

**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**

**IMPACT OF LEARNING MODELS BASED ON PROBLEMS WITH
MEDIA-HELPED VIDEO ON LEARN MOTIVATION AND
CAPABILITY TO SOLVE IPA PROBLIQUES IN
CLASS IV GUGUS 3 KECAMATAN BAJENG
KABUPATEN GOWA**



TESIS

OLEH:

YULPIA SAMADURI

Nomor Induk Mahasiswa: 105061101222

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**

**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**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan Oleh

YULPIA SAMADURI

Nomor Induk Mahasiswa: 105061101222

Kepada

**PROGRAM PASCA SARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**

TESIS

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

Yang Disusun dan Diajukan oleh

YULPIA SAMADURI

Nomor Induk Mahasiswa: 105061101222

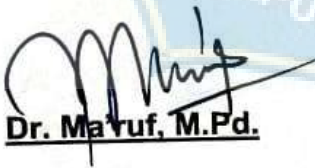
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

Pada tanggal 26 Juli 2024


Menyetujui Komisi Pembimbing

**Menyetujui
Komisi Pembimbing**

Pembimbing I


Dr. Ma'ruf, M.Pd.

Pembimbing II

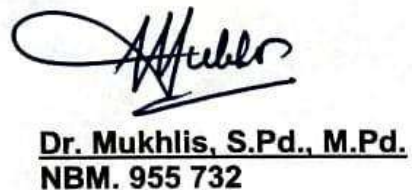

Dr. Rahmawati, M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM. 613 949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas IV Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Nama Mahasiswa : Yulpia Samaduri

NIM : 105061101222

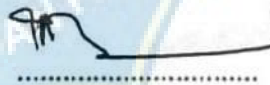
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 26 Juli 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

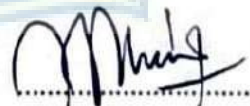
Makassar, 26 Juli 2024

Tim Penguji

Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd.
(Pemimpin / Penguji)



Dr. Ma'ruf, M.Pd.
(Pembimbing I / Penguji)



Dr. Rahmawati, M.Pd.
(Pembimbing II / Penguji)



Hartono Bancong, M.Pd., Ph.D.
(Penguji)



Dr. Muh Erwinto, S.Pd., M.Pd.
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

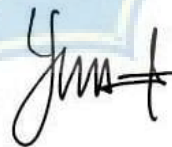
Nama : Yulpia Samaduri

NIM : 105061101222

Program Studi : Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 15 November 2024



Yulpia Samaduri

ABSTRAK

Yulpia Samaduri, 2024. 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, dibimbing oleh Ma'ruf dan Rahmawati

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-hitung $>$ t-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- hitung $>$ t-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

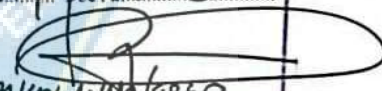
ABSTRACT

Yulpia Samaduri, 2024. The Influence of the Problem-Based Learning Model Assisted by Video Media on Learning Motivation and Sciences Problem Solving Ability in Class IV Cluster 3 Students, Bajeng District, Gowa Regency. Supervised by Ma'ruf and Rahmawati.

This research aimed to determine the influence 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 Cluster 3 school, Bajeng District, Gowa Regency and the sample was class IV students at SDI Parangrea and SDI Pakingkingan, totaling 43 persons. Data collection techniques used 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 showed that the average score for science learning motivation for the experimental class was 92.83 and for the control class was 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 shows that the sig. on learning motivation is $0.000 < 0.05$ with a t- statistics $>$ 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- statistics $>$ t-table value of $9.179 > 1.681$, meaning that there is any 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*



Translated & Certified by
Language Institute of Unismuh Makassar
Date : 11 June 2024 Doc : Abstract
Authorized by : 

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta salam dan shalawat peneliti senantiasa haturkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah memberi petunjuk dan cahaya bagi umat manusia. Adapun judul tesis yang diangkat dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA pada Siswa Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”.

