. It can be seen that there is a significant increase in cycle I and cycle II in learning motivation and learning outcomes.

Keywords: Problem Based Learning, Learning Motivation, Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar dan hasil belajar melalui implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pada pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa Tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri 3 pertemuan terhadap 22 subjek penelitian yaitu siswa kelas IV di SDN 3 Sambung Jawa. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif, adapun pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi siswa dan guru, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar. Pada siklus I pada angket motivasi belajar 12 siswa kategori cukup dan 10 siswa kategori rendah hasil tes belajar tidak tuntas 11 siswa dan 11 yang tuntas siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SDN 3 Sambung Jawa. Sedangkan pada siklus II, hasil tes belajar dan angket motivasi belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu angket motivasi belajar 14 siswa kategori tinggi, 5 siswa kategori cukup, dan 3 kategori rendah, sedangkan tes hasil belajar yang tuntas 19 siswa dan yang belum tuntas ada 3 siswa. Dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan pada siklus I dan siklus II terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membangun sebuah negara. Pengembangan sumber daya manusia melalui pendidikan merupakan kunci untuk mencapai kemajuan kesejahteraan masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan kualitas hidup individu serta kemampuan mereka untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat dan negara. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan peningkatan kualitas pendidikan sebagai hal yang tidak dapat diabaikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan maka diperlukan peningkatan motivasi belajar sehingga hasil belajar juga dapat meningkat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah motivasi, karena dengan adanya motivasi untuk belajar dari dalam diri seorang siswa maka siswa tersebut rajin belajar baik disekolah maupun dirumah. Menurut Tayibu dan Mahmud, (2020) motivasi belajar adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Motivasi juga diartikan sebagai suatu dorongan dari dalam diri seseorang agar mendapatkan apa yang di inginkan, motivasi sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dengan adanya motivasi siswa akan merasa lebih aktif dan lebih semangat dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

Adapun hasil observasi langsung pada kelas IV di SDN 3 Sambung Jawa, peneliti melihat motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran, adapun yang ditemukan mengenai motivasi belajar dan hasil belajar siswa yaitu : siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran karena guru hanya fokus pada buku paket saja dan buku ajar pelajaran IPAS tidak mencukupi sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, siswa terlihat kerja sama pada saat guru memberikan tugas individu tidak yakin dengan jawaban sendirinya, siswa tidak mau bertanya jika ada materi kurang dipahaminya, siswa masih ragu menjawab jika guru mengajukan pertanyaan, jika guru meminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya siswa masih tidak percaya diri, dan siswa belum bisa menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan. Hal ini secara langsung dan tidak langsung sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat dianggap sebagai indikator utama dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan menurut Somayana, (2020) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Selain itu, Hasil belajar juga diartikan sebagai sebuah hasil dari suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh seseorang sehingga mampu menghasilkan sebuah perubahan, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Baik buruknya hasil belajar berhubungan dengan pengetahuan yang telah dipelajari oleh seseorang, pencapaian hasil belajar mampu mengarahkan pada nilai positif yang didapatkan (Apriliyanti et al., 2023).

Hasil belajar siswa dapat dicapai melalui ujian, tugas serta kegiatan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Dengan hasil belajar yang baik dapat meningkatkan keterampilan seorang siswa, keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil. Berdasarkan uraian tersebut menurut peneliti hasil belajar adalah tidak hanya sebatas nilai dalam proses pembelajaran tetapi hasil belajar juga mencakup dari pengetahuan, kreativitas, pemecahan masalah, sikap positif dan keterampilan pada diri siswa. Hasil belajar juga dapat terjadinya sebuah perubahan dari dalam diri siswa, baik buruknya hasil belajar terhadap siswa dapat berdampak positif pada dirinya.

Untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif. Menurut Rustinah dan Muhammad Basri, (2021) Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model yang memberikan kemandirian kepada siswa

dalam proses pembelajaran, yakni kemandirian dalam mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Model PBL, kegiatan pemecahan masalah merupakan inti dari model tersebut, pemecahan masalah dapat dikatakan sangat utama, maka dari itu penting untuk dipahami siswa pada sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas agar dapat menyelesaikan permasalahan didalam kehidupan sehari-hari (Azizah & Sundayana (Jana & Fahmawati, 2020))

Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan model *Problem Based Learning* (PBL) peneliti juga mengaitkan media interaktif untuk proses pembelajaran yaitu berbasis *Power Point* (PPT) tetapi dalam *Power Point* (PPT) tersebut terdapat tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, LKPD, dan *quiz* sebagai refleksi dalam pembelajaran tersebut. *Power Point* adalah media yang sering ditemukan baik itu seminar, presentasi, bahkan bisa digunakan dalam proses pembelajaran, *Microsoft Power Point* merupakan pengembangan dari aplikasi *Microsoft office* yang dapat ditampilkan ke layar dengan bantuan LCD proyektor. Menggunakan media pembelajaran interaktif ini siswa dapat meningkatkan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, karena didalam media pembelajaran ini tidak hanya permainan saja tetapi ada banyak fitur-fitur yang akan peneliti buat, di dalamnya seperti, materi yang akan dibawakan, tujuan pembelajaran, video pembelajaran bahkan sampai ke refleksi pembelajaran tersebut.

Microsoft Power Point merupakan program komputer yang sering digunakan untuk presentasi. Program *Power point* merupakan salah satu software yang dirancang untuk menampilkan multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (Sakiah & Effendi, 2021). Dalam proses pembelajaran peneliti akan mengubah cara belajar siswa dengan cara menggunakan media interaktif dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dengan menggunakan media dalam pembelajaran guru lebih mudah menyampaikan materi yang diajarkan, selain itu siswa juga dapat melihat secara nyata dalam pembelajaran dengan adanya media yang digunakan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV di SDN 3 Sambung Jawa dengan jumlah siswa 22 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan pada tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilakukan berdasarkan perkiraan dan pertimbangan maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai tingkat kebutuhan sesuai dengan izin penelitian yang ditentukan. Adapun waktu penelitian yaitu tahun ajaran 2023/2024 pada semester ganjil 2024.

Pendekatan digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Model ini menjadi acuan pokok dalam berbagai model penelitian Tindakan kelas. memiliki dua siklus setiap siklus memiliki empat tahap yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan tindakan (acting), (3) Observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur, teknik dan proses pengumpulan data. Adapun instrumen penelitian ini menggunakan yang digunakan yaitu, lembar observasi anktivitas guru dan siswa, lembar angket motivasi belajar, soal tes hasil belajar, media interaktif dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data angket motivasi belajar siswa, analisis data hasil belajar siswa dan analisis data lembar aktivitas guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sambung Jawa Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep tahun ajaran 2023/2024. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dengan

mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pada pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus terdiri dari 2 kali pertemuan setiap siklus, dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2x32 menit. Pada awal pembelajaran peneliti memulai dengan pengenalan diri kepada siswa di kelas VI.

a. Siklus I

Pada pertemuan pertama siklus I hari Kamis 16 Mei 2024 peneliti mengajar di kelas dan yang menjadi observer yaitu wali kelas 1V. Pada pertemuan ini peneliti mengajarkan materi tentang sejarah.

Pada pertemuan kedua siklus I hari Jumat 17 Mei 2024 peneliti mengajar dikelas dan yang menjadi observer yaitu wali kelas 1V. Pada pertemuan ini peneliti mengajarkan materi peninggalan-peninggalan kerajaan kuno. Diakhir pembelajaran diberikan angket motivasi belajar dan soal tes hasil belajar IPAS siklus I. Dari hasil angket motivasi belajar dan tes hasil belajar diperoleh nilai Siklus I pertemuan 1 dan 2. Adapun rinciannya terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Angket Motivasi Belajar Siklus I

Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Persentase
81-100	0	Tinggi	0%
61-80	12	Cukup	54,55%
40-60	10	Rendah	45,45%
Jumlah	22		100%

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat motivasi belajar pada siklus I dengan jumlah sampel 22 siswa, dan pada siklus I dapat dikatakan rendah karena nilai rata-rata hasil angket motivasi belajar yaitu, 58,03%. Adapun tabel tes hasil belajar yang telah dilakukan oleh peneliti :

