Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025
Halaman: 195 – 202

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Penyajian Data SD Negeri 103 Palembang

Gensa Novitasari[1], Dina Octaria[2], Yunika Lestaria Ningsih[3]
Universitas PGRI Palembang, Indonesia

gensanovitasari28@gmail.com[1]

Kata Kunci:
Model Problem Based Learning, Video Pembelajaran, Motivasi

Abstrak

Penyajian data adalah salah satu materi matematika yang diajarkan di sekolah dasar (SD) yang memiliki materi menyajikan data dalam bentuk tabel atau diagaram. Oleh karena itu kesulitanyang sering muncul dalam menghadapi pembelajaran matematika adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik. Berdasrkan hal tersebut maka, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas model problem based learning (PBL) berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi penyajian data kelas V. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model problem based learning (PBL berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi penyajian data kelas V SD Negeri 103 Palembang. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model problem based learning (PBL) berbantuan video pembelajaran efektif terhadap motivasi belajar peserta didik. Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video pembelajaran merupakan pembelajaran dengan mengutamakan pemecahan masalah yang membuat peserta didik lebih aktif dan berfikir kritis dalam memecahkan masalah dengan berbantuan video dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika materi penyajian data.

Key Word:
Problem Based Learning Model), Learning Videos, Motivation

Abstract

Data presentation is one of the mathematics materials taught in elementary schools (SD) which has material presenting data in the form of tables or diagrams. Therefore, the difficulty that often arises in facing mathematics learning is the lack of student learning motivation. Based on this, the problem in this study is how effective the problem based learning (PBL) model assisted by learning videos is on student learning motivation in class V data presentation material. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the problem based learning model (PBL assisted by learning videos on student learning motivation in class V data presentation material at SD Negeri 103 Palembang. The research method used was a quantitative method. The results showed that the problem based learning (PBL) model assisted by learning videos was effective in student learning motivation. The Problem Based Learning (PBL) model assisted by learning videos is learning that prioritizes problem solving that makes students more active and think critically in solving problems with the help of videos can make learning more interesting and enjoyable so that it can motivate students in learning mathematics data presentation material.

Copyright © 2025 Gensa Novitasari, Dina Octaria, Yunika Lestaria Ningsih
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Seorang guru sekolah dasar (SD) yang akan mengajarkan matematika kepada siswanya, hendaklah mengetahui dan memahami objek yang akan diajarkannya (Rahmah, 2019). Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat (Larasati, 2021). Cabang matematika yang dipelajari adalah Artimatika atau Berhitung, Aljabar, Geometri setelah itu Kalkulus, Topologi, Abstrak, Linear, Himpunan, Geometri Linear, Analisis Vektor, dan Statistika (Nur, 2018).

Statistika adalah metode ilmiah yang mempelajari pengumpulan, pengaturan, perhitungan, penggambaran, dan penganalisaan data, penarikan kesimpulan yang valid berdasarkan penganalisaan yang dilakukan dan pembuatan Keputusan yang rasional (Khahfi, 2020). Dalam statistika terdapat ilmu mempelajari penyajian data yang merupakan pembelajaran matematika melalui tabel, grafik, dan narasi untuk menggambarkan fenomena yang sedang diteliti (Sina, 2022). Adapun tujuan pembelajaran statistika materi penyajian data agar siswa diajak untuk mengumpulkan data sederhana dari lingkungan sekitar, kemudian

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

menyajikannya dengan menggunakan tabel frekuensi sederhana dan belajar tentang cara membuat piktogram dan diagaram batang. Selain itu juga siswa akan belajar membaca dan menganalisis data dari piktogram dan diagram batang (Heni, 2022).

Namun dalam mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut. Tidaklah mudah, karena banyak siswa sulit memahami materi penyajian data dan kesulitan siswa yang memiliki semangat belajar yang rendah, serta cepat bosan pada saat pembelajaran dan mengerjakan tugas. Hal ini terbukti dengan data hasil penyebaran angket yang diperoleh oleh peneliti bahwa tingkat persentase motivasi belajar peserta didik di SDN 103 Palembang cukup rendah dengan persentase 54,3 %. Sehingga dengan hal itu harus didorong dengan motivasi belajar peserta didik, hal ini diungkapkan menurut Dewi (2021) bahwa motivasi belajar memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar-mengajar di sekolah sebagai bentuk segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar, Tanpa motivasi belajar seorang siswa tidak akan belajar dan akibatnya tidak akan mencapai keberhasilan belajar. Hal ini diungkapkan menurut Sani (2019) bahwa keberhasilan atau kegagalan belajar ditentukan oleh tingkat motivasi, dan belajar tanpa motivasi sulit dicapai. Sehingga Membangkitkan motivasi sangat penting bagi siswa dalam belajar Akibatnya, guru diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk belajar. Ada banyak model yang bisa dilakukan dalam menciptakan kondisi tertentu dalam menginspirasi orang untuk belajar (Slameto, 2021).