Peneliti menyadari bahwa Tesis ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada Ayahanda (Alm) Darmin Samaduri dan Ibunda Hasmi Kasang, selaku orang tua penulis yang selalu membimbing, memotivasi dan menyertai peneliti dengan doa selama melakukan pendidikan. Ucapan terimakasih kepada pembimbing I Dr. Ma'ruf M.Pd dan pembimbing 2 Dr. Rahmawati S.Pd., M.Pd. Peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi ruang bagi peneliti untuk melaksanakan dan menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang dengan sabar

memberikan dukungan, arahan memotivasi serta memberi semangat kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Program Pascasarjana Pendidikan Dasar.

4. Bapak dan ibu dosen jurusan Pendidikan Dasar Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmu yang berharga selama proses perkuliahan.
5. Kepala sekolah SD kecamatan bajeng yang telah menerima dan memberi masukan serta bantuan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan Pascasarjana Pendidikan Dasar angkatan 2022 yang selalu memberikan informasi kepada peneliti terkhusus keluargaku kelas Dikdas22 A yang telah menemani dan membantu dalam menyelesaikan segala hal dan memberikan dukungan moril maupun materil.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis terkhusus finka sari, S.Pd., Gr.M.Pd. ayu diarni S.Pd dan Rendi Bunga yang selalu membantu dan menemani peneliti dalam menyelesaikan penyusunan hasil penelitian ini dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati peneliti berharap kritik, saran dan masukan dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk kemudian menjadi bahan perbaikan karya tesis ini. Semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat bagi guru, bagi pembaca dan bagi peneliti selanjutnya, demi tercapainya tujuan dan cita-cita negara serta kemajuan pendidikan. Aamiin Allahumma Aamiin.

Makassar, 15 November 2024
Penulis,

Yulpia Samaduri
NIM. 105061101222

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teoritis	17
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	51
C. Kerangka Pikir	68
D. Hipotesis.....	71
BAB III METODE PENELITIAN	72
A. Desain dan Jenis Penelitian	71
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	73
C. Variabel Penelitian.....	74
D. Populasi dan Sampel.....	74
E. Metode Pengumpulan Data	74
1. Jenis Data.....	74
2. Sumber Data.....	74

F. Teknik Pengumpulan Data	75
G. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian	76
H. Teknik Analisis Data.....	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Hasil Penelitian.....	90
B. Pembahasan.....	120
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	128
A. Simpulan.....	128
B. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	133
RIWAYAT HIDUP.....



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Langkah-Langkah Model Pembelaaran Berbasis Masalah	26
2.2	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	61
3.1	Desain Nonequivalent Control Group Design	73
3.2	Tabulasi 2x2 Uji Validitas Grogery	81
3.3	Kriteria Uji Validitas Grogery	81
3.4	Keterlaksanaan Proses Pembelajaran	82
3.5	Interprestasi Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah	83
3.6	Skor Angket Motivasi Belajar	84
3.7	Kategori Skor Penilaian Angket Motivasi Belajar	84
3.8	Interpretasi Kategori Motivasi Belajar Siswa	85
3.9	Kategori Skor Penilaian Lembar Observasi	86
3.10	Hasil Validitas Instrumen	86
4.1	Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video	92
4.2	Statistik Deskriptif Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	94
4.3	Distribusi dan Persentase Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	95
4.4	Statistik Deskriptif Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Posttest</i>	97
4.5	Distribusi dan Persentase Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Posttest</i>	99
4.6	Statistik Deskriptif Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	101
4.7	Distribusi dan Persentase Kemampuan Pemecahan	102

	Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan Pretest	
4.8	Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	104
4.9	Statistik Deskriptif Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	106
4.10	Distribusi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan Pretest	108
4.11	Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	110
4.12	Hasil Uji Normalitas	112
4.13	Hasil Uji Homogenitas	114
4.14	Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i> Data Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa	116
4.15	Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i> Data Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa	117
4.16	Hasil Uji Manova	119