Tabel 2. Data Tes Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Frekuensi	Predikat	Keterangan	Persentase
80-100	–	A	Sangat Baik	0
70-79	11	B	Baik	50%
60-69	1	C	Cukup	5%
50-59	4	D	Rendah	18%
0-49	6	E	Sangat Rendah	27%
Jumlah	22			100%

Pada tabel 2 dapat dilihat tes hasil belajar pada siklus I dengan jumlah sampel 22 siswa, dan pada siklus I dapat dikatakan rendah karena nilai rata-rata tes hasil belajar siswa yaitu, 59,09 atau 50% dari interval yang ditentukan. Adapun tabel observasi aktivitas guru yang telah dilakukan peneliti:

Tabel 3. Obsevasi Aktivitas Guru

Observasi Aktivitas Guru (Siklus I)	
Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
67%	71%

Pada tabel 3 dapat dilihat obsevasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan ke-1 dengan persentase 67% dan pada pertemuan ke-2 dengan persentase 71% dengan jumlah soal 18, hal ini guru melaksanakan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua meningkat.

Tabel 4. Obsevasi Aktivitas siswa

Observasi Aktivitas Siswa (Siklus I)	
Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
70%	75%

Pada tabel 4 dapat dilihat obsevasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dengan

persentase 70% dan pada pertemuan ke-2 dengan persentase 75% dengan jumlah soal 21, hal ini siswa melaksanakan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua meningkat. sehingga peneliti melakukan lanjut ke siklus II.

b. Siklus II

Pada pertemuan pertama siklus II hari Sabtu 18 Mei 2024 peneliti mengajar dikelas dan yang menjadi observer yaitu wali kelas 1. Pada pertemuan ini peneliti mengajarkan materi tentang sumber daya alam/kekayaan alam.

Pada pertemuan kedua siklus II hari Senin 27 Mei 2024 peneliti mengajar dikelas dan yang menjadi observer yaitu wali kelas 1. Pada pertemuan ini peneliti mengajarkan materi mata pencaharian. Diakhir pembelajaran diberikan angket motivasi belajar dan soal tes hasil belajar IPAS siklus II.

Tabel 5. Angket Motivasi Belajar Siklus II

Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Persentase
81-100	14	Tinggi	63,64%
61-80	5	Cukup	22,73%
40-60	3	Rendah	13,64%
Jumlah	22		100%

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat motivasi belajar pada siklus II dengan jumlah sampel 22 siswa, dan pada siklus II dapat dikatakan tinggi karena nilai rata-rata hasil angket motivasi belajar yaitu, 82,12%. Adapun tabel tes hasil belajar yang telah dilakukan oleh peneliti :

Tabel 6. Tes Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Frekuensi	Predikat	Keterangan	Persentase
80-100	15	A	Sangat Baik	68%
70-79	4	B	Baik	18%
60-69	3	C	Cukup	14%
50-59	-	D	Rendah	0
0-49	-	E	Sangat Rendah	0
Jumlah	22			100%

Pada tabel 6 dapat dilihat tes hasil belajar pada siklus II dengan jumlah sampel 22 siswa, dan pada siklus II dapat dikatakan tinggi karena nilai rata-rata tes hasil belajar siswa yaitu, 81,14 atau 86,36% dari interval yang ditentukan. Adapun observasi aktivitas guru dilakukan oleh peneliti:

Tabel 7. Obsevasi Aktivitas Guru

Observasi Aktivitas Guru (Siklus II)	
Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
86%	96%

Pada tabel 7 dapat dilihat obsevasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan ke-1 dengan persentase 86% dan pada pertemuan ke-2 dengan persentase 96% dengan jumlah soal 18, hal ini guru melaksanakan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua meningkat.

