SKRIPSI

IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PELAJARAN IPAS DI SDN 3 SAMBUNG JAWA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

SASMIANTI APRILIA
920862060014

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Andi Matappa
2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PELAJARAN IPAS DI SDN 3 SAMBUNG JAWA.
Atas Nama Saudari	:	
Nama	:	Sasmianti Aprilia
NIM	:	920862060014
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan.

Pangkajene, 13 Juni 2024

Disetujui oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Rustinah, S.Pd.,M.Pd	**Drs. H. Arifin Dia, M.Si.**

Disetujui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM. SH., MH	**FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima Oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan pada hari Kamis, 09 September 2024.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut:

Ketua	: Rustinah, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Drs. H Arifin Dia, M.Si.	(.....)
Penguji	: 1. Kaherun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd.	(.....)
	2. Ruri Muhammad P D, S.Pd., Gr., M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: 1. Rustinah, S.Pd., M.Pd.	(.....)
	2. Drs. H. Arifin Dia, M.Si.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

PERNYATAAN KEASLIAN SKIPSI

Nama` : Sasmianti Aprilia

NPM : 920862060014

Jurusan Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatu dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri, apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, Oktober 2024

Yang membuat pernyataan

Sasmianti Aprilia

920862060014

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

MOTTO

“Manusia memang tidak ada yang sempurna, maka kita sebagai manusia berusaha untuk menjadi yang sempurna”.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

ABSTRAK

Sasmianti Aprilia 2024, Implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sambung Jawa Kecamatan Bungoro. Kabupaten Pangkep, Skripsi. Dibimbing oleh Rustinah dan H. Arifin Dia, Program Studi pendidikan guru sekolah dasar, STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini menelaah Implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sambung Jawa. Masalah utama penelitian ini adalah Apakah ada peningkatan dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learnig* (PBL) berbantuan media interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) terhadap 22 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas IV SDN 3 Sambung Jawa. Pengumpulan data dengan menggunakan Lembar Observasi, Angket Motivasi Belajar dan Tes Hasil Belajar Siswa. Analisis data menggunakan analisis jumlah nilai, rata-rata dan presetase dari nilai siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dalam pelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SDN 3 Sambung Jawa berhasil. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pada Siklus I motivasi belajar siswa adalah 58,03%, dan tes hasil belajar siswa adalah 50%. Pada Siklus II motivasi belajar siswa adalah 82,12% dan tes hasil belajar siswa adalah 86,36%. Dari hasil tersebut dapat dilihat dari interval yang ditentukan pada motivasi belajar siswa Siklus I siswa mendapatkan cukup 54,55%, dan siswa mendapatkan rendah 45,45% dan tes hasil belajar siswa mencapai KKM adalah hanya 11 siswa yang memiliki nilai diantara 70-79. Sedangkan pada Siklus II siswa mendapatkan tinggi 63,64%, siswa mendapatkan cukup 22,73% dan siswa mendapatkan rendah 13,64% dan tes hasil belajar siswa mencapai KKM adalah 19 siswa yang memiliki nilai diantara 80-100. Dari perhitungan rata-rata dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa Siklus I diperoleh nilai rata-rata 59,09. Kemudian mengalami peningkatan sebesar 22,05 dimana kemampuan siswa dalam menjawab soal tes hasil belajar pada Siklus II diperoleh nilai rata-rata 81,14.

Kata Kunci: *Problem Based Learning* (PBL), Motivasi Belajar dan Hasil Belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

ABSTRACT

Sasmianti Aprilia 2024, Implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive media to improve learning motivation and learning outcomes in fourth grade students of SDN 3 Sambung Jawa, Bungoro District. Pangkep Regency, Thesis. Supervised by Rustinah and H. Arifin Dia, Elementary School Teacher Education Study Program, STKIP Andi Matappa Pangkep.

This study examines the Implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive media to improve learning motivation and learning outcomes in fourth grade students of SDN 3 Sambung Jawa. The main problem of this study is whether there is an increase by implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive media on learning motivation and learning outcomes in the subject of Science at SDN 3 Sambung Jawa.

This study uses a classroom action research (CAR) approach to 22 research subjects who are fourth grade students of SDN 3 Sambung Jawa. Data collection using Observation Sheets, Learning Motivation Questionnaires and Student Learning Outcomes Tests. Data analysis using the analysis of the number of values, averages and percentages of student scores.

The results of this study indicate that using the Problem Based Learning (PBL) model can improve learning motivation and learning outcomes in science lessons in grade IV students at SDN 3 Sambung Jawa successfully. This can be seen from the increase from Cycle I to Cycle II showing an increase. This shows that in Cycle I student learning motivation was 58.03%, and the student learning outcome test was 50%. In Cycle II student learning motivation was 82.12% and the student learning outcome test was 86.36%. From these results it can be seen from the interval determined in student learning motivation Cycle I students get enough 54.55%, and students get low 45.45% and the student learning outcome test reaches KKM is only 11 students who have scores between 70-79. While in Cycle II students get high 63.64%, students get enough 22.73% and students get low 13.64% and the student learning outcome test reaches KKM is 19 students who have scores between 80-100. From the average calculation it can be seen that the learning outcomes of students in Cycle I obtained an average score of 59.09. Then there was an increase of 22.05 where the students' ability to answer the learning outcome test questions in Cycle II obtained an average score of 81.14.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Learning Motivation and Learning Outcomes.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subuhanu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan proposal ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan proposal ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya proposal ini berkat bantuan dari berbagai pihak Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Rustinah, S.Pd., M.Pd. dan Drs. H. Arifin Dia M.Si. Selaku pembimbing pertama dan kedua saya yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi.
7. Teruntuk teman baik saya, Rahmanillah, Nurhafidah, Syamsinar, Ria Anugerah dan St. Sarpiana yang senantiasa selalu menyemangati, menghibur dan mendukung saya, baik dalam kampus ataupun diluar kampus, terima kasih telah menjadi pendengar yang baik dan setia disaat saya ingin berbagi keluh kesah.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu semangat dalam penyelesaian proposal penelitian ini.