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Teks	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	70
4.1	Grafik Nilai Akhir Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video	93
4.2	Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	95
4.3	Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Persentase Motivasi belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	96
4.4	Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Posttest</i>	98
4.5	Grafik Perbandingan Persentase Motivasi belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Posttest</i>	100
4.6	Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	102
4.7	Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	104
4.8	Grafik Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	105
4.9	Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Posttest</i>	107
4.10	Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	109

4.11	Grafik Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i>	111
------	---	-----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya suatu pendidikan bagi manusia dijelaskan dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim yang

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

berbunyi :

Artinya : “Barangsiapa yang menginginkan kehidupan dunia, maka wajib baginya memiliki ilmu, barangsiapa yang menginginkan kehidupan akhirat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya, maka wajib baginya memiliki ilmu” (HR.Bukhari dan Muslim).

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap orang. Dengan pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuan serta potensi yang ada pada dirinya secara optimal dan terarah. Pendidikan merupakan tugas yang harus ditanggung oleh segenap warga bangsa, dengan tumpuan tanggung jawab utama pelaksanaan kegiatan Pendidikan berada pada pemerintah. Hal ini sesuai dengan amanat Pembukaan dan Pasal 31 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (yang selanjutnya disebut UUD 1945). Dalam dunia pendidikan,

guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Profesi guru mempunyai tugas sebagai fasilitator dalam mendidik, mengajar, dan melatih siswanya. Peran guru sebagai fasilitator harus bisa dilaksanakan oleh para tenaga pendidik dengan memberikan pelayanan kepada siswa untuk memudahkan proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru merupakan salah satu tenaga kependidikan yang mempunyai peran sebagai faktor penentu keberhasilan tujuan dan mutu pendidikan (Fitri & Mufit, 2022).

Guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dimana guru akan melakukan interaksi langsung dengan siswa di dalam pembelajaran di kelas. Melalui proses belajar dan mengajar inilah berawalnya kualitas pendidikan. Dalam kaitannya dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran bahan pembelajaran disebut juga materials yang bisa dibedakan dengan tools (peralatan) dan devices (perangkat). Sumber belajar memiliki nilai yang strategi bagi guru dan peserta didik. Bagi guru bahan ajar mampu membuat materi yang bersifat rumit menjadi terstruktur dan terukur sesuai dengan tujuan pembelajaran (Suastika, I. N, 2020). Artinya, secara keseluruhan, kualitas pendidikan berawal dari kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru di kelas. Oleh karena itu, guru dalam hal ini dihadapkan pada pemilihan model dan media pembelajaran yang mampu mencakup seluruh karakteristik siswanya.

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. Benda Alam merupakan benda yang ada disekitar kita yang berbentuk padat maupun cair, dan yang berasal dari alam atau lingkungan hidup disekitar kita, benda juga disebut segala sesuatu yang berada di alam dan mempunyai wujud seperti yang tertera pada teks terjemahan Alquran, benda alam yang terbentuk oleh alam, seperti *gunung, tanah, batu, sungai, air, kerikil, mutiara, bintang dan matahari* (Magfirah et al., 2019).

Allah mengajarkan kepada Adam nama (benda-benda) seluruhnya pada Surat Al-Baqarah Ayat 31 yang berbunyi:

فَقَالَ الْمَلَائِكَةُ عَلَىٰ عَرَضِهِمْ ثُمَّ كُلَّهَا الْأَسْمَاءَ آدَمَ وَعَلَّمَ
صَادِقِينَ كُنْتُمْ إِنْ هُوَ إِلَّا بِأَسْمَاءِ أَنْبِئُونِي

Artinya: "Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar".