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Rahmadhani (2019) model pembelajaran adalah suatu kerangka kegiatan yang dapat memberikan gambaran secara sistematis dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik serta pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diinginkan. Adapaun menurut pendapat Trianto (2022) bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksankan pembelajaran dalam tutorial. Pendapat diatas senada dengan model pembelajaran yang dikemukakan oleh Ngalimun samrah (2020) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran dikelas, artinya model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran dikelas.

Model Problem Based Learning (PBL) dan Media video pembelajaran. Hal ini diungkapkan Menurut Aulia (2022) Bahwa Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks yang diberikan oleh guru untuk siswa agar dapat belajar berfikir kritis dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya. Model Problem based learning (PBL) dalam pelaksanaan tidak terlepas dari urutan ataupun sintak yang telah ditentukan, agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai, terdapat beberapa pendapat para ahli terkait langkah-langkah model pembelajaran Problem Based leraning diantaranya sebagai berikut:

Menurut Barret (2019). Langkah-langkah pembelajaran Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yaitu: 1) Peserta didik diberi permasalahan oleh guru; 2) Peserta didik berdiskusi serta melakukan kajian secara mandiri terhadap masalah yang harus diselesaikan; 3) Peserta didik kembali berdiskusi untuk bertukar informasi dan bekerjasama menyelesaikan masalah; 4) Peserta didik menyajikan solusi yang sudah ditemukan; dan 5) Guru bersama peserta didik melakukan evaluasi kegiatan dalam pembelajaran.

Selain menggunakan model pembelajaran seorang guru juga harus menggunakan media dalam pembelajaran untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa yang rendah. Secara keseluruhan, media pembelajaran memberikan keuntungan dalam memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Secara lebih spesifik, menurut Paggara (2022), media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting. Pertama, media pembelajaran dapat memberikan kejelasan dalam penyampaian pesan dan informasi, sehingga memudahkan proses belajar serta meningkatkan hasil pembelajaran. Kedua, media pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan minat peserta didik, yang pada gilirannya mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Ketiga, media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi berbagai keterbatasan yang berkaitan dengan indra, ruang, dan waktu, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menyeluruh. Keempat, media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang menyerupai kejadian nyata di lingkungan sekitar, serta membuka peluang terjadinya interaksi yang lebih luas antara pendidik, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan. Dengan demikian, media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan kontekstual.

Hal ini diungkapkan Menurut Alfath (2021) bahwa menggunakan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dikarenakan video pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap video yang sedang diputarkan sehingga dapat menarik kesimpulan dari pemutaran video pembelajaran tersebut. Media audiovisual juga bisa berbentuk gambar, video, grafik dan suara yang

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan menurut Pradana (2023) Media audio visual merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru di dalam kegiatan pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya melalui gambar dan suara.

Sehingga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah, maka guru perlu melakukan reformasi pembelajaran di dalam kelas. Salah satunya berani mengubah model pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru sekarang berpusat pada siswa dan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran problem based learning. Model pembelajaran problem based learning adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik mendapat pengetahuan penting yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah dan mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis (Andayani, 2019).

Menurut Arifudin (2019) bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang membimbing siswa untuk mencapai sesuatu tujuan belajarnya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi umumnya menunjukkan semangat dan antusiasme seiring kemajuan mereka dalam studinya tampak serius, penuh perhatian, dan terlibat dalam menindaklanjuti kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Adapun Menurut pendapat Hidayani (2024) menyatakan bahwa Motivasi belajar adalah kekuatan (power motivasi), tenaga penggerak (driving force) atau alat untuk membangun keinginan dan keinginan kuat dengan siswa Belajar secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan untuk perubahan perilaku serta kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan Menurut Adhan (2019) bahwa motivasi untuk belajar adalah kekuatan secara internal itu adalah hal yang disadari mencapai kegiatan belajar anak tujuan khusus yang dihasilkan perubahan prestasi belajar.

