

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN
MEDIA VIDEO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH IPA PADA SISWA KELAS IV GUGUS 3
KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA**

Yulpia Samaduri¹, Ma'ruf², Rahmawati³.

¹Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

²Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar

³ Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : [1yulpiasamaduri@gmail.com](mailto:yulpiasamaduri@gmail.com)), [2maruf@unismuh.ac.id](mailto:maruf@unismuh.ac.id),

[3rahmawatisyam@unismuh.ac.id](mailto:rahmawatisyam@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the problem-based learning model assisted by video media on students' learning motivation and science problem solving abilities. The type of research used was quasi experimental with a nonequivalent control group design. The population in this study were all class IV students at the Gugus 3 school, Bajeng District, Gowa Regency and the sample was class IV students at SDI Parangrea and SDI Pakingkingan, totaling 43 people. Data collection techniques use questionnaires to determine students' science learning motivation and tests to determine students' science problem solving abilities. The collected data was analyzed quantitatively using descriptive statistics and inferential statistics. The results of descriptive statistical data analysis show that the average score for science learning motivation for the experimental class is 92.83 and for the control class is 51.85. Meanwhile, the average score for science problem solving ability in the experimental class was 86.09 and for the control class was 52.50. Meanwhile, the results of inferential statistical data analysis show that the sig. on learning motivation is $0.000 < 0.05$ with a t-count $>$ t-table value, namely $27.670 > 1.681$, and the MANOVA test shows a sig. $0.001 < 0.05$. Sig value. The problem solving ability is $0.000 < 0.05$ with a t-count $>$ t-table value of $9.179 > 1.681$. This means that there is an influence of the problem-based learning model assisted by video media on learning motivation and science problem solving abilities in Class IV Cluster 3 Students, District. Bajeng, Gowa Regency

Keywords: *Problem Based Learning Model, Learning Motivation, Problem Solving Ability, Video Media, Class IV Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di sekolah Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dan sampelnya adalah siswa kelas IV di SDI Parangrea dan SDI Pakingkingan yang berjumlah 43 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui motivasi belajar IPA siswa dan tes untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah IPA siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar IPA untuk kelas eksperimen adalah 92,83 dan untuk kelas kontrol adalah 51,85. Sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA kelas eksperimen adalah 86,09 dan untuk kelas kontrol adalah 52,50. Sedangkan hasil analisis data statistik inferensial menunjukkan bahwa nilai sig. pada motivasi belajar adalah $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $27,670 > 1,681$, dan uji manova menunjukkan nilai sig. $0,001 < 0,05$. Nilai Sig. Pada kemampuan pemecahan masalah adalah $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $9,179 > 1,681$, Artinya bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA Pada Siswa Kelas IV Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Motivasi Belajar, Kemampuan Pemecahan Masalah, Media Video, Kelas IV Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Menurut Khoerunnisa dkk (2020) model pembelajaran merupakan alat sebagai cetakan biru atau rancangan untuk pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai target maupun tujuan dari pembelajaran suatu mata pelajaran. Model pembelajaran umumnya digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pada model pembelajaran sudah tersusun kegiatan apa saja yang akan dilakukan guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Secara garis besar media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu untuk mempermudah penyampaian informasi kepada peserta didik yang berkaitan dengan

materi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi (Syamsul et al., 2022).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk sikap tanggung jawab siswa. Tujuan pembelajaran IPA antara lain: (1) mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat. (2) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar,

memecahkan masalah dan membuat Keputusan dan (3) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil survei Trends in International Mathematics and Science Studies (TIMSS) pada tahun 2019 untuk science menunjukkan bahwa siswa yang diintimidasi cenderung memiliki prestasi sains yang lebih rendah, selaras dengan temuan penelitian lain (Sabela et al., 2022). Tentunya, hal tersebut menjadi bahan evaluasi bagi sektor pendidikan di Indonesia. Selain itu, Hal tersebut juga didukung dengan hasil pengamatan yang dilakukan di SDI Pakingkingan dan SDI Parangrea yang menunjukkan bahwa kemampuan akademik siswa yang tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dengan data hasil Penilaian Akhir Sekolah (PAS) yang diperoleh pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Dari 2 rombongan kelas IV di SD gugus 3 Kecamatan Bajeng, tidak ada satupun kelas yang rata-rata nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75 . Untuk kelas IV SDI Pakingkingan, rata-rata nilai UTS IPA siswa adalah 66.