Allah SWT berfirman dalam sebuah Al-qur'an surah Al-Qamar ayat 12 :

وَفَجَّرْنَا الْأَرْضَ عُيُونًا فَالْتَقَى الْمَاءُ عَلَىٰ أَمْرٍ قَدْ قُدِرَ

Artinya: "Dan Kami jadikan bumi memancarkan mata air-mata air, Maka bertemulah air-air itu untuk suatu urusan yang sungguh telah ditetapkan. (Q.S Al-Qamar : 12).

Makna dari ayat tersebut yaitu (Dan Kami jadikan bumi memancarkan mata air-mata air) yang menyembur dengan derasnya (maka bertemulah air-air itu) yaitu air yang ditumpahkan dari langit dan air yang disemburkan dari bumi berkedudukan menjadi Hal (yang sungguh telah ditetapkan) yang telah dipastikan di zaman Azali, yaitu bahwa mereka dibinasakan dengan ditenggelamkan. Jadi air merupakan salah satu contoh zat tunggal yang telah tercipta sebelum manusia ada (Kurniawan et al., 2020).

IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dengan segala isinya, tidak mungkin semua yang ada di alam ini dapat dijelaskan kepada siswa tanpa menggunakan suatu model dan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru harus menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Kusuma & Aisyah, 2012).

Namun, tampaknya hal di atas tidak begitu sejalan dengan realita yang terjadi. 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

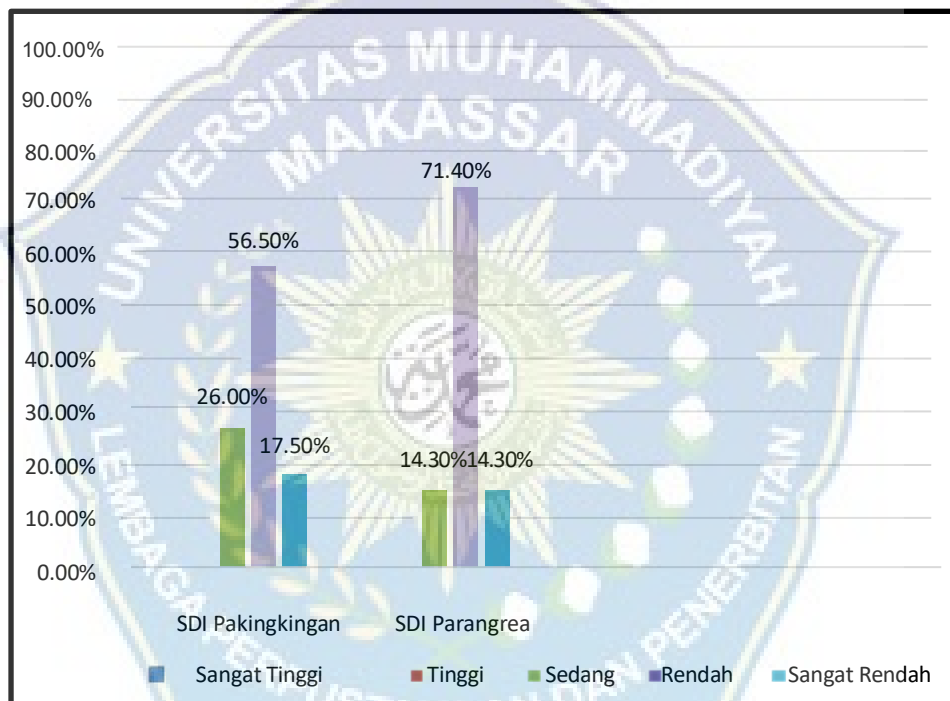
tersebut juga didukung dengan hasil pengamatan yang dilakukan di SDI Pakingkingan dan SDI Parangrea yang menunjukkan bahwa Sebagian besar guru belum menggunakan model dan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut adalah kemampuan akademik 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.