Tabel 8. Obsevasi Aktivitas siswa

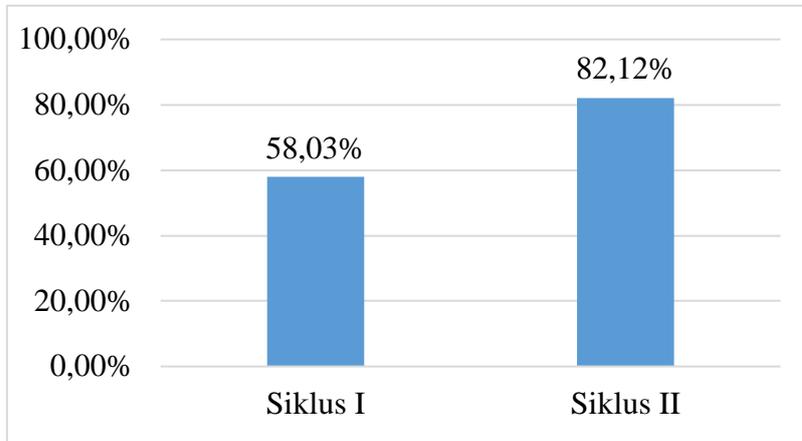
Observasi Aktivitas Siswa (Siklus II)	
Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
88%	96%

Pada tabel 8 dapat dilihat obsevasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dengan

persentase 88% dan pada pertemuan ke-2 dengan persentase 96% dengan jumlah soal 21, hal ini siswa melaksanakan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua meningkat. Peneliti tidak melanjutkan di tahap selanjutnya karena sudah mencapai interval yang ditentukan.

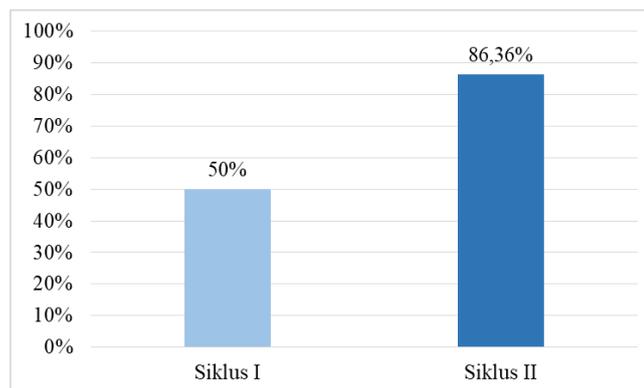
c. Perbandingan

Adapun perbandingan antara siklus I dan siklus II di lihat dari hasil observasi siswa dan guru, angket motivasi belajar dan tes hasil belajar sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Siklus I dan II

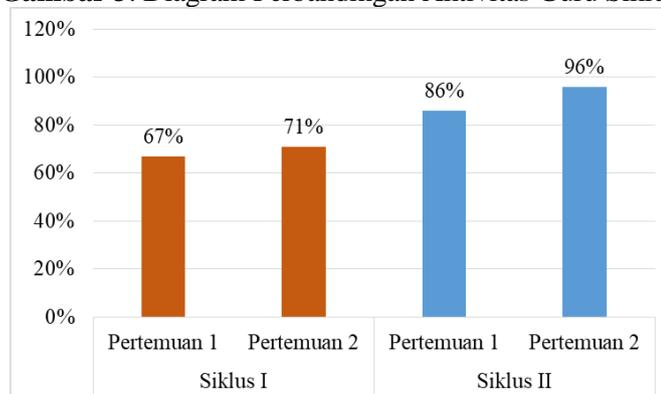
Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat motivasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Adapun perbandingan tes hasil belajar pada siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Tes Hasil Belajar Siklus I dan II

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa tes hasil belajar siswa adanya peningkatan pada siklus I ke siklus II. Dengan demikian, indikator yang telah terpenuhi dengan adanya peningkatan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Peningkatan diagram tiap siklus daapt dilihat pada gambar 3.

Gambar 3. Diagram Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan II



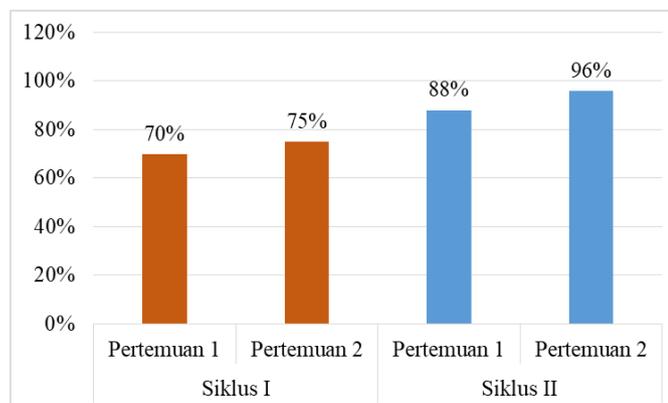
Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat peningkatan pada siklus I pertemuan I dan pertemuan 2, dan siklus II pada pertemuan I dan pertemuan 2 dapat disimpulkan bahwa observasi guru pada siklus I dan siklus II meningkat dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media interaktif (PPT).