Sedangkan untuk kelas IV SDI Parangrea, rata-rata nilai UTS IPA siswa adalah 65. Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran IPA di kelas, dikemukakan bahwa sebagian besar guru belum menggunakan model dan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Temuan lain, guru cenderung menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah guru cenderung menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. Selain itu, kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa, siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemukan masalah dalam kehidupannya sehari-hari, dan bahkan siswa kurang mampu merumuskan dan menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapkannya tersebut. dan juga apabila siswa diberikan tes, yang

mana soalnya diubah dalam bentuk soal cerita, maka siswa kurang bisa mengidentifikasi masalah yang terdapat pada soal tersebut, sehingga mereka terlihat bingung dan kesulitan menjawab soal yang diberikan. Ada diantara mereka yang seakan acuh sehingga hanya menjawab soal apa adanya saja. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menjawab soal sangatlah kurang dikarenakan motivasi belajar yang minim terhadap pembelajaran IPA (Azizah & Ginanjar, 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada kelas IV di SDI Pakingkingan dan SDI Parangrea, diperoleh data yang mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa berada pada tingkat rendah. Data pada SDI Pakingkingan menunjukkan bahwa hanya 26 % dari siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah kategori sedang, terdapat 13 siswa yang memperoleh kategori nilai rendah dengan presentase 50,56%, dan terdapat 4 siswa yang memperoleh kategori nilai sangat rendah dengan presentase 17,50%. Sedangkan data pada SDI Parangrea menunjukkan

bahwa hanya 14,30 % dari siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah pada kategori sedang, kategori nilai rendah dengan presentase 71,40% dan kategori sangat rendah dengan presentase 14,30%. Artinya, Sebagian besar siswa masih belum memiliki kemampuan pemecahan masalah yang memadai. Dan data hasil observasi motivasi belajar siswa di SDI Pakingkingan menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa yang memperoleh kategori nilai rendah dengan presentase 52,17 %, dan 11 siswa yang memperoleh kategori nilai sedang dengan presentase 47,83%, Sedangkan di SDI Parangrea menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa yang memperoleh kategori nilai rendah dengan presentase 57,14% dan 9 siswa yang memperoleh kategori nilai sedang dengan presentase 42,86%.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat didukung dengan penggunaan media video. Menurut Eldarni, dkk (Suwantin et al., n.d.) media video pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan untuk memunculkan audio dan visual yang berisikan konsep, kajian dan pilar

dalam sebuah pembelajaran. Sama dengan pendapat Riyani (dalam Pratama, dkk. 2020) media video pembelajaran merupakan media yang menampilkan sebuah konsep materi pembelajaran dalam bentuk audio-visual yang bisa membuat siswa lebih mudah memahami hal tersebut. Pendapat diatas juga diperkuat oleh (Firdaus et al., 2022) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan yang membantu untuk membantu pemahaman siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental dengan desain nonequivalent control group design. Desain ini menggunakan 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberikan suatu perlakuan, maka kedua kelompok tersebut diberikan suatu pretest untuk mengetahui kemampuan awal pemecahan masalah siswa dan angket untuk mengetahui motivasi belajar IPA siswa. Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Untuk kelas eksperimen

diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video, sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Setelah itu, kedua kelompok kelas diberikan suatu posttest untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah IPA siswa dan angket untuk mengetahui motivasi belajar IPA siswa setelah diberikannya suatu perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket untuk mengukur motivasi belajar dan tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa Sebelum Diberikan Suatu Perlakuan

Hasil angket motivasi belajar IPA siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas

eksperimen adalah 42,87, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 42,30. Setelah diberikan perlakuan, skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 92,83, sedangkan untuk kelas kontrol hanya mencapai 51,85. Hasil statistik tingkat motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Statistik Deskriptif Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan
*Pretest***

	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya Sampel	23	20
Nilai Tertinggi	51	52
Nilai Terendah	35	33
Skor Rata-rata	42,87	42,30

Data di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen dari 23 siswa adalah 42,87 dengan nilai tertinggi 51 dan nilai terendah 35. Sedangkan skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas kontrol dari 20 siswa adalah 42,30 dengan nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 33.

Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa Setelah Diberikan Suatu Perlakuan

Angket motivasi belajar IPA siswa diberikan pada pertemuan kelima untuk melihat tingkat motivasi siswa setelah diberikannya suatu perlakuan dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video pada kelas eksperimen dan

penerapan model pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan media pembelajaran sebagai pendukungnya pada kelas kontrol. Hasil angket tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan