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%. Berikut ini grafik studi pendahuluan



Berdasarkan kedua sumber data yang diperoleh menunjukkan bahwa faktor yang berkontribusi pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa adalah kurangnya motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan kunci penting dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang baik. Oleh karena itu perlu upaya yang lebih intensif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

sebagai Langkah awal dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (KAI, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti memiliki minat yang kuat untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video dengan fokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Melalui model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video, peneliti berharap dapat memberikan Solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekaligus mendorong motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan yang sesuai, diharapkan model pembelajaran dengan berbantuan media video ini akan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif di lingkungan sekolah dasar, memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan pendidikan dan pembelajaran (Widiyati, 2022).

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan peserta didik dalam menentukan apa yang harus dikerjakan pada suatu kondisi tertentu dengan menggunakan informasi yang ada (Widiyati, 2022). Artinya, kemampuan tersebut merujuk pada peserta didik dalam menentukan penyelesaian atau solusi dari suatu masalah. Kemampuan pemecahan masalah penting untuk diajarkan kepada peserta didik pada jenjang sekolah dasar karena peserta didik akan mengetahui bagaimana proses dalam memecahkan suatu masalah,

tidak hanya langsung menemukan jawaban dari masalah itu. Peserta didik yang terbiasa dihadapkan pada masalah, akan cepat tanggap dan kreatif untuk berusaha memecahkannya, terutama masalah yang berkaitan dengan hal-hal yang ada di sekitar. Menurut Susana Lawi (2020) kemampuan pemecahan masalah penting bagi siswa di masa depan. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk memecahkan masalah melalui pengumpulan fakta-fakta, analisis informasi, serta menyusun berbagai alternatif pemecahan yang paling efektif dalam pembelajaran (Ramadhan, 2021). Model pembelajaran yang tepat dan lebih bermakna bagi murid yaitu model yang berpusat pada keterampilan dalam memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk berfikir kritis (B, 2019). Sejalan dengan (B, 2019) yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu bentuk usaha yang mendorong seseorang untuk bersaing dengan standar keunggulan, di mana standar keunggulan dapat berasal dari diri sendiri maupun orang lain. Belajar akan menjadi efektif bila kegiatan belajar sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual pebelajar, dan tidak ada belajar tanpa perbuatan. Hal ini disebabkan perkembangan intelektual siswa dan emosinya dipengaruhi langsung oleh keterlibatannya secara fisik dan mental dengan lingkungannya. Oleh karena itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di pendidikan dasar, hendaknya mengupayakan pembelajaran melalui aktivitas konkret, dengan menghadirkan

fenomena alam dalam setiap pembelajaran. Fenomena alam dalam proses pembelajaran identik dengan lingkungan yang digunakan sebagai sumber belajar untuk memahami materi-materi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Jelita et al., 2022).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran IPA, karena kegiatan memecahkan masalah menuntut siswa menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran sesuai dengan tahapan pemecahan masalah yang terdiri dari memahami masalah, merancang penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan memeriksa kembali prosedur dan hasil penyelesaian (Nur Jannah, 2020). Keempat tahapan tersebut dapat diterapkan untuk menyelesaikan soal-soal IPA dalam bentuk soal cerita.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA disebabkan oleh banyak faktor. Faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri siswa (internal) dan bisa berasal dari lingkungan (eksternal) siswa (Nur Jannah, 2020). Salah satu faktor internal yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa adalah motivasi belajar siswa yang kurang. Sedangkan salah satu faktor eksternal yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa adalah peran pendidik (guru), motivasi belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPA. Mereka hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru,

namun tidak ada aktivitas yang menunjukkan semangat siswa mengikuti pembelajaran.

Solusi untuk menindak lanjuti masalah tersebut adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan berkontribusi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran berbasis masalah. (Martiasari, 2021) menyatakan mengaplikasikan model pembelajaran berbasis masalah bisa mempengaruhi satu dari banyaknya kemampuan tingkat tinggi yakni kemampuan memecahkan masalah bagi siswa. Pernyataan tersebut senada dengan (Albab et, al., 2021) bahwasanya hasil penelitian dengan mengaplikasikan model pembelajaran kemampuan pemecahan masalah dikatakan membagikan dampak atau berpengaruh lebih baik untuk kemampuan pemecahan masalah jika diperbandingkan dengan penerapan model secara konvensional.