Semoga bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal ini masih perlu disempurnakan Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan proposal ini. Akhir kata semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin

Pangkajene, 8 Juli 2024

Sasmianti Aprilia

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
a. Latar Belakang	1
b. Rumusan Masalah	10
c. Pemecahan Masalah	11
d. Tujuan Penelitian	11
e. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN	14
A. Kajian Teori	14
1. Motivasi Belajar	14
a. Pengertian Motivasi Belajar	14
b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar	17
c. Faktor-Faktor Motivasi Belajar	18
d. Ciri-Ciri Motivasi Belajar	19
2. Hasil Belajar	20
a. Pengertian Hasil Belajar	20
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	23

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 29
3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Interaktif 30
a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL) 30
b. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL) 34
c. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* (PBL) 35
d. Kelebihan Dan Kelemahan Model *Problem Based Learning* (PBL) 36
e. Media Interaktif 38
4. Pelajaran IPAS 41
B. Kerangka Pikir 42
C. Hipotesis Penelitian 44
BAB III METODE PENELITIAN 45
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 45
B. Subyek Penelitian 46
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian 46
D. Prosedur Dan Desain Penelitian 47
E. Instrumen Penelitian 50
F. Teknik Dan Pengumpulan Data 53
G. Teknik Analsis Data 54
H. Indikator Keberhasilan 55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN 56
A. Hasil Penelitian 56
1. Deskripsi Lokasi Penelitian 56
2. Deskripsi Data Awal Penelitian 58
3. Deskripsi Hasil Penelitian 59
A. Penelitian Tidakan Kelas Siklus I 59
1) Perencanaan 59
2) Pelaksanaan 60
3) Pengamatan (Observasi) 71
4) Refleksi 75
B. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II 77

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

1) Perencanaan 77
2) Pelaksanaan 78
3) Pengamatan (Observasi) 90
4) Refleksi 93
C. Perbandingan Siklus I dan Siklus II 94
B. Pembahasan 99
1. Siklus I 99
2. Siklus II 102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 106
A. Kesimpulan 106
B. Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108
LAMPIRAN 113
RIWAYAT HIDUP 312

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	48
3.2	Kisi-Kisi Pelaksanaan Pembelajaran	51
3.3	Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	51
3.4	Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar	52
4.1	Angket Motivasi Belajar Siklus I	67
4.2	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus I	69
4.3	Data Hasil Belajar Siklus I	69
4.4	Interval Hasil Belajar Siklus I	70
4.5	Statistik Skor Tes Hasil Belajar	71
4.6	Observasi Guru Siklus I	72
4.7	Observasi Siswa Siklus I	74
4.8	Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II	85
4.9	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus II	87
4.10	Data Hasil Belajar Siklus II	87
4.11	Interval Hasil Belajar Siklis II	88
4.12	Sfatistik Skor Tes Hasil Belajar	89
4.13	Observasi Guru Siklus II	90
4.14	Observasi Siswa Siklus II	92

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
1.	Kerangka Pikir	42
2.	Alur Penelitian	48
3.	Diagram Observasi Guru Model *Problem Based Learning* (PBL)	95
4.	Diagram Observasi Siswa Model *Problem Based Learning* (PBL)	96
5.	Diagram Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	97
6.	Diagram Tes Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	98

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Modul Ajar	113
2.	Media Pembelajaran	143
3.	Lembar Kerja Siswa	208
4.	Kisi-Kisi Motivasi Belajar	223
5.	Kisi-Kisi Dan Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar	224
6.	Pengskoran Tiap Indikator Soal Tes Hasil Belajar	230
7.	Hasil Analisis Motivasi Belajar	232
8.	Hasil Analisis Tes Hasil Belajar	234
9.	Lembar Aktivitas Guru	252
10.	Lembar Aktivitas Siswa	261
11.	Surat Keterangan Pembimbing	271
12.	Lembar Pengesahan Proposal	273
13.	Surat Perbaikan Seminar Proposal	274
14.	Surat Keterangan Perbaikan Proposal	275
15.	Surat Keterangan Validasi Inrtumen	276
16.	Lembar Validasi Modul Ajar Validator 1	277
17.	Lembar Validasi LKPD Validator 1	279
18.	Lembar Validasi Motivasi Belajar Validator 1	281
19.	Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Validator 1	284
20.	Lembar Validasi Aktivitas Guru Validator 1	285
21.	Lembar Validator Aktivitas Siswa Validator 1	287

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

22. Lembar Validator Media Pembelajaran Validator 1 289
23. Lembar Validator Modul Ajar Validator 2 291
24. Lembar Validasi LKPD Validator 2 293
25. Lembar Validasi Motivasi Belajar Validator 2 295
26. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Validator 2 297
27. Lembar Validasi Aktivitas Guru Validator 2 299
28. Lembar Validator Aktivitas Siswa Validator 2 301
29. Lembar Validator Media Pembelajaran Validator 2 303
30. Surat Izin Penelitian 305
31. Surat Keterangan Selesai Meneliti 306
32. Lembar Perbaikan Seminar Hasil 307
33. Lembar Keterangan Perbaikan Seminar Hasil 308
34. Lembar Keterangan Perbaikan Seminar Tutup 309
35. Matriks 310
36. Surat Keterangan Artikel Ilmiah 312
37. Dokumentasi Penelitian 313
38. Riwayat Hidup 312

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan interaksi antara siswa dan guru yang bertujuan untuk mengubah perilaku belajar. Perubahan perilaku meliputi aktivitas seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Pembelajaran juga menjadi lebih bermakna ketika subjek belajar menerapkan atau mempraktekkan apa yang telah dipelajarinya (Wicaksana & Rachman, 2018). Belajar juga dapat digambarkan sebagai proses dimana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar. Kegiatan proses pembelajaran harus konsisten dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan manajemen pembelajaran yang mampu merancang kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien serta meningkatkan motivasi siswa. (Nurdyansyah, 2017). Saat proses pembelajaran setiap siswa memiliki gaya dan keunikan yang berbeda-beda tiap individunya dalam menerima maupun mengolah informasi yang mereka dapatkan.

