

HUBUNGAN ANTARA MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN MOTIVASI BELAJAR

FIDA RAHMANTIKA HADI¹, BERLIAN DWI FEBRIANA²

¹Universitas PGRI Madiun

fida@unipma.ac.id

²Universitas PGRI Madiun

berliandfe@gmail.com

First Received: 25-10-2022; Accepted: 30-10-2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara model PBL berbantuan media interaktif dengan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 23 siswa kelas V SDN Banjarejo Madiun. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket dan dokumentasi. Instrumen angket sebelumnya di uji kelayakannya dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan *SPSS 25 For Windows*. Untuk mengetahui siswa termotivasi dalam belajar, peneliti menggunakan angket dengan hasil penghitungan uji regresi sederhana yang menunjukkan bahwa terdapat adanya hubungan antara media PBL berbantuan media interaktif dengan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil signifikansi terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai t hitung $> t$ tabel ($5,706 > 2,079$), maka dapat diperoleh kesimpulannya adalah terdapat hubungan antara model PBL berbantuan media video interaktif dengan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Model PBL, Media Interaktif, Motivasi Belajar

HUBUNGAN ANTARA MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN MOTIVASI BELAJAR

Abstract

The purpose of this study was to determine whether or not there was a relationship between the PBL model assisted by interactive media and learning motivation. This study uses quantitative methods with the type of correlation research. The sample in this study was 23 students of class V SDN Banjarejo Madiun. Data collection techniques using questionnaires and documentation instruments. The previous questionnaire instrument was tested for feasibility by using validity and reliability tests. Hypothesis testing using simple regression test using *SPSS 25 For Windows*. To find out students are motivated in learning, the researcher used a questionnaire with the results of a simple regression test which showed that there was a relationship between PBL media assisted by interactive media and students' learning motivation. This is shown in the results of the significance of students' learning motivation with a significance value of $0.00 < 0.05$ and the value of t

arithmetic $>$ t table ($5.706 > 2.079$), it can be concluded that there is a relationship between the PBL model assisted by interactive video media and motivation student learning.

Keywords: PBL Model, Interactive Media, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 dalam penerapannya masih dirasa kurang optimal. Hal ini didukung oleh banyaknya siswa yang masih kurang dalam kemampuan 4C. Salah satu kemampuan 4C yang patut untuk ditingkatkan adalah *critical thinking* atau kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis menjadi kemampuan yang harus dimiliki siswa saat ini. Pelaksanaan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memberikan masalah. Masalah dapat dipecahkan dalam pengembangannya dalam proses pembelajaran. Pemecahan masalah dapat menggunakan masalah yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Masalah yang diberikan dapat berupa soal yang dapat dikerjakan oleh siswa.

Pada proses pembelajaran untuk dapat mengkaitkan masalah kehidupan sehari-hari adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran dengan langkah pembelajaran dalam menjadikan permasalahan sebagai fokus utama. Pada pembelajaran matematika di SD mengkaitkan masalah sehari-hari mampu menjadikan siswa melalui proses berpikir. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat. Sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa model PBL dalam matematika dapat dikaitkan dengan pembelajaran berbasis STEM (Hadi, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelas V diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kurang maksimal. Hasil belajar matematika masih belum memenuhi KKM. Guru-guru di sekolah masih belum banyak menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran PBL.

Model PBL dapat digunakan menekankan pada kemampuan siswa secara efektif untuk menyelesaikan masalah (Deep dkk., 2019). Chen dkk., (2019) menjelaskan bahwa model PBL dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial dan menerima pembinaan dalam memecahkan masalah. Sejalan penelitian Ali dkk., (2019) yang menjelaskan keberhasilan model PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu

model PBL ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk siswa kelas V SDN Banjarejo Madiun.

Model PBL yang dikembangkan di SDN tersebut dapat diarahkan dengan bantuan media interaktif. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih tertarik terhadap pelajaran matematika. Media interaktif memiliki pengaruh terhadap kualitas belajar dikarenakan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media interaktif yang digunakan yaitu berbentuk video yang disesuaikan dengan model PBL. Siswa akan lebih termotivasi untuk ikut serta mengikuti pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan (Sardiman, 2014). Media interaktif adalah alat perantara untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran guru kepada siswa, dan dapat menimbulkan interaksi serta tanggapan yang dapat menghidupkan motivasi dalam belajar (Yanto, 2019). Pembelajaran dapat dikatakan positif jika ditambah dengan menggunakan media seperti video pembelajaran sehingga mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Pebriani, 2017).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi, Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah terdapat hubungan dan sebuah tingkah laku atau sikap dari variabel X maupaun variabel Y (Sukardi, 2014). Metode pengumpulan data menggunakan metode survey yang dilakukan pada kelas V SDN Banjarejo. Metode survey mempunyai aspek kajian yang bersifat explanatory yaitu penelitian yang dilakukan harus terdapat penjelasan mengenai pengaruh, hubungan, antar variabel (Darmawan, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan ditampilkan dalam bentuk tabel serta diagram distribusi frekuensi hasil pengkategorian dari hasil analisis motivasi belajar matematika siswa kelas V adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa Kelas V

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
>60,351	Sangat Tinggi	3	13,04%
57,609 - 60,351	Tinggi	10	43,48%
54,866 - 57,609	Rendah	7	30,43%
<54,866	Sangat Rendah	3	13,04%
	Jumlah	23	100%

a. Uji Linearitas

Uji linearitas ditunjukkan melalui SPSS dengan Anova Tabel. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan variabel independen yaitu model PBL berbantuan media interaktif dan variabel dependent yaitu motivasi belajar siswa dengan melihat hubungan linear.