Selain itu media pembelajaran juga merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru (Arsyad, 2017). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang diungkapakan menurut Setyawan (2023) bahwa Media Pembelajaran yang berbasis teknologi diyakini dapat dimanfaatkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi suatu pelajaran artinya berpengaruh terhadap pemahaman materi peserta didik lebih cepat. Adapun berbagai penelitian menunjukkan pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat mampu meningkatkan minat, motivasi maupun hasil pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu menurut Susilo (2020) bahwa penting bagi guru untuk mencari cara yang efektif dalam membantu siswa belajar, terdapat jenis-jenis media pembelajaran yaitu, Media visual, Media audio, Media audio visual, dan multimedia. Hal ini diperkuat penelitian oleh Nababan (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media khususnya media audio visual memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Maheswari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual juga memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran, khususnya media audio visual dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa yang rendah di SD Negeri 103 Palembang dalam pembelajaran matematika materi penyajian data

METODE

Penelitian ini digolongkan kedalam penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Penelitian pre-eksperimen yang dimaksud merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang Motivasi Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Video Pembelajaran pada pelajaran matematika materi penyajian data terhadap motivasi belajar peserta didik dengan membahas materi penyajian data. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 103 Palembang yang berjumlah 60 peserta didik. Dalam populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel pada penelitian ini yaitu kelas V A dan V B. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji (t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran dan penyebaran angket maka terdapat hasil pengumpulan data melalui lembar observasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan hasil sebagai berikut:

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen 1 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil observasi eksperimen

Indikator Observasi	Hasil
Perhatian	100 %
Ketertarikan	100 %
Kepercayaan diri	75 %

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Kepuasan	siswa	selama	pembelajaran berlangsung	90 %

Dari data hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat persentase (%) indikator yang didapat yaitu perhatian siswa selam pembelajaran 100%, ketertarikan siswa selama pembelajaran 100%, kepercayaan diri siswa selama pembelajaran 75 % dan kepuasan siswa selam pembelajaran berlangsung 90%.
Adapun hasil yang didapat pada kelas eksperimen 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil observasi eksperimen 2

Indikator Observasi	Hasil
Perhatian	95 %
Ketertarikan	80 %
Kepercayaan diri	65 %
Kepuasan siswa selama pembelajaran berlangsung	85 %

Dari data hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat persentase (%) indikator yang didapat yaitu perhatian siswa selama pembelajaran , ketertarikan siswa selama pembelajaran , kepercayaan diri siswa selama pembelajaran , dan kepuasan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penyebaran Angket

Angket digunakan untuk mengetahui jawaban dari responden tentang pembelajaran yang telah diberikan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajarang dengan kisi-kisi angket dan hasil postest nilai angket pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dapat dilihat pada lampiran. Dan Hasil persentase untuk setiap indikator motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat pada kelas eksperimen 1 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Angket eksperimen 1

Indikator Angket Motivasi	Hasil
Adanya Hasrat dan Keinginan siswa untuk berhasil dalam mengikuti pembelajaran	90 %
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran	85 %
Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	95 %
Lingkungan belajar yang kondusif	90 %

Dari data hasil penyebaran angket dapat dilihat bahwa dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat persentase (%) indikator yang didapat yaitu adanya hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil dalam mengikuti pembelajaran 85 %, adanya dorongan dan kebutuhan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran 90 %, adanya keinginan yang menarik dalam pembelajaran 95 % dan lingkungan belajar yang kondusif 90 %. Adapun hasil yang didapat pada kelas eksperimen 2 sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Angket eksperimen 2

Indikator Angket Motivasi	Hasil
Adanya Hasrat dan Keinginan siswa untuk berhasil dalam mengikuti pembelajaran	95 %
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran	90 %
Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	85 %
Lingkungan belajar yang kondusif	90 %

Dari data hasil penyebaran angket dapat dilihat bahwa dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat persentase (%) indikator yang didapat yaitu adanya hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil dalam mengikuti pembelajaran 95 %, adanya dorongan dan kebutuhan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran 90 %, adanya keinginan yang menarik dalam pembelajaran 85 % dan lingkungan belajar yang kondusif 90 %. Selanjutnya setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran dan penyebaran angket maka dilakukan pengujian hipotesis.

Analisis Data .