Gambar 4. Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 4 dapat dilihat peningkatan pada siklus I pertemuan I dan pertemuan 2, dan siklus II pada pertemuan I dan pertemuan 2 dapat disimpulkan bahwa observasi guru pada siklus I dan siklus II meningkat dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media interaktif (PPT).

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sambung Jawa bertujuan untuk mengetahui Apakah ada peningkatan dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa tahun ajaran 2023/2024. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI yang



berjumlah 22 siswa.

Pembahasan ini diuraikan hasil penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif. Pada proses pembelajaran terdapat permasalahan sebelumnya seperti: siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran karena guru hanya fokus pada buku paket saja dan buku ajar pelajaran IPAS tidak mencukupi sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, siswa terlihat kerja sama pada saat guru memberikan tugas individu tidak yakin dengan jawaban sendirinya, siswa tidak mau bertanya jika ada materi kurang dipahaminya, siswa masih ragu menjawab jika guru mengajukan pertanyaan, jika guru meminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya siswa masih tidak percaya diri, dan siswa belum bisa menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan.

1. Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) pada proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena model merupakan alat untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran bagi siswa supaya mengidentifikasi masalah tersebut. Selain itu, melalui penggunaan model siswa dapat terbantu dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil dari siklus I ini, proses pembelajaran belum optimal, dikarenakan adanya beberapa permasalahan-permasalahan atau kendala-kendala yang ditemukan pada saat proses pembelajaran. Adapun motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu 10 siswa kategori rendah dan 12 siswa kategori cukup dikarenakan siswa belum bisa mengidentifikasi masalah dari materi yang diberikan, siswa itu cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin proses pembelajarannya, siswa tidak meyakini

jawaban sendirinya, dalam proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dalam proses tanya jawab dengan guru, dan juga model ataupun metode pembelajaran kurang menarik pada proses pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan kurang semangat dalam belajar. Sedangkan hasil belajar pada siklus I yaitu, 6 siswa kategori sangat rendah, 4 siswa kategori rendah, 1 siswa kategori cukup, dan 11 siswa kategori baik, siswa yang rendah hasil belajarnya karena kemampuan dasarnya kurang, pemahaman dasar yang lemah terhadap materi sebelumnya, sehingga sulit mengikuti pelajaran sebelumnya juga guru belum optimal dalam menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sehingga motivasi belajar dan hasil belajar masih kategori rendah. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh Mardhani et al., 2022 yang menyatakan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman konsep.

Dilihat dari observasi guru pada siklus I menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif, guru belum terbiasa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), media interaktif yang digunakan belum membuat menarik siswa pada proses pembelajaran dan belum bisa mengoptimalkan interaksi antara siswa dan guru. Selain itu juga observasi aktivitas siswa pada siklus I menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif, siswa belum optimal dalam berpikir kritis, dilihat pula hasil dari motivasi belajarnya masih rendah, tingkat partisipasi siswa masih rendah kepada temannya, keaktifan siswa perlu penguatan dan kurang menghargai pendapat teman kelompoknya, sehingga masih perlu perbaikan pada siklus selanjutnya.

Hal ini menunjukkan motivasi dan hasil belajar belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk memperbaiki masalah-masalah yang ada, untuk itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II. Dalam siklus berikutnya seluruhnya akan optimalkan dan aktivitasnya diperbaiki, seperti siswa itu cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin proses pembelajarannya, siswa tidak meyakini jawaban sendirinya dan dalam proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dalam proses tanya jawab dengan guru, dengan masalah tersebut menyebabkan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik dan akan diperbaiki selama tindakan pembelajaran berlangsung pada siklus II. Selain itu model pembelajaran yang terbatas pada siklus I akan lebih dioptimalkan pada siklus II, Selanjutnya indikator motivasi belajar yang belum tercapai akan lebih difokuskan dengan menekankan pada indikator yang belum tercapai pada siklus I.