Adapun hasil tes uji Linearitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Siswa * Model PBL berbasis Media Interaktif	Between Groups	(Combined) 106,595	7	15,228	3,879	,013
	Linearity	100,588	1	100,588	25,624	,000
	Deviation from Linearity	6,007	6	1,001	,255	,950
	Within Groups	58,883	15	3,926		
Total		165,478	22			

Berdasarkan hasil uji linearitas menggunakan SPSS, diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan Linearity $0,00 < 0,05$ dan Deviation $0,950 > 0,05$ sehingga linearitas terpenuhi.

b. Uji Heterokedastisitas

Hasil dari uji heterokedastisitas dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 3. Uji Heterokedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	,174	4,681		,037	,971
	Model PBL berbasis Media Interaktif	,024	,096	,055	,255	,801

a. Dependent Variable: RES2

Jadi berdasarkan tabel coefficients diatas dapat dilihat nilai signifikansinya yaitu 0,801 sehingga lebih besar dari 0,05 maka model regresi tidak terdapat masalah heterokedastisitas. Artinya asumsi model regresi baik.

c. Uji Analisis Regresi Sederhana

Hasil pengujian untuk penelitian ini dapat terlihat pada penjelasan dibawah ini.

Tabel 4. Uji Analisis Regresi Sederhana

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11,768	8,043		1,463	,158
	Model PBL berbasis Media Interaktif	,940	,165	,780	5,706	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dari data diketahui nilai t hitung = 5,706 > t tabel 2,079 dan nilai signifikansi 0,00 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel X (model PBL berbasis media interaktif) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar).

Data Output diatas, didapatkan nilai Constant (a) sebesar 11,768, sedangkan nilai (b/koeffisien regresi) sebesar 0,940, sehingga persamaan regresinya sebagai berikut

$$Y = a + bX$$

$$Y = 11,768 + 0,940X$$

Uji R Square (R^2) digunakan sebagai penghitung untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari model PBL berbasis media interaktif terhadap motivasi belajar tematik siswa. Nilai R Square (koefisien Determinas) sebesar 0,608 yang artinya pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 60,8%. Sedangkan untuk melihat hubungan (korelasi) dapat dilihat melalui tabel R sebesar 0,780 yang artinya hasil tersebut mengandung arti bahwa terdapat hubungan antara model PBL berbasis media interaktif (X) dan motivasi belajar siswa (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variable X terhadap variabel Y sangat kuat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan dengan uji analisis regresi sederhana didapatkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05 dan nilai t hitung > t tabel (5,706 > 2,079), maka dapat diperoleh kesimpulannya adalah terdapat hubungan antara model PBL berbantuan media interaktif dengan motivasi belajar siswa

kelas V SDN Banjarejo Madiun. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membangun rasa ketertarikan dan kemudian terbentuknya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Ketertarikan siswa dengan media pembelajaran video interaktif dapat mempengaruhi sikap siswa terhadap proses pembelajaran di kelas. Sikap tersebut menunjukkan bahwa faktor eksternal dari media video interaktif dapat mempengaruhi semangat dan meningkatkan kinerja siswa dalam belajar.

Saran bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melanjutkan penelitian dengan melihat hubungan model PBL berbantuan media interaktif dengan variabel lain seperti gaya belajar atau jenis kelamin. Selain itu dapat dilakukan penelitian lain dengan menggunakan media PBL namun dapat menggunakan media pembelajaran yang lain yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Islamiah, D., & Zulkifli, Z. (2019). The Effectiveness of Problem - Based Learning Methods in Improving High-Order Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1150(1), 0–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1150/1/012065>
- Chen, C. M., Wang, J. Y., & Zhao, R. H. (2019). An effective method for incentivizing groups implemented in a collaborative problem-based learning system to enhance positive peer interaction and learning performance. *Interactive Learning Environments*, 30(3), 435–454. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1663435>
- Darmawan, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Pipih Latifah (ed.); Cetakan Ke). PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Deep, S., Salleh, B. M., & Othman, H. (2019). Study on problem-based learning towards improving soft skills of students in effective communication class. *International Journal of Innovation and Learning*, 25(1), 17–34. <https://doi.org/10.1504/IJIL.2019.096512>
- Hadi, F. R. (2021). Efektivitas Model PBL Terintegrasi STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6644–6649. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2005>
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>