Guru harus mampu memahami kegiatan pembelajaran dan menyesuaikannya dengan karakteristik siswanya. Beberapa faktor yang berperan penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran antara lain tujuan, materi, metode, dan penilaian. Keempat komponen tersebut harus saling mendukung untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, efisien, dan optimal. Pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan seluas-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

luasnya kepada siswa untuk aktif, mengenalkan mereka pada permasalahan dunia nyata, dan mendorong mereka untuk mencari solusi (Reinita 2020). Dari uraian di atas siswa diperkenalkan permasalahan secara nyata kemudian mencari solusi dari permasalahan yang diberikan, dari solusi yang didapatkan dalam permasalahan pembelajaran siswa dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Undang-Undang No. 12 Republik Indonesia Tahun 2012 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar guru memberikan motivasi kepada siswa untuk mengembangkan, mengaplikasikan, memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan serta mampu membentuk karakter yang baik. Keberhasilan pendidikan tidak hanya peran dari satu pihak saja, tetapi dari kerja sama berbagai pihak, yaitu antara sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Ketiga pihak tersebut menjadi pilar utama dalam membentuk watak siswa.

Watak siswa merupakan suatu kebiasaan yang diperoleh di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Siswa akan memiliki kemampuan yang baik, jika ketiga lingkungan tersebut dapat memberikan dukungan yang baik pula. Siswa yang selalu mendapat dukungan dan dorongan akan mempunyai motivasi terhadap sesuatu yang dipandang oleh siswa sebagai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

suatu yang menyenangkan. Oleh karena itu, kebiasaan seorang siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari motivasinya misalkan siswa selalu menjawab pertanyaan dari guru maka dari situlah bisa dilihat watak atau karakter siswa tersebut.

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. Manuhutu, (2015) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (h. 109). Sedangkan menurut Palupi, (2014) mengemukakan bahwa dalam hal belajar, motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (h. 158-159). Motivasi dari dalam diri siswa diperlukan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Interaksi yang baik antara guru dan siswa bisa memberikan motivasi ke siswa karena proses pembelajaran harus dibuat menyenangkan agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Dengan motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri siswa secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dan sebaliknya motivasi belajar siswa rendah secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Kusnandar Dede, 2019, h. 19).

Motivasi belajar mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan juga memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, membuat siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran dan lebih mampu memahami materi yang diberikan. Sedangkan menurut Rachmadtullah, (2018) menunjukan bahwa Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat memudahkan belajar siswa dan efektif meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa.

Mengimplementasikan pelajaran IPAS dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih fokus lagi, dengan menggunakan media interaktif siswa dapat lebih termotivasi lagi dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal, dan dilihat dari nilai penyebaran angket motivasi belajar dan tes hasil belajar yang dilakukan oleh peneliti masih dikatakan rendah. Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian ini dengan judul : "IMPLEMENTASI MODEL PROMBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PELAJARAN IPAS DI SDN 3 SAMBUNG JAWA".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

Apakah ada peningkatan dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learnig* (PBL) berbantuan media interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

C. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun cara pemecahan masalah yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

Dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pada pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pemecahan masalah, tujuan peneliti yang akan dicapai yaitu :

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pada pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun dua manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis
   a) Bagi Peneliti

      Hasil dari penelitian ini, peneliti dapat memberi pengalaman baru untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan mengimplementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pelajaran IPAS bagi siswa dan para pendidik khususnya guru sekolah dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

b) Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini, mahasiswa dapat memberikan pemahaman baru mengenai meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan mengimplementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pelajaran IPAS bagi siswa dan para pendidik khususnya guru sekolah dasar.

c) Bagi Prodi

Hasil dari penelitian ini, prodi dapat memberikan arahan kepada mahasiswa lain mengenai meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan mengimplementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pelajaran IPAS bagi siswa dan para pendidik khususnya guru sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan sekolah mampu meningkatkan cara belajar siswa dikelas agar siswa juga mendapatkan motivasi belajar yang tinggi dan hasil belajar yang maksimal.

b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadika sebagai bahan masukan dalam proses mengajar di kelas dan siswa bertambah semangat dalam belajar, dan dapat memberikan masukan bagi guru agar meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

c) Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dikelas serta membuat siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan mengaktifkan siswa dalam proses belajar dan mendapatkan pemahaman yang baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Handayani, (2019) mengemukakan bahwa secara umum motivasi dapat diartikan sebagai suatu tujuan atau pendorong, dengan tujuan sebenarnya tersebut yang menjadi daya penggerak utama bagi seseorang dalam berupaya mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkannya baik itu secara positif ataupun negatif. Adapun istilah dalam pengertian motivasi berasal dari perkataan Bahasa Inggris yakni *motivation*. Namun perkataan asalnya adalah *motive* yang juga telah digunakan dalam Bahasa Melayu yakni kata motif yang berarti tujuan atau segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu. Secara ringkas, Selain itu, Pengertian Motivasi merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang muncul adanya gejala perasaan, kejiwaan dan emosi sehingga mendorong individu untuk melakukan atau bertindak sesuatu yang disebabkan karena kebutuhan, keinginan dan tujuan (h. 20)

Motivasi adalah perasaan pribadi dan internal. Perasaan muncul dari kebutuhan dan keinginan di mana hal-hal tersebut tidak terbatas. Pemenuhan sejumlah kebutuhan menimbulkan kebutuhan lainnya oleh karena itu motivasi merupakan proses yang berkelanjutan. Motivasi adalah istilah umum yang menyatakan sikap

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

positif individu dalam aspek tertentu lingkungannya. Motivasi memiliki fungsi memberi energi dan mengarahkan. Istilah lain untuk menunjukkan aspek atau kondisi motivasi tertentu yakni kebutuhan, keinginan atau minat (Seven, 2019). Sedangkam menurut Ayu Desy, (2014) mengemukakan bahwa motivasi sangat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, karena motivasi memungkinkan siswa belajar dengan semangat dan tujuan. Sedangkan guru bertugas memberikan semangat dan menjaga motivasi siswa agar terus belajar. untuk menumbuhkan serta menjaga motivasi siswa untuk terus belajar.