Adapun penelitian relevan dari Nurfitri (2020) dengan judul “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri Lumingser 02 Melalui Model PBL Berbantuan Media”. Pada siklus I tentang motivasi belajar terdapat 5 siswa yang kurang termotivasi pada motivasi belajar. Adapun kesimpulan dari penelitian diatas yaitu, ketertarikan siswa saat pelaksanaan pembelajaran yang ditunjukkan selama siswa mengikuti pembelajaran, kemandirian siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru dan mengerjakan LKPD, kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan penjelasan singkat di depan kelas tentang proses hitung bilangan cacah berbantuan benda konkret. Hal ini selaras dengan hasil yang didapatkan oleh peneliti setelah melaksanakan proses penelitian.

2. Siklus II

Setelah dilakukannya perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa pada siklus II ini terjadi peningkatan yang baik dari siklus sebelumnya baik dari angket motivasi belajar, hasil tes belajar amupun dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru. Siswa belum bisa mengidentifikasi masalah dari materi yang diberikan, aktivitas guru dalam model *Problem Based Learning* (PBL) belum optimal, siswa itu cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin proses pembelajarannya, siswa tidak meyakini jawaban sendirinya dan dalam proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dalam proses tanya jawab dengan guru sudah terlaksana dengan baik pada siklus II.

Adapun motivasi belajar meningkat pada siklus II yaitu 3 siswa kategori rendah, 5 siswa kategori cukup, dan 14 siswa kategori tinggi, dikarenakan siswa sudah bisa mengidentifikasi masalah dari materi yang diberikan, siswa tidak cepat bosan lagi pada tugas-tugas yang rutin proses pembelajaran, siswa meyakini jawabannya sendiri, dan proses pembelajaran siswa lebih aktif dalam proses tanya jawab dengan guru, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar siswa merasa lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan menyusun materi yang relevan.

Sedangkan hasil belajar pada siklus II yaitu, 3 siswa kategori cukup, 4 siswa kategori baik, dan 15 siswa kategori sangat baik, hal ini dikarenakan guru menerapkan perencanaan dengan lebih terarah

dan memanfaatkan media interaktif dan strategi model *Problem Based Learning* (PBL) lebih matang dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat secara signifikan., dan hasil belajar meningkat karena motivasi belajar siswa meningkat, guru juga menciptakan susasana yang menyenangkan seperti permainan quiziz dalam pembelajaran. model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif menciptakan pemnbelajaran lebih bermakna dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Meningkatnya observasi guru pada siklus II menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif dapat dilihat dengan adanya perbaikan yang ada pada siklus I seperti, guru terbiasa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), media interaktif yang digunakan guru membuat menarik lagi untuk siswa pada proses pembelajaran, interaksi guru dan siswa sudah optimal, dan meningkatnya secara signifikan observasi aktivitas guru menunjukkan adanya adaptasi dan pemahaman yang lebih baik terhadap menimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif.

Selain itu juga observasi aktivitas siswa pada siklus II juga meningkat dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif dapat dilihat dengan, siswa sudah mampu dalam berpikir kritis, hasil dari motivasi belajarnya juga meningkat, keaktifan partisipasi sesama teman didalam kelas sudah terlihat, keaktifan penguatan siswa sudah optimal dan sudah mampu menghargai pendapat teman kelompoknya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahman, (2024) yang mengungkapkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan penelitian ini juga sejalan dengan Mercury, (2015) mengungkapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari kedua penelitian relevan terdapat perbedaan kesimpulan dengan peneliti yang ditemukan dan adanya keberagaman siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Pada saat penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa sangat antusias dengan model pembelajaran yang digunakan, sesuai dengan indikator motivasi belajar dan hasil belajar, dimana meneliti membantu meningkatkan motivasi belajar siswa seperti siswa lebih tekun belajar, lebih ulet, mampu menunjukkan minat dalam belajar, bekerja dengan mandiri, tidak merasa bosan dalam pembelajaran, dapat mempertaankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Sedangkan pada hasil belajar dilihat dari afektif, psikomotorik, dan kognitifnya yaitu, bagian dari afektifnya peneliti melihat sikap percaya dirinya pada saat presentasi siswa hasil kerja kelompoknya, bagian dari psikomotoriknya peneliti melihat keterampilan dalam kerja dalam satu kelompok, sedangkan afektifnya peneliti melihat sejauh mana pemahaman yang dipahami oleh siswa dalam mengerjakan LKPD yang diberikan, dan termotivasi dalam proses pembelajaran dengan evaluasi pembelajaran melakukan permainan *quiziz*. Hal ini membuktikan bahwa siswa termotivasi dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar yang baik, dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif.