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variable yang diambil berdistribu normal atau tidak normal. Hasil normalitas data dengan bantuan *SPSS 20 for windows.* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

	Pendekatan	Statistic	df	sig
Motivasi belajar peserta didik	Model PBL berbantuan video pembelajaran	0, 096	30	0, 200

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Model PBL	0, 128	30	0, 200

Dari data diatas dapat diperoleh *Kolmogorov-Smimov* dengan keterangan nilai signifikan untuk variable Motivasi belajar peserta didik sebesar 0, 200 > 0,05 dengan demikian data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variasinya. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows.* Uji yang dilakukan adalah *Test Homogeneity of Varians* Dengan hasil pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar

	Statistic	Sig
Motivasi Belajar Peserta Didik	0, 357	0, 553

Berdasarkan perhitungan diatas, maka diperoleh bahwa nilai signifikasi adalah 0, 553. Karena nilai signifikasinya lebih dari 0,05 yakni 0, 553 > 0, 05 maka data tersebut dinyatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Dengan demikian dapat dilakukan Uji T untuk membandingkan mean kedua kelompok data.

Uji Hipotesis

Uji *T* merupakan uji beda dua mean yang membandingkan mean dua kelompok data. Pengujian hipotesis perbandingan rata-rata dilakukan untuk melihat kesesuaian dugaan peneliti terhadap suatu objek yang diteliti dengan kenyataannya. Uji *t* yang digunakan yaitu *Dependent Sample t-test* atau sering disebut dengan *Paired sample t- test.* Dengan menggunakan aplikasi *SPSS 20 for windows.*

Tabel 7. Hasil Dependent sample t-test

	Statistic	Sig (2-tailed)
Motivasi Belajar Pesertaidik	0, 552	0,006

Berdasarkan hasil perhitungan uji t di atas, maka diperoleh bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,006. Karena nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari 0,025 maka Ho ditolak. Artinya Ha diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik sesudah pembelajaran eksperimen di kelas V SD Negeri 103 Palembang. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model problem based learning (PBL) berbantuan video pembelajaran dengan dilakukan uji t- test motivasi Data hasil uji T- test motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Motivasi Belajar

	Pendekatan			N	Mean
Motivasi Belajar Peserta Didik	Model	PBL berbantuan	Video Pembelajaran	30	36, 33
	Model PBL			30	32, 77

Dari data diatas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen 1 dengan jumlah responden 30 siswa memiliki mean (rata-rata) 36, 33. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 dengan jumlah responden 30 siswa memiliki mean (rata-rata) 32, 77. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 di kelas V SD Negeri 103 Palembang.

Untuk menjawab hipotesis 1 jika terdapat perbedaan signifikasi mengenai motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 salah satu ukuran efek yang digunakan yaitu efek dari cohen yaitu size effect. Dengan hasil sebagai berikut:

$$d = \frac{Mean\ eksperimen\ 1 - Mean\ Eksperimen\ 2}{Standart\ Deviasi\ (SD)}$$

$$d = \frac{36{,}33 - 32{,}77}{30}$$

$$d = \frac{3{,}56}{30}$$

$$d = 0,\ 11$$

Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *model problem based* Learning berbantuan video pembelajaran terdapat keberhasilan ukuran efek 0, 11 dengan kategori interval efek kecil.

Pembahasan

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Secara teoritis, *Problem Based Learning* (PBL) adalah Model yang berperan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan reflektif (Simarmarta, 2023). Adapun menurut Penelitian Dolmans (2020) menunjukkan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis siswa tetapi juga keterampilan sosial dan kolaboratif mereka, dalam lingkungan PBL siswa belajar bekerja sama, mendiskusikan ide-ide, dan mendengarkan perspektif yang berbeda, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir. Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem based learning* (PBL*)* berbantuan video pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dengan menggambarkan bahwa semakin sering model pembelajaran tersebut diterapkan maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar yang dimiliki siswa dibandingkan dengan penelitian sebelum nya dari Monitasari (2021) yang sama sama memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan penelitian dari Yulianto (2020) yang sama memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan video pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran Model *problem based learning* (PBL*)* berbantuan video pembelajaran merupakan suatu pembelajaran eksperimen yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kemamapuan pemecahan masalah pada siswa, karena model tersebut mengharuskan siswa untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terdapat pada video pembelajaran dan serta diberikan oleh guru. Sehingga siswa akan dituntut untuk memahami, menganalisis, menentukan strategi, dan mencari solusi dan penyelesaian masalah yang diberikan.