Berdasarkan uraian diatas motivasi merupakan suatu dorongan dari dalam diri seseorang agar mendapatkan apa yang di inginkan, motivasi sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dengan addanya motivasi siswa akan merasa lebih aktif dan lebih semangat dalam pembelajaran.

Menurut Afandi, (2015) Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang di inginkan dari pengalam yang di peroleh, sehingga terjadi perubahan prilaku. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana pun, asalakan pebelajar tersebut merasa nyaman dan mendukung dalam kegiatan belajar. Namun, kegiatan belajar secara formal dilaksanankan di sekolah, dimana sekolah tempat pertemuan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (h.78). Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh koordinasi antara guru dan orang tua di sekolah dasar. Orang tua dapat membantu siswa guna memahami informasi. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran daring harus memiliki adil untuk mengkondisikan semua komponen pembelajaran (Mukhlasin, 2020).

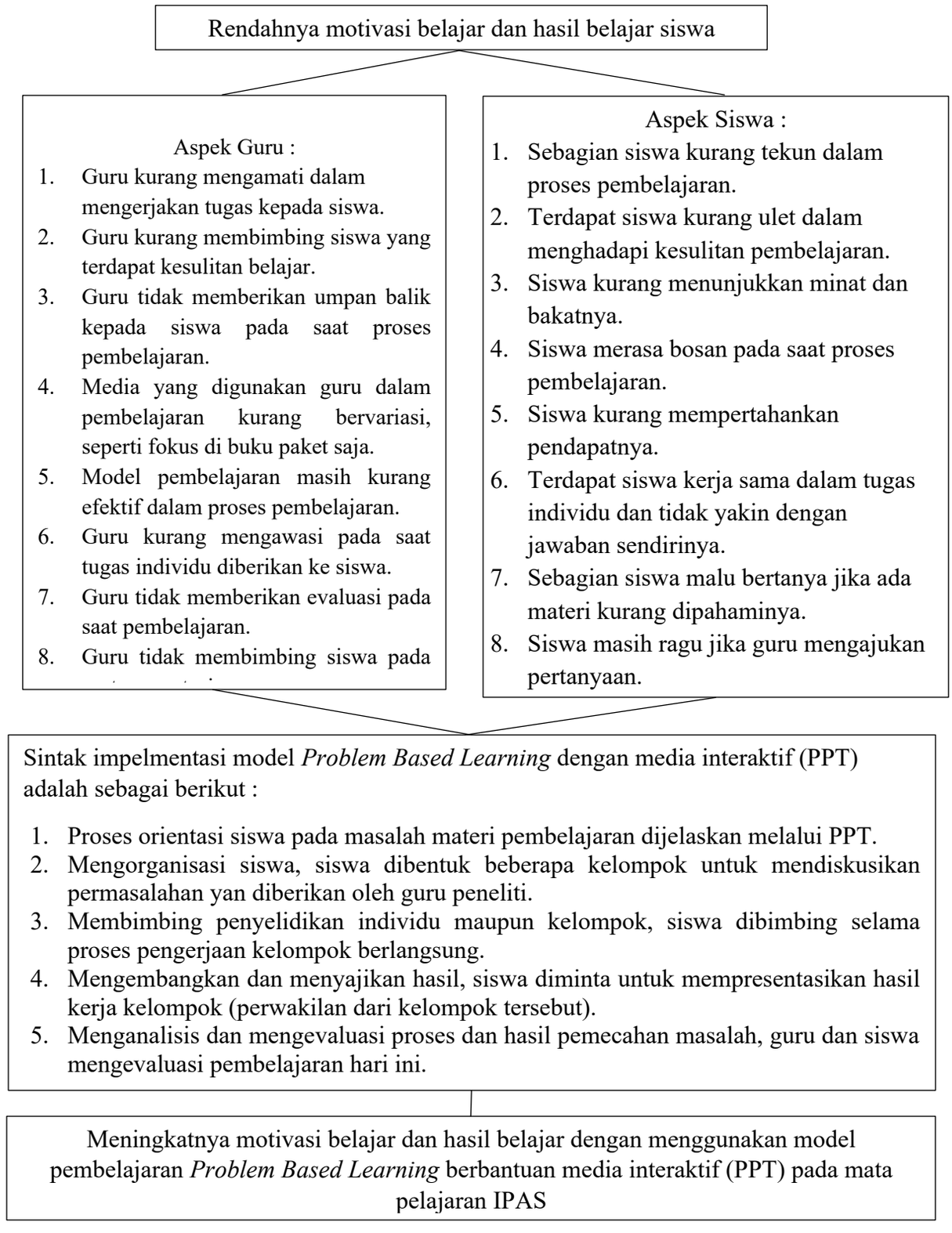
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prestasi yang diperoleh individu, motivasi belajar dapat dikatakan sebagai sebuah dorongan yang muncul baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa untuk bertingkah laku dalam mencapai keberhasilan belajar. Adanya motivasi belajar yang tinggi akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga akan dengan mudah mendapatkan hasil belajar yang maksimal, sebaliknya motivasi yang rendah akan membuat siswa kehilangan semangat dan gairah untuk belajar sehingga motivasi harus ditanamkan dalam diri siswa sejak dini agar siswa merasa senang dalam mengikuti setiap proses pembelajaran tanpa adanya tekanan dan paksaan. Motivasi belajar bukan sekedar dorongan bagi siswa untuk mengetahui proses pembelajaran tetapi juga penting untuk memahami hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Motivasi belajar berawal dari tujuan yang ingin dicapai oleh setiap individu. Jika individu tersebut bertekad mencapai tujuan yang telah ditetapkan maka secara sadar akan terbentuk motivasi dalam dirinya. Hal ini akan membuat individu merasa nyaman mengikuti pembelajaran, memiliki semangat yang tinggi serta mampu mengontrol emosi ketika menghadapi kesulitan belajar. Berbeda dengan individu yang tidak mengerti dengan tujuan yang ditetapkan tentunya tidak akan muncul motivasi dalam dirinya. Sehingga dalam proses pembelajaran individu tersebut hanya berjalan sesuai dengan tuntutan yang diberikan oleh guru maupun lingkungan. Motivasi belajar menjadi faktor psikis yang menentukan muncul tidaknya dorongan dari dalam diri individu untuk mencapai tujuan yang ditandai dengan kesadaran dalam belajar, semangat yang tinggi serta perhatian terhadap proses pembelajaran (Febriandari, 2018). Motivasi belajar merupakan keadaan di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