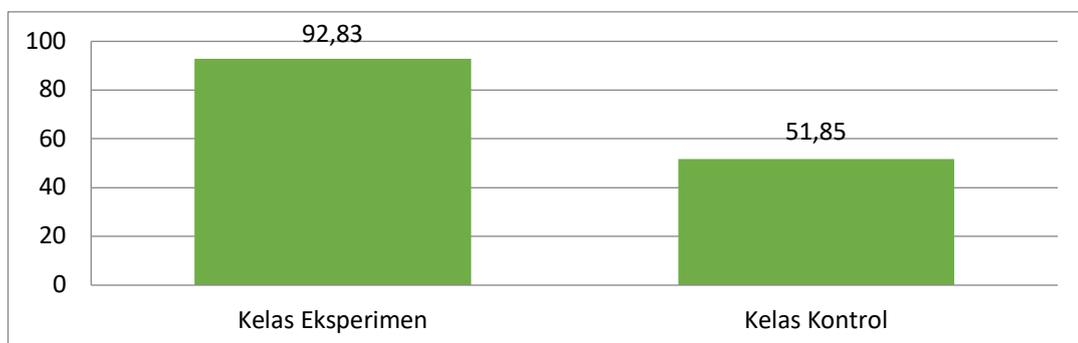
dianalisis oleh peneliti. Hasil statistik tingkat motivasi belajar siswa pada pelaksanaan *posttest* baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Statistik Deskriptif Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya Sampel	23	20
Nilai Tertinggi	100	62
Nilai Terendah	85	43
Skor Rata-rata	92,83	51,85

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar IPA siswa untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar IPA siswa untuk kelas kontrol. Ini artinya bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video

lebih baik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

Jika skor hasil motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelompokkan ke

dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.5 berikut :

**Distribusi dan Persentase Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan
*Posttest***

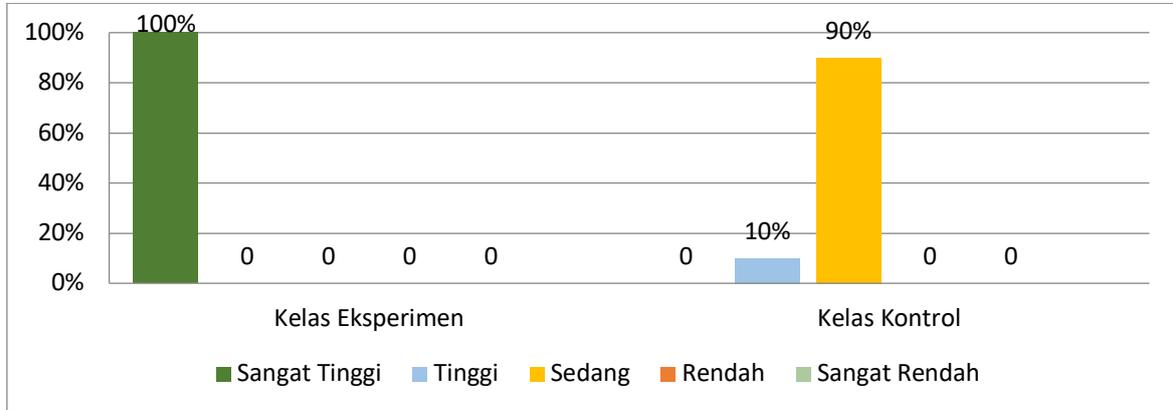
No	Nilai Siswa	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	81-100	Sangat Tinggi	23	100	0	0
2.	61-80	Tinggi	0	0	2	10
3.	41-60	Sedang	0	0	18	90
4.	21-40	Rendah	0	0	7	0
5.	0-20	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah			23	100	20	100

Data di atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa kelas eksperimen pada pelaksanaan *posttest* terdapat 23 siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi dengan persentase 100% dan tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Sedangkan untuk kelas kontrol, dari 20 siswa tidak ada satupun siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi, terdapat 2 siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 10%, 18 siswa yang memperoleh kategori

sedang dengan presentase 90% dan tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori rendah dan sangat rendah.

Berdasarkan hasil tersebut, maka setelah hasil angket siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen termasuk kedalam kategori sangat tinggi, yaitu 92,83. Sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas kontrol termasuk kedalam kategori tinggi, yaitu 51,85. Berikut ini grafik

perbandingan frekuensi dan untuk kelas eksperimen dan kelas persentase motivasi belajar IPA kontrol berdasarkan pengkategorian siswa pada pelaksanaan *posttest* di atas:



Grafik Perbandingan Persentase Motivasi belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

Deskripsi Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

1) Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan Pretest

Pretest diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama untuk melihat kemampuan awal pemecahan

masalah IPA siswa. Hasil pretest tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan dianalisis oleh peneliti. Hasil statistik kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelaksanaan pretest baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