Proses pembelajaran *Problem based learning* (PBL) juga dapat mendukung proses pembelajaran matematika yang menyenangkan dan terpusat pada siswa. Siswa diberi kesempatan untuk menemukan persoalan yang ada di sekitarnya yang bisa dijadikan masalah dalam proses pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan penyelesaian dari masalah itu melalui diskusi dengan teman sekelasnya maupun teman kelompok. Dengan demikian akan melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan dapat memecahkan persoalan matematika yang dapat menumbuhkan kembangkan sikap positif siswa terhadap matematika. Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan selama 3 pertemuan sedangkan kelas control juga dilakukan selama 3 pertemuan. Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dilakukan dengan pendekatan model *problem based learning* (PBL) berbantuan video pembelajaran dan kelas control dilakukan dengan pendekatan model problem based learning (PBL). Semua kegiatan tersebut dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan dari modul ajar. LKPD juga dirancang sehingga dapat bermanfaat dan bermakna bagi siswa dalam memecahkan masalah serta terjangkau oleh pemikiran siswa. Selain itu, peneliti Menyusun permasalahan sesuai dengan waktu, ruang, sumber yang tersedia, dan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Dalam penelitian ini, peneliti mengukur motivasi belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan *posttest* lembar angket motivasi. Oleh, karena itu untuk mewujudkan hal tersebut peneliti membentuk kelompok- kelompok kecil dikelas eksperimen dan dikelas kontrol, agar siswa dapat menuangkan ide-ide yang dimiliki serta menekankan pada penyelesaian suatu permasalahan sesuai dengan cara mereka sendiri tetapi dengan tujuan akhir yang sama. Soal *posttest* yang dibuat disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Menurut Lestaria (2020) yang terdapat 4 indikator motivasi yaitu:

Adanya Hasrat dan Keinginan untuk berhasil

Pada indikator motivasi yang pertama terdapat perolehan nilai persentase (%) pada kedua kelas yaitu 90 % untuk kelas eksperimen 1 dan 95 % untuk kelas eksperimen 2. Sehingga indikator pertama membuat siswa termotivasi dalam keingininan untuk berhasil dalam pembelajaran.

Adanya dorongan dan Kebutuhan belajar.

Pada indikator motivasi kedua terdapat perolehan nilai persentase (%) pada kedua kelas yaitu 85 % untuk kelas eksperimen 1 dan 90 % untuk kelas eksperimen 2. Sehingga indikator kedua pada motivasi siswa terhadap adanya dorongan dan kebutuhan belajar terhadap motivasi yang dimiliki siswa dalam belajar.

Adanya Kegiatan yang menarik dalam belajar.

Pada indikator ketiga terdapat perolehan nilai persentase (%) pada kedua kelas yaitu 95 % untuk kelas eksperimen 1 dan 85 % untuk kelas eksperimen 2. Sehingga indikator ketiga pada motivasi siswa terhadap kegiatan yang menarik dalam pembelajaran membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Adanya Lingkungan belajar yang kondusif.

Pada indikator keempat terdapat perolehan nilai persentase (%) pada kedua kelas yaitu 90 % untuk kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 Sehingga memiliki tingkat persentase sama dengan begitu adanya lingkungan kondusif dalam pembelajaran membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Selain 4 indikator yang dipakai peneliti dalam mengukur motivasi belajar peserta didik terdapat juga

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

pengertian motivasi belaja. Menurut Dewi (2021) motivasi belajar adalah dorongan dalam pikiran seseorang untuk mengubah perilaku mereka untuk lebih memenuhi kebutuhan dan hasil belajar mereka. Motivasi belajar hal ini memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar-mengajar di sekolah. Adapun menurut Arifudin (2019) bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang membimbing siswa untuk mencapai sesuatu tujuan belajarnya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi umumnya menunjukkan semangat dan antusiasme seiring kemajuan mereka dalam studinya tampak serius, penuh perhatian, dan terlibat dalam menindaklanjuti kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Sehingga Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, mengingat pentingnya motivasi terhadap peningkatan belajar siswa maka guru hendaknya membangkitkan motivasi belajar siswa karena tanpa motivasi belajar, hasil belajar siswa yang dicapai akan minimum sekali. Adapun yang dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran.