B. Kerangka Pikir



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

Dengan adanya pembelajaran yang bervasiasi siswa tidak cepat bosan dalam pelajaran tersebut, dan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa maka harus menggunakan model pembelajaran yang efektif di dalam kelas tersebut dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas IV SDN 3 Sambung Jawa terdapat permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu, terdapat motivasi belajar siswa kurang pada proses pembelajaran dan juga setelah diberikan tes oleh peneliti nilai siswa masih dapat dikategorikan rendah.

Berdasarkan kerangka pikir diatas yaitu, pada kondisi awal aspek guru, pertama cara menjelaskan pada materi masih kurang dipahami oleh siswa karena tidak ada umpan balik antara siswa dan guru, kedua media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi seperti berfokus di buku paket, yang ketiga model pembelajaran belum terlihat pada saat proses pembelajaran, peneliti tidak menemukan model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajran berlangsung, dan keempat guru kurang melibatkan siswa pada saat prises pembelajaran. Tindakan yang dilaksanakan oleh guru yaitu dalam pembelajaran pengimplementasian menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Power Point*, adapun langkah-langkah proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Proses orientasi siswa pada masalah materi pembelajaran dijelaskan melalui PPT.
2. Mengorganisasi siswa, siswa dibentuk beberapa kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yan diberikan oleh guru peneliti.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, siswa dibimbing selama proses pengerjaan kelompok berlangsung.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok (perwakilan dari kelompok tersebut).
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah, guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran hari ini.

Dan pada kondisi akhir Meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif.

C. Hipotesis Penelitian

Ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif pada pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Tindakan yang secara sengaja dimunculkan tersebut diberikan oleh guru atau berdasarkan arahan guru yang kemudian dilakukan oleh siswa (Mu'alimin & Hari, 2014). Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah memperbaiki proses belajar mengajar di kelas, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, serta guru juga melakukan pembelajaran yang menarik pada saat mengajar agar siswa tidak merasa bosan. Pendekatan dan jenis penelitian, model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

Adapun menurut peneliti, Penelitian tindakan Kelas (PTK) adalah perbaikan pada permasalahan yang ada di kelas, melihat kondisi siswa pada saat proses pembelajaran, jika terdapat permasalahan didalam kelas maka guru harus menindak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

lanjuti permasalahan tersebut agar terdapat perubahan belajar di dalam kelas baik itu motivasinya siswa yang kurang sampai ke hasil belajar, sebagai guru harus memberikan motivasi belajar terhadap siswa dan buatlah siswa nyaman pada saat belajar, misalnya menggunakan model pembelajaran yang menarik dan media yang menarik pula agar siswa lebih termotivasi lagi dalam proses pembelajaran.

B. Subyek Penelitian

Adapun populasi di SDN 3 Sambung Jawa yaitu 257 siswa dan subjek dalam penelitian ini di kelas IV di SDN 3 Sambung Jawa dengan jumlah siswa 22 orang. Dengan laki-laki sebanyak 8 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 14, dan subjek pelaku tindakan yaitu guru peneliti. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah implementasi model PBL berbantuan media interaktif.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di SDN 3 Sambung Jawa, Jalan Andi Mappe, Samalewa, Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkeje'ne Sulawesi Selatan, dan waktu penelitian pada tahun ajaran 2023/2024 semester genap.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tidankan Kelas

No.	Rencana Kegiatan	Waktu (Bulan) Tahun 2023/2024						
		Okto	Nov	Des	Mar	Apr	Mei	Juni
1.	Menyusun proposal	■	■					
2.	Seminar proposal			■				
3.	Revisi proposal			■				
4.	Menyusun instrument				■	■		
5.	Pelaksanaan penelitian						■	
6.	Pengumpulan data						■	
7.	Analisis data						■	■