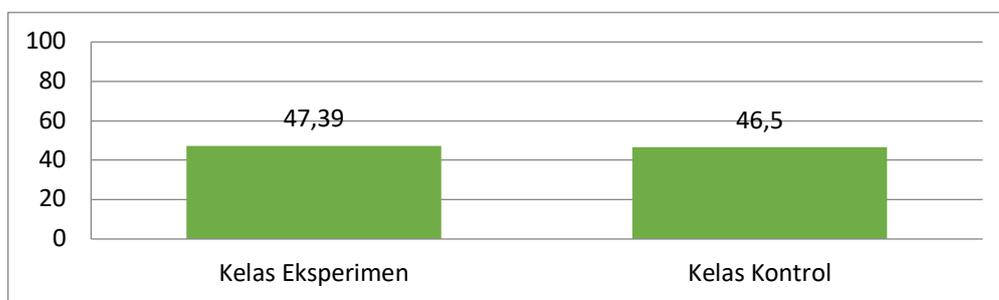
Statistik Deskriptif Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya Sampel	23	20
Nilai Tertinggi	80	80
Nilai Terendah	20	20
Skor Ideal	100	100

Rentang Skor	60	60
Skor Rata-rata	47,39	46,50
Standar Deviasi	16,29	16,63

Data menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen dari 23 siswa adalah 47,39 dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 20, skor ideal 100, rentang skor 60, dan standar deviasi 16,29. Sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas kontrol dari 20 siswa adalah 46,50 dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 20, skor ideal 100, rentang

skor 60, dan standar deviasi 16,63. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan awal pemecahan masalah IPA siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir setara sehingga memungkinkan untuk kedua kelas dapat dibandingkan kemampuannya pada penelitian ini. Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata kemampuan awal pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Jika skor hasil kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut :

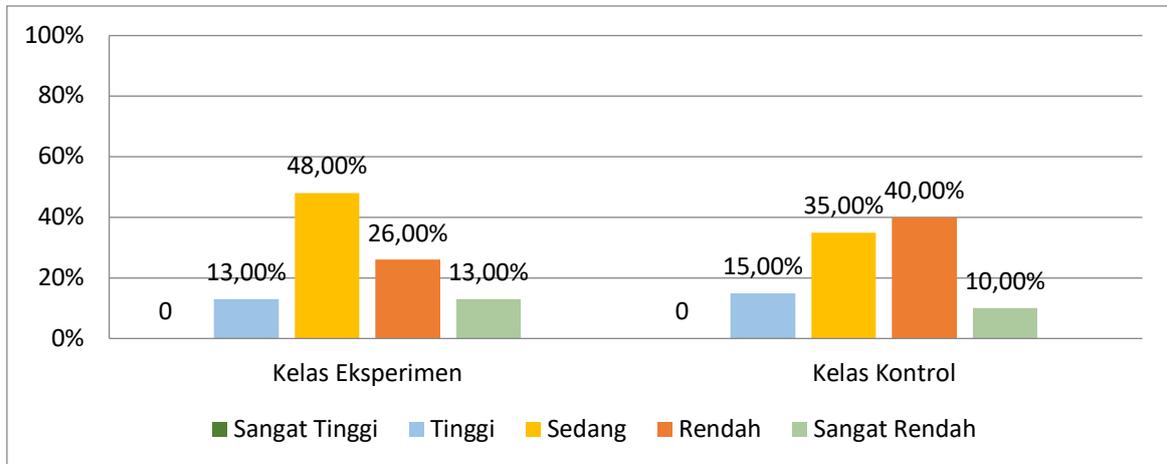
Distribusi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan Pretest

No	Nilai Siswa	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	81-100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
2.	61-80	Tinggi	3	13	3	15
3.	41-60	Sedang	11	48	7	35
4.	21-40	Rendah	6	26	8	40
5.	0-20	Sangat Rendah	3	13	2	10
Jumlah			23	100	20	100

Data menunjukkan atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa untuk kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* tidak ada satupun siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi, terdapat 3 siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 13%, terdapat 11 siswa kategori sedang dengan presentase 48%, terdapat 6 siswa dkategori rendah dengan presentase 26%, dan terdapat 3 siswa kategori sangat rendah dengan presentase 13%. Sedangkan untuk kelas kontrol, dari 20 siswa tidak ada satupun siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi. terdapat 3 siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 15%,

terdapat 7 siswa kategori sedang dengan presentase 35%, terdapat 8 siswa dkategori rendah dengan presentase 40%, dan terdapat 2 siswa kategori sangat rendah dengan presentase 10%.Jadi, setelah skor atau nilai siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen termasuk kedalam kategori rendah, yaitu 47,39. Begitupun dengan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas kontrol juga termasuk kedalam kategori rendah, yaitu 46,50. Berikut ini grafik

perbandingan frekuensi dan pemecahan masalah IPA siswa.
 persentase kemampuan awal



Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Kemudian untuk melihat pelaksanaan *pretest* untuk kelas persentase ketuntasan kemampuan eksperimen dan kelas kontrol dapat pemecahan masalah IPA siswa pada dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

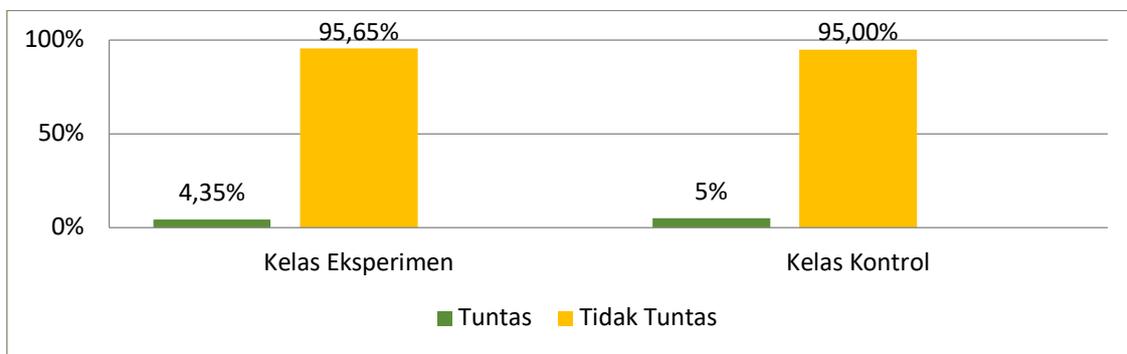
Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 75	Tuntas	1	4,35	1	5
≤ 75	Tidak Tuntas	23	95,65	19	95
Jumlah		24	100	20	100

Hasil data menunjukkan bahwa dari 23 siswa untuk kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* terdapat satu siswa yang memperoleh kategori nilai tuntas dengan persentase 4,35%,

sedangkan 23 siswa mendapatkan kategori nilai tidak tuntas dengan persentase 95,65%. Begitupun dengan kelas kontrol, dari 20 siswa pada pelaksanaan *pretest* terdapat satu siswa mendapatkan kategori

tuntas dengan persentase 5%, sedangkan 19 siswa mendapatkan kategori tidak tuntas dengan persentase 95%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa ketuntasan kemampuan awal pemecahan masalah IPA siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol setara atau sama sehingga

memungkinkan untuk kedua kelas dapat dibandingkan kemampuannya pada penelitian ini. Berikut ini grafik perbandingan keseluruhan kemampuan awal pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Grafik Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Pada Pelaksanaan *Posttest*

Posttest diberikan kepada siswa pada pertemuan kelima untuk melihat kemampuan pemecahan masalah IPA siswa setelah diberikannya suatu perlakuan, yaitu untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audio-visual, sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan berupa

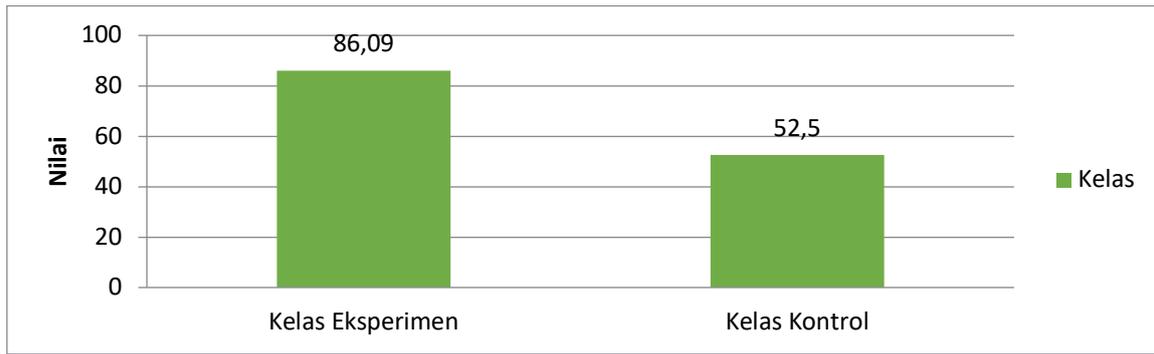
penerapan model pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Hasil *posttest* tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan dianalisis oleh peneliti. Hasil statistik kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelaksanaan *posttest* baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Statistik Deskriptif Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada
Pelaksanaan *Pretest***

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya Sampel	23	20
Nilai Tertinggi	100	80
Nilai Terendah	60	30
Skor Ideal	100	100
Rentang Skor	40	50
Skor Rata-rata	86,09	52,50
Standar Deviasi	10,65	13,32