Dari penelitian yang dilakukan ditemukan adanya keberagaman siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Pada saat penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa sangat antusias dengan model pembelajaran yang digunakan, dan termotivasi dalam proses pembelajaran dengan evaluasi pembelajaran melakukan permainan *quiziz*. Hal ini membuktikan bahwa siswa termotivasi dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar yang baik, dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh dalam peneliti ini, dapat diperoleh kesimpulan akhir bahwa ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa, hasil diperoleh dari pengolahan data yaitu meningkatnya motivasi belajar dan berdasarkan angket dan hasil belajar berdasarkan tes pada pelajaran IPAS.

Pada siklus I pada angket motivasi belajar 12 siswa kategori cukup dan 10 siswa kategori rendah hasil tes belajar tidak tuntas 11 siswa dan 11 yang tuntas siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV

SDN 3 Sambung Jawa. Sedangkan pada siklus II, hasil tes belajar dan angket motivasi belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu angket motivasi belajar 14 siswa kategori tinggi, 5 siswa kategori cukup, dan 3 kategori rendah, sedangkan tes hasil belajar yang tuntas 19 siswa dan yang belum tuntas ada 3 siswa. Selain itu, hasil observasi mengalami peningkatan pada siklus II, dikarenakan lebih mengedepankan motivasi siswa karena dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan kepada semua pihak yang terkait dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah terutama SDN 3 Sambung Jawa dalam usaha meningkatnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa, yaitu: (1) Kepada guru diharapkan agar dapat memperhatikan kebiasaan belajar siswa selalu memberikan dorongan atau semangat kepada siswa dalam proses pembelajaran, karena akan mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Apabila siswa antusias dalam belajar, hal itu menandakan bahwa motivasi belajar baik tentunya motivasi siswa dalam belajar tersebut akan memberi efek yang baik pula pada hasil belajarnya; (2) Kepada siswa diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajarnya agar hasil belajarnya menjadi lebih baik dan selalu mengulang pelajaran di rumah yang telah diberikan oleh guru dari sekolah; (3) Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS merupakan model dan media yang cukup efektif untuk diterapkan di kelas, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan siswa terbantu dalam memahami materi IPAS yang cenderung banyak materi yang kurang dibuku paket serta diharapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif bukan hanya pada pembelajaran IPAS tetapi pembelajaran yang lain juga pada mata pelajaran di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanti, D., Laihad, G. H., & Safitri, N. (2023). *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar*. 6(1).
- Jana, P., & Fahmawati, A. A. N. (2020). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 213. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2157>
- Mardhani, S. D. T., Haryanto, Z., & Hakim, A. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 206–213. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i2.21325>
- Mercury, M. F., Tastra, D. K., & Suwatra, I. W. (2015). Pengaruh model PBL berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS kelas VII SMPN 3 Sawan. *Edutech Undiksha*, 3(1).
- Nurfriti, D., Istiandaru, A., & Sulistiowati, E. (n.d.). *PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SD NEGERI LUMINGSER 02 MELALUI MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT*. 1725–1741.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Rustinah, Muhammad Basri, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V Sdn 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 2–8.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Tayibu, K. N., & Mahmud, A. (2020). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SAINS MELALUI PELAKSANAAN PROGRAM PEMBELAJARAN RETRIEVAL REMEDIAL MURID SD DI KOTA MAKASSAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(April), 794–800.