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

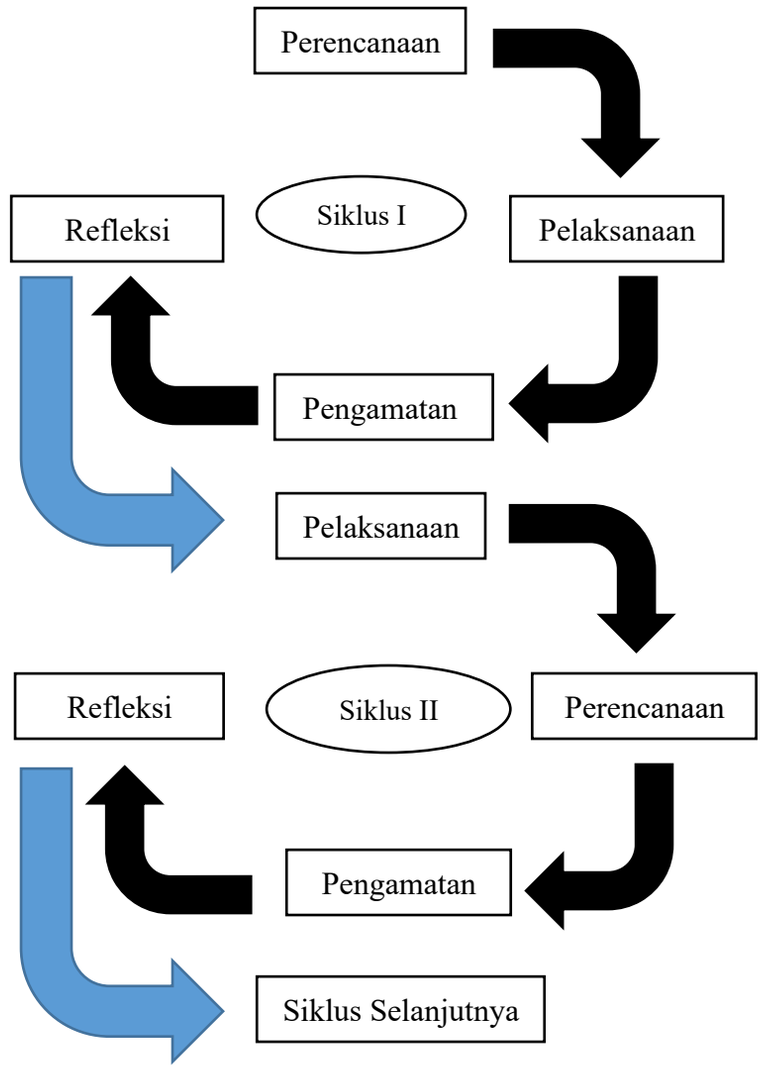
D. Prosedur Dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Dalam penelitian tindakan kelas dilakukan oleh pihak guru kelas sedangkan yang diminta untuk melakukan penelitian tindakan kelas adalah peneliti. Menurut Arikunto tahapan pada penelitian tindakan kelas ada 4 yaitu :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan
4. Refleksi. (Aprilianto et al, 2022, h, 371-372)

Dalam penelitian ini melakukan 2 siklus. Siklus dihentikan jika kondisi kelas sudah stabil selain itu motivasi belajar dan hasil belajar siswa sudah baik, dalam hal ini guru juga sudah mampu menguasai keterampilan yang baru dan siswa terbiasa melakukan pembelajaran dengan model *Problem based Learning* (PBL) serta data yang ditampilkan sudah baik maka sudah ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dikelas. Alur penelitiannya adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg



Gambar 3.1 Alur Penelitian

1. Tahap Perencanaan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan modul ajar, materi, media yang digunakan, lembar angket motivasi belajar siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan tes hasil belajar yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama dilakukan dua kali pertemuan. Tahap tindakan yang dilakukan oleh guru dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran IPAS di kelas IV. Adapun tindakan yang dilakukan pada tiap kelas :

1) Pendahuluan

a) Siswa diminta untuk salam dan berdoa sebelum belajar.

b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan yang dipelajari hari ini sebagai apersepsi dan memotivasi siswa agar lebih semangat lagi belajar.

2) Kegiatan Inti dengan model *Problem Based Learning* (PBL)

a) Mengorganisasikan siswa pada terhadap masalah (materi dalam *Power Point*)

b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar

c) Membimbing menyelidikan kelompok

d) Mengembangkan dan menganalisis hasil karya

e) Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah

3) Penutup

a) Guru memberikan quiz sebagai bentuk refleksi pada pembelajaran hari ini.

b) Guru menutup pelajaran hari ini.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat dan mendokumentasikan motivasi belajar dan hasil belajar yang mengakibatkan oleh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

tindakan kelas. Hasil pengamatan dapat melakukan refleksi sehingga menuju ke siklus berikutnya dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada siswa tersebut.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dalam pembelajaran dari pelaksanaan pada siklus I yang dilakukan sebagai pertimbangan perencanaan pelaksanaan siklus berikutnya. Jika belum terlihat hasil yang diharapkan maka akan melakukan perbaikan ditahap siklus ke II.

2. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II melakukan perbaikan pada siklus I, melihat dari lembar observasi dan data yang telah dikumpulkan oleh guru peneliti, dan juga pada siklus II ini menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media interaktif.

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini melakukan lembar observasi yaitu lembar observasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Lembar observasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran dikelas, agar tidak lepas dari konteks permasalahan dan tujuan permasalahan dalam kelas tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di sekolah SDN 3 Sambug Jawa yang terletak di kelurahan Samalewa, Kecamatan Bungoro, Kabupaten Pangkeje'ne dan Kepulauan, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun sarana dan prasana yang ada di sekolah sebagai berikut:

a. Kondisi Fisik

Pada saat ini SDN 3 Sambung Jawa terdapat 12 ruang kelas, kelas I-VI terdapat kelas rombel, dan fasilitas yang dimiliki SDN 3 Sambung Jawa yaitu ruang kepala sekolah, ruang kantor guru, perpustakaan, workshop, ruang komputer, UKS, gudang, kantin, dan kamar mandi, Secara umum kondisi bagunan SDN 3 Sambung Jawa masih sangat baik dan terawat. Fasilitas yang lain untuk proses pembelajaran seperti, gambar-gambar pahlawan, gambar Presiden, gambar Wakil Presiden, peta, globe, hasil karya siswa, alat peraga, proyektor, dan gambar burung Garuda.

b. Kondisi Non Fisik

Kondisi non fisik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah SDM (Sumber Daya Manusia), baik itu tenaga kerja maupun peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, pendidik merupakan faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan siswa, baik itu guru maupun lingkungan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

1) Kondisi Guru

SDN 3 Sambung Jawa memiliki 12 guru kelas, seorang kepala sekolah, 2 orang guru olah raga dan seorang guru agama. Guru berstatus ada PNS 4 orang, GTT ada 9 orang dan honor ada 2 orang.

Guru di SDN 3 Sambung Jawa sebagian besar sudah menempuh S1. Hal ini dapat dilihat dari fakta yang ada yakni terdapat 14 guru yang sudah menempuh S1, 1 guru yang menempuh memiliki data kosong.