Data diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dari 23 siswa adalah 86,09 dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 60, skor ideal 100, rentang skor 40, dan standar deviasi 10,65. Sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas kontrol dari 20 siswa adalah 52,50 dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 30, skor ideal 100, rentang skor 50, dan standar deviasi 13,32. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah

IPA siswa untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa untuk kelas kontrol. Ini artinya bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video lebih baik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



**Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Kemampuan Awal Pemecahan Masalah
 IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest***

Jika skor hasil kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.9 berikut :

**Distribusi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah IPA
 Siswa pada Pelaksanaan Pretest**

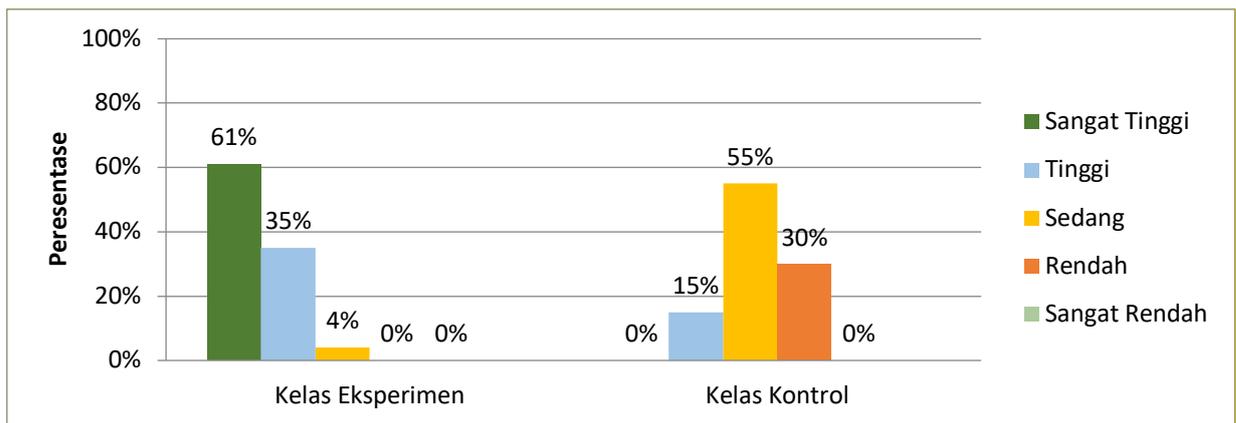
No	Nilai Siswa	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	81-100	Sangat Tinggi	14	61	0	0
2.	61-80	Tinggi	8	35	3	15
3.	41-60	Sedang	1	4	11	55
4.	21-40	Rendah	0	0	6	30
5.	0-20	Sangat Rendah	0	0		0
Jumlah			23	100	20	100

Data di atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa kelas eksperimen pada pelaksanaan *posttest* terdapat 14 siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi dengan persentase 61%,

terdapat 6 siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 35%, terdapat satu siswa memperoleh nilai kategori sedang dengan persentase 4% dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai kategori rendah, dan sangat rendah. Sedangkan untuk kelas kontrol, dari 20 siswa tidak ada satupun siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi, terdapat tiga siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 15%. Terdapat 11 siswa memperoleh nilai kategori sedang dengan persentase 55%, terdapat enam siswa berada kategori rendah dengan persentase 30% dan tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil tersebut, maka

setelah skor atau nilai siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen termasuk kedalam kategori sangat tinggi, yaitu 86,09. Sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas kontrol termasuk kedalam kategori tinggi, yaitu 52,50.

Berikut ini grafik perbandingan frekuensi dan persentase kemampuan awal pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengkategorian di atas:



Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan kemampuan

pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas

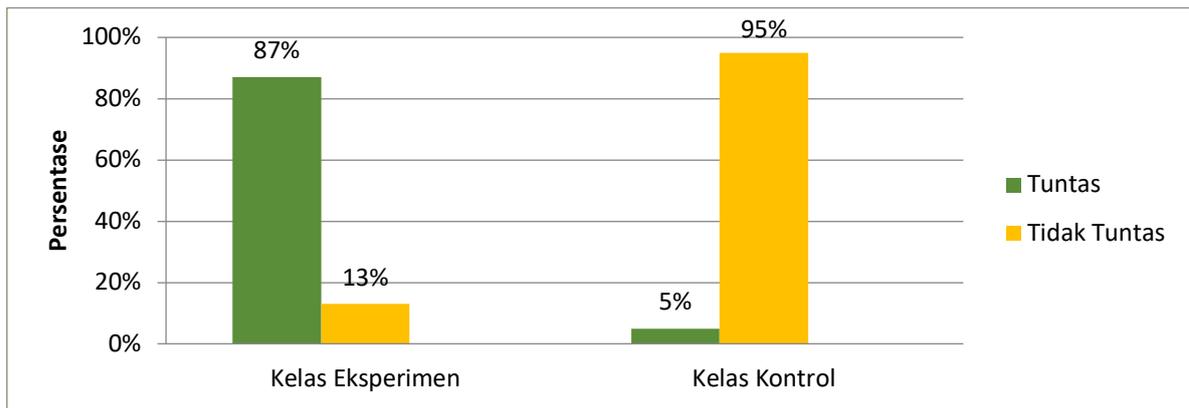
eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut :

Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 75	Tuntas	21	87	1	5
≤75	Tidak Tuntas	3	13	19	95
Jumlah		24	100	20	100

Data menunjukkan bahwa dari 23 siswa untuk kelas eksperimen pada pelaksanaan *posttest* terdapat 21 siswa mendapatkan kategori nilai tuntas dengan persentase 87%, dan tiga siswa kategori tidak dengan persentase 13%. Sedangkan untuk kelas kontrol, dari 20 siswa, hanya satu siswa yang mendapatkan kategori nilai tuntas dengan persentase 5% dan terdapat 19 siswa yang mendapatkan kategori nilai tidak tuntas dengan persentase 95% yang berarti bahwa siswa untuk kelas kontrol lebih banyak yang mendapatkan nilai tidak tuntas dibandingkan tuntas. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa ketuntasan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

setelah diberikannya suatu perlakuan lebih baik dibandingkan pada saat pelaksanaan *pretest*. Namun, ketuntasan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa kelas eksperimen jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan keseluruhan siswa kelas eksperimen mendapatkan kategori nilai tuntas, sedangkan untuk kelas kontrol hanya terdapat satu siswa saja yang mendapatkan kategori nilai tuntas, selebihnya mendapatkan kategori nilai tidak tuntas. Berikut ini grafik perbandingan ketuntasan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Grafik Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Pengujian Hipotesis

Analisis data hasil angket motivasi dan tes kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan program SPSS *for windows* untuk mengolahnya.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa

Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample t-test* yang merupakan uji beda rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan

atau tidak sama serta tidak mendapatkan perlakuan yang sama pula. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA siswa. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig. $\geq 0,05$ dan nilai t-hitung $< t$ -tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika Sig. $< 0,05$ dan nilai t-hitung $> t$ -tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah hasil uji pengujiannya:

Hasil Uji *Independent Sample t-test* Data Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

Independent Samples t-test
Levene's Test for Equality of Variances

		F	Sig.	T	Df
Motivasi_Belajar	Equal variances assumed	0,987	0,000	27.670	41
	Equal variances not assumed			27.160	35.389

Nilai sig. pada motivasi belajar adalah 0,000 dan nilai t-hitungnya adalah 27,670. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis pada motivasi belajar dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,05$ dan jika merujuk pada t-tabel dengan $df = 41$, maka dapat diketahui bahwa $27,670 > 1,681$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV di Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media video terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar IPA Siswa

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji manova (*Multivariate Analysis of Variance*) yang merupakan uji hipotesis yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen (bebas) terhadap beberapa variabel dependen (terikat) secara simultan atau sekaligus. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $Sig. \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah hasil pengujiannya:

Hasil Uji Manova

Tests of Between-Subjects Effects						
		Type III				
		Sum of	Mean			
Source	Dependent Variable	Squares	df	Square	F	Sig.
Corrected Model	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	17219.565	1	17219.565	90.832	.000
	Motivasi_Belajar	28700.022	1	28700.022	1381.75	.000
					2	2
Intercept	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	204889.130	1	204889.130	1080.78	.000
	Motivasi_Belajar	211753.065	1	211753.065	10194.7	.000
					65	72
Kelas	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	17219.565	1	17219.565	90.832	.000
	Motivasi_Belajar	28700.022	1	28700.022	1381.75	.000
					2	2
Error	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	8341.304	44	189.575		
	Motivasi_Belajar	913.913	44	20.771		
Total	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	230450.000	46			
	Motivasi_Belajar	241367.000	46			
Corrected Total	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	25560.870	45			
	Motivasi_Belajar	29613.935	45			

a. R Squared = .674 (Adjusted R Squared = .666)
b. R Squared = .969 (Adjusted R Squared = .968)

Nilai sig. pada hasil uji manova (*Multivariate Analysis of Variance*) adalah 0,000. Jika dilihat dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada

pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV di wilayah Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah oleh Siswa

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video diterapkan peneliti selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen, sedangkan penerapan model pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan media pembelajaran sebagai pendukungnya diterapkan peneliti selama tiga kali pertemuan pada kelas kontrol. Tentunya penerapan suatu model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran akan lebih baik hasilnya dibandingkan hanya menerapkan suatu model pembelajaran saja. Hal tersebut terbukti dengan hasil analisis data pada penelitian ini.