Dengan adanya 4 indikator motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh yang Pertama yaitu Adanya hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil dalam mengikuti pembelajaran hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran siswa memiliki tingkat kemauan dalam belajar seperti percaya diri, berdiskusi, dan selalu semangat dalam menghadapi pembelajaran. Kedua yaitu Adanya dorongan dan kebutuhan siswa hal ini disebabkan dengan tingkat kesenangan siswa dalam pembelajaran seperti merasa senang pada saat pembelajaran, aktif , tidak bosan dan paham dalam materi. Ketiga Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran hal ini disebabkan adanya ketertarikan pada saat mengikuti pembelajaran seperti kegiatan di dalam kelas menarik, tertarik dengan pembelajaran , dan adanya kreatifitas dalam pembelajaran. Ketiga yaitu Lingkungan belajar yang kondusif hal ini disebabkan dengan adanya tingkat lingkungan pembelajaran yang membuat siswa seperti nyaman, aman, dan tempat belajar yang menyenangkan. Dengan begitu semua siswa akan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil *posttes*t angket motivasi siswa kelas eksperimen 1 dan kelas kontrol eksperimen 2 pada lampiran terdapat nilai rata-rata sebesar 36, 33 untuk kelas eksperimen 1 dan 32, 76 untuk kelas control eksperimen 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika materi penyajian data menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan video pembelajaran dapat memperoleh hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas control yang hanya menggunakan model PBL.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan bahwa Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video pembelajaran efektif terhadap motivasi belajar peserta didik dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 1 36, 33 dan 32, 67 pada kelas eksperimen 2 dengan ukuran efek kecil yang berada pada interval 0, 11. Dan terdapat salah satu indikator observasi yang masih rendah yaitu tingkat kepercayaan diri pada siswa dengan persentase 75% untuk kelas eksperimen 1 dan 65 % untuk kelas eksperimen 2. Sedangkan pada indikator motivasi pada lembar angket terdapat salah satu indikator yang memiliki nilai yang cukup tinggi yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dengan persentase 95 % untuk kelas eksperimen 1 dan 85 % untuk kelas eksperimen 2.

DAFTAR REFERENSI

Adhan. (2019). Pengaruh Motivasi Kerja, Lingkungan Kerja dan Budaya Kerja. *Penelitian Ipteks, 4*, 47-62.

Alfath. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Melalui Media Video. *Pendidikan dan Pembelajaran ke SD, 8*, 219-227.

Andayani, S. I. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Ketertampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4*, 380-538.

Arifudin. (2019). Manajemen Sistem Penjamin Mutu sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *Manajemen Ekonomo & Akuntansi, 1*, 161-169.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawari Pers.

Aulia. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Of Elementary School Education, 2*, 105-109

Barret, M. (2019). Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan, 1*, 924-932.

Heni. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas V.* Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Kemdikbudristek.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Inspirasi Pendidikan, 3*, 61-68.

Khahfi. (2020). *Pengantar Statistika.* Medan: Universitas Medan Area.

Larasati, W. (2021). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada pembelajaran matematika di SD . *Jurnal Pendidikan tekonolgi*.

Lestari. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar.* Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Lestaria, A. S. (2020). Efektifitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Pendidikan Matematika, 4*, 294-303.

Maheswari, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan, 3*, 2523-2530.

Monitasari, L. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan Teknik Kejuruan, 14*, 99-107.

Nababan. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X. *Pendidikan Dan Teknologi, 1*, 48-58.

Nur. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2)*, 1-10.

Pradana, A. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pokok Bahasan Jarak, Waktu, Kecepatan Siswa Kelas V MI PSM 1 Baron. *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka RAya, 3*, 31- 37.

Rahmah. (2019). Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2)*, 1-10.

Sani, R. A. (2019). Model Problem Based Learning. *Pendidikan Tambusai, 4*, 2502- 2507.

Setyawan, E. h. (2023). Kajian Peran Virtual Realty Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Indonesia, 4*, 123.

Simarmarta. (2023). Meningkatkan kemampuan bernalar kritis dengan metode PBL. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan dan Agama, 4(2)*, 1-22.

Sina, I. (2022). *Statistika.* (A. T. Purtanto, Ed.) Bandung: Cv. Widina Bhakti Persada.

Slameto. (2021). *Belajar dan Faktot-Faktor Yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Susilo. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendas, 2*.

Yulianto. (2022). Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika, 11(3)*, 403-414.