2) Kondisi Siswa

Jumlah siswa SDN 3 Sambung Jawa adalah 257 siswa. Siswa SD ini ini tidak hanya berasal dari kelurahan Samalewa saja, akan tetapi banyak siswa yang berasal dari desa dan kelurahan lain. Mata pencaharian orang tua siswa sangat beragam antara lain guru, PNS, petani, buruh dan wiraswasta. Keadaan ekonomi keluarga juga sangat beragam.

3) Kondisi Lingkungan

Lingkungan sekolah mendukung untuk proses pembelajaran. Letak SDN 3 Sambung Jawa berada di tengah-tengah pemukiman masyarakat dan strategis untuk menampung siswa dari arah manapun, SDN 3 Sambung Jawa juga terletak di tengah-tengah kota sehingga mudah untuk di jangkau, dan fasilitas di sekolah tersebut sangat mendukung proses pembelajaran, serta memeliki kondisi udara yang cukup bersih karena siswa di arahkan untuk menjaga kebersihan kelas maupun sekolah. Dan adapun iklim belajar di sekolah ini seperti susasan belajar kelas yang terbuka, guru memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, dan suasana yang merangsang minat belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

2. Deskripsi Data Awal Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan wali kelas IV di SDN 3 Sambung Jawa mengenai motivasi belajar dan hasil belajar, serta model pelajaran seperti apa yang guru terapkan di kelas dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun jumlah siswa di kelas IV yaitu 22 siswa, siswa perempuan ada 14 orang dan siswa laki-laki ada 8 orang.

Setelah berkonsultasi dengan wali kelas IV peneliti melihat langsung proses pembelajaran di kelas IV, setelah melihat langsung proses pembelajaran di kelas IV adapun hasil observasi langsung pada kelas IV di SDN 3 Sambung Jawa, peneliti melihat motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran yang ditemukan 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.

Dari beberapa fakta yang ditemukan di atas memberikan motivasi kepada peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil pelajar IPAS dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif di kelas IV.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

3. **Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Peneliti menggunakan model Arikunto, penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, penelitian hanya dilakukan 2 siklus karna pada siklus ke-2 sudah memenuhi indikator yang telah ditentukan. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, dimana setiap siklus diadakan evaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Siklus 2 terdiri dari 2 pertemuan sama seperti siklus 1. Untuk lebih jelasnya rincian pelaksanaan penelitian terdapat pada tabel berikut.

a. Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan 2 x pertemuan pada hari Kamis, 16 Mei 2024 pukul pertemuan pertama pada pukul 08.00-12.00 WITA, dan pertemuan kedua pada hari Jumat, 17 Mei 2024 08.00-11.00 WITA. Adapun proses penelitian sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pertemuan ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Sambung Jawa kelas IV, yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 16-17 Mei 2024.

(1) Menyiapkan modul ajar dan LKPD yang telah dibuat oleh peneliti dan tervalidasi oleh dosen validator.

(2) Mempersiapkan media interaktif yang telah dibuat oleh peneliti dan tervalidasi oleh dosen validator dengan materi pada siklus I pada pertemuan ke-1 sejarah dan pada pertemuan ke-2 peninggalan sejarah kuno, dan menyiapkan proyektor dari fasilitas yang ada di SDN 3 Sambung Jawa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

(3) Menyiapkan lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Lembar observasi ada 2 macam yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan aktivitas yang dilakukan siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi dan yang telah disusun oleh peneliti dan tervalidasi oleh dosen velidator

(4) Menyiapkan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar yang telah disusun oleh peneliti dan tervalidasi oleh dosen validator, angket motivasi dan soal tes hasil belajar diberikan oleh siswa pada saat siklus I telah terlaksana.

(5) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan guru melaksanakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif (PPT) kepada siswa. Tindakan yang harus bersamaan dengan melakukan observasi. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dengan mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif. Tindakan ini terdiri dari 2 pertemuan dan setiap siklus guru melakukan menyebarkan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar agar dapat dilihat sejauh mana pemahaman pada prose pembelajaran dan motivasi siswa pada saat pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

a) Pertemuan Ke-1

Pertemuan ini dilaksanakan di SD Negeri 3 sambung Jawa kelas IV, yaitu pada pertemuan ke-1 dilakukan pada tanggal 16 Mei 2024 dengan alokasi 2x32 menit. Adapun materi yang diajarkan pada pertemuan ke-1 adalah Sejarah. Pertemuan ini dimulai dengan kegiatan awal, inti dan diakhiri kegiatan penutup.

Kegiatan Awal

(1) Guru menyapa dan mengucap salam kepada siswa.

(2) Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa di depan kelas sebelum belajar.

(3) Guru mengecek kehadiran siswa.

(4) Kegiatan Apersepsi

- Pernahkah kalian mendengar kata sejarah?
- Apa yang di maksud dengan sejarah?

(5) Kegiatan Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai melalui *Power Point.*

Kegiatan Inti

Fase 1 : Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

(6) Guru memberikan stimulasi materi pelajaran menggunakan *Power Point* tentang sejarah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian peneliti ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan kepada semua pihk 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 dirumah 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. Dan 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, *1*(1), 77. https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450

Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *1*(1), 23. https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.133

Alannasir, W., & Selvi, N. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa SDI Tangkala 1*. *4*(2), p-ISSN.

Aprilianto, A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking and Collaboration Materi Sejarah Indonesia Kelas V SD Negeri Hargorojo Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal On Teacher Education*, *4*(2), 369–379. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/7585/6091

Apriliyanti, D., Laihad, G. H., & Safitri, N. (2023). *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar*. *6*(1).

Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, *4*(1), 4.

Cahyaningsih, U., & Ghufron, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning Terhadap Karakter Kreatif Dan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *7*(1), 104–115. https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10736

Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Berlajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *14*(2), 59–64. https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611

Dede Kusnandar. (2019). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR IPA. *Madrascience*, *1*, 17–30.