Teknis analisis data pada penelitian ini ada dua, yaitu analisis

data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Hasil analisis data statistik deskriptik menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 47,39 sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas kontrol adalah 46,50. Kemudian skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 86,09 sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas kontrol adalah 52,50..

Hasil analisis data statistik inferensial menunjukkan bahwa nilai sig. pada kemampuan pemecahan masalah adalah 0,000 dan nilai t-hitungnya adalah 9,179. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis pada kemampuan pemecahan masalah dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,05$ dan jika merujuk pada t-tabel dengan $df = 41$, maka dapat diketahui bahwa

9,179 > 1,681, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDI Gugus 3 Kecamatan Bajeng. Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video akan lebih memudahkan siswa dalam memecahkan masalah di dalam pembelajaran dikarenakan melalui video pembelajaran tersebut, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dan pada akhirnya akan berdampak terhadap kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.

Hubungan antara pembelajaran berbasis masalah yang berbantuan video pembelajaran dengan kemampuan pemecahan masalah oleh siswa dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, pembelajaran berbasis masalah menempatkan siswa dalam situasi yang menuntut mereka untuk secara aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah, yang secara alami meningkatkan keterampilan tersebut. Kedua, video pembelajaran

menyediakan sumber daya visual dan interaktif yang dapat memperjelas dan mengkonkretkan masalah yang dihadapi, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menganalisis masalah tersebut. Video juga dapat menyajikan contoh-contoh penyelesaian masalah yang baik, yang dapat dijadikan referensi oleh siswa dalam mengembangkan strategi mereka sendiri. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video dalam PBL dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, video memungkinkan penyajian informasi yang lebih kaya dan kontekstual, yang dapat membantu siswa untuk melihat berbagai aspek dan perspektif dari masalah yang dihadapi. Dengan demikian, kombinasi antara PBL dan video pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa secara lebih efektif.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara pembelajaran berbasis masalah berbantuan video

pembelajaran dengan kemampuan pemecahan masalah oleh siswa. Misalnya, sebuah studi oleh Ainul (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan PBL berbantuan video menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan pemecahan masalah dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode tradisional. Studi ini menemukan bahwa video pembelajaran membantu siswa untuk lebih memahami konteks masalah dan memberikan mereka gambaran yang lebih jelas tentang proses penyelesaian masalah yang efektif.

Studi lain oleh Aulia (2022) menginvestigasi pengaruh penggunaan video pembelajaran dalam PBL terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan video pembelajaran dalam proses PBL memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi solusi, dan mengevaluasi hasil dengan lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan video. Penelitian ini juga menyoroti bahwa penggunaan

video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang berkontribusi pada peningkatan keseluruhan dalam kemampuan pemecahan masalah.

KESIMPULAN

Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV di SDI Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Berdasarkan uji hipotesis uji t memperoleh nilai sig. adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $27,670 > 1,681$ t tabel. Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV di SDI Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Ini didasarkan uji hipotesis menggunakan uji t (*independent samples test*) memperoleh nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $9,179 > 1,681$ t tabel. Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada tabel *multivariate tests* menunjukkan nilai

signifikansi yang lebih kecil yakni
 $0,000 < 0,05$.

Menjadi Perkebunankelapa
Sawit Terhadap Kondisi Sosial
Ekonomi Masyarakat. *Jurnal*
Pendidikan Dan Pembelajaran
Khatulistiwa (JPPK), 11(3).
<https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53276>

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, L., & Budiarti, Y. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah. *Journal of Elementary School Education*, 2(1), 105–109.
- Ainul, A. N. I. (2022). Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah dalam Program Edupreneuership di SMPN 2 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 3(1), 143–156. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v3i1.86>
- Azizah, N., & Ginanjar, R. R. (2022). *Analisis Kesulitan Belajar dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Hidayaturrohman Kecamatan Teluknaga Kabupaten Tangerang*. 4, 2419–2425.
- Sabela, S., Roesdiana, L., Singaperbangsa Karawang, U., Ronggo Waluyo, J. H., Telukjambe Timur, K., & Barat, J. (2022). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1269–1280. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/10999>
- Syamsul, Y., Tampubolon, B., & Sugiarto, A. (2022). Dampak Alih Fungsi Lahan Hutan