Dwita, K. D., Anggraeni, A. I., & Haryadi. (2018). Pengaruh Home Visit Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sdit Harapan Bunda Purwokerto. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi (JEBA)*, *20*(01), 1–15.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

Elis Warti. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, *5*, 177–185. https://media.neliti.com/media/publications/226634-pengaruh-motivasi-belajar-siswa-terhadap-942bfa32.pdf

Farhatu, T. H., Sumardi, & Santa. (2019). *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar MELALUI PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA*. *5*(79), 247–259.

Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, *1*(1), 75. https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590

Febriandari, E. I. (2018). Febriandar, E. I. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual, 3(4), 498. https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *3*(4), 485. https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253

Handayani, R. (2019). Pengaruh lingkungan tempat tinggal dan pola asuh orangtua terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, *6*(1), 15–26.

Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, *7*(3), 5. https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599

Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, *2*(9), 3507–3514. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132

Koca, F., & Ph, D. (2016). Motivation to Learn and Teacher – Student Relationship. *Journal of International Education and Leadership*, *6*(2), 1–20.

Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar SIswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1460–1467. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753

M.Pd, A., Rini, N., & Parida, L. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 295–306. https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i1.1129

Mandasari, N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Pandean Lamper 02 Semarang. *Jurnal Paedagogy*, *8*(3),

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

328. https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3886

Manuhutu, S. (2015). Analisis Motivasi Belajar Internal Siswa Program Akselerasi Kelas Viii Smp Negeri 6 Ambon. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, *3*(1), 104–115. https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.147

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).

Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, *44*(8), 1–87. http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU PTK PENUH.pdf

Mukhlasin, A. dan M. H. P. (2020). Journal Research and Education Studies. *Invention*, *1*(1), 33–43.

Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 54. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135

Nurdyansyah. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan*, 1–22. http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan.pdf

Nurfitri, D., Istiandaru, A., & Sulistiowati, E. (n.d.). *PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SD NEGERI LUMINGSER 02 MELALUI MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA*. 1725–1741.

Nurhalizah, S. (2020). the Influence of Learning Motivation and Learning Discipline on Students' Learning Achievement in Financial Accounting Subjects Class XI Accounting Skills Competencies At Smk Negeri 1 Makassar. *Jipan*, 1–7.

Palupi, R., Anitah, S., & Budiyono. (2014). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa terhadap Kinerja Guru dalam Mengelola Kegiatan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(2), 157–170.

Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 505–512. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879

Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 379–388. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, *4*(2), 53–

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

60. https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a

Putra, I. N. T. A., & Kartini, K. S. (2020). Implementation of Mobile-Based Interactive Learning Media Case Study : Class Xi Hydrocarbons Material. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*(2), 43–52. https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536

Putri Maisyarah Ammy1, S. W. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *Matematics Paedagogic*, *1*, 27–35.

Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, *7*(4), 2035–2038. https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384

Rahma, N. A., Taqwa, M., Rosida, V., Rahma, N. A., Taqwa, M., Rosida, V., Mahasiswa, H. B., & Matematika, P. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOFTWARE R TERHADAP HASIL*. *2*(20).

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

Setiyaningsih, S. (2020). Hubungan Variasi Mengajar Guru Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Matematika. *Joyful Learning Journal*, *9*(2), 66–71. https://doi.org/10.15294/jlj.v9i2.39313

Seven, M. A. (2019). Innovation in Language Learning and Teaching. *Innovation in Language Learning and Teaching*, *8*(8), 62–71. https://doi.org/10.1007/978-3-030-13413-6

Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. *Warta LPM*, *20*(1), 9–16.

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

Sudarmi, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Siswa Kelas VI. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *3*(1), 18. https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i1.345

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(1), 90–101. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878

Tabroni, Syukur, M., & Indrayani. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII_B SMP Negeri 4 Rokan IV Koto Kab. Rokan Hulu Riau. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *4*(2), 261–266. http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/409%0Ahttps://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/409/253

Tanjung, R., Supandi, S., & Abdillah, A. (2020). Model Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sub Pokok Bahasan Jenis-Jenis Tanah. *Jurnal Tahsinia*, *1*(2), 169–180. https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.192

Tegeh, I. M., & Pratiwi, N. L. A. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal IKA*, *17*(2), 150. https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19850

Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN KUIS INTERAKTIF ART PADA KELAS IV SDN TLOGOMAS 2 MALANG Tara. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *3*(1), 10–27. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf

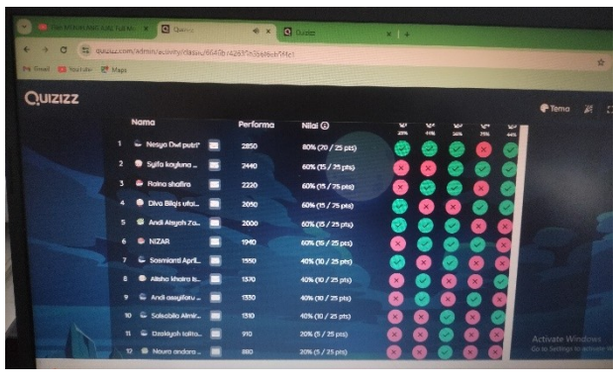
Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2082–2089. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1161

Yulianti, E., & Astimar, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *10*(3), 352. https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10457

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg

RIWAYAT HIDUP



Sasmianti Aprilia adalah penulis skripsi ini. Lahir di Samalewa pada tanggal 29 April 2002 Anak kedua dari pasangan Ayahanda Sapakkang dan Ibunda Farida dari dua bersaudara. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SDN 3 Sambung Jawa pada tahun 2008-2014, dan melanjutkan pendidikan ke SMPN 1 Bungoro pada tahun 2015-2017 dan melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Pangkep 2017-2020. Hingga pada akhirnya penulis melanjutkan ke jenjang perkuliahan di STKIP Andi Matappa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dimulai pada semester I tahun ajaran 2020/2021.

Dengan penuh semangat dan dukungan dari orang tua serta teman-teman untuk berusaha, penulis berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini, semoga penulis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi generasi selanjutnya.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **"Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar siswa Pelajaran IPAS di SDN 3 Sambung Jawa".**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/n4CCbeX8HVsXY5lOC5BZVg