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.

Model PBL yang mengacu pada permasalahan membuat siswa menjadi terlatih dalam memahami sebuah konsep Selain itu model problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa Selanjutnya, model problem based learning memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa yang semakin meningkat jadi dengan diterapkannya model pembelajaran problem based learning siswa akan belajar aktif yang berdampak pada peningkatan hasil belajar (Sujana et al., 2021). Selanjutnya model PBL berbantuan video terbukti mampu mendorong siswa mengalami pengalaman belajar yang lebih efektif. Hal ini sebagaimana terbukti pada temuan penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan PBL berbantuan video terhadap pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Efektivitas belajar yang baik mendorong peningkatan pada hasil belajar IPA (Mahfudin et al., 2021). Selanjutnya temuan penelitian pun menunjukkan bahwa hasil belajar IPA pada modul siklus air untuk siswa yang bermotivasi kuat

lebih besar apabila diajar dengan menggunakan strategi PBL berbantuan video dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran berbasis LKS.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengkaji hal tersebut melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video terhadap Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Pada Siswa Kelas IV”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dapat menjadi landasan teoritis dalam pengembangan motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video.

- b.** Memperkenalkan satu alternatif model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajarnya dan kemampuan pemecahan masalah melalui penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video.
- b. Bagi Guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran berbasis masalah sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model Pembelajaran berbasis masalah dikenalkan pertama kali pada tahun 1960-an di Universitas Mc Master Fakultas Kedokteran Kanada sebagai suatu upaya untuk menemukan solusi dalam diagnosis dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai situasi yang ada (Hanifa, 2018). Model Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 (Haryanti, 2017).

Menurut Arends (2008), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana belajar mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri. Sejalan dengan (Hidayatin et al., 2022) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari

berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif sehingga mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah pada bidang studi yang dipelajari (Fitriyanti, F, & Zikri, 2020; Handayani & Muhammadi, 2020; Indra & Fitria, 2021). Model *problem based learning* mengenalkan gagasan-gagasan baru yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, imajinatif dan percaya diri (Rahman, Khaeruddin, & Ristiana, 2020; Yasmini, 2021). Siswa dihadapkan pada suatu masalah nyata sehingga dapat memacunya untuk meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian (Alfianiawati, Desyandri, & Nasrul, 2019; Elma & Asri, 2020).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang mengacu pada permasalahan membuat siswa menjadi terlatih dalam memahami sebuah konsep. Selain itu model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, model pembelajaran berbasis masalah memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa yang semakin meningkat. Jadi dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah siswa akan belajar aktif yang berdampak pada peningkatan hasil belajar (Ainul, 2022).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu proses pembelajaran yang bercirikan adanya serangkaian kegiatan pemecahan masalah, sehingga selain siswa dapat mempelajari konsep-konsep yang

berhubungan dengan masalah tetapi siswa juga memahami metode ilmiah yang digunakan dalam memecahkan masalah tersebut (Herlina et al., 2020).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (Novianti et al., 2020). Menurut Rahmadani & Anugraheni (dalam Susilowati, 2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai suatu konteks untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam memahami konsep dan prinsip yang esensi dari materi pelajaran.

Menurut Siswantoro (Aulia & Budiarti 2022) pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks yang diberikan oleh guru untuk siswa agar dapat belajar berfikir kritis dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya. Penggunaan model pembelajaran sangat dianjurkan guna menimbulkan semangat belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah tertentu sehingga dapat mempelajari materi yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah yang ada.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Karakteristik model PBL menurut Arends (2014) adalah sebagai berikut :

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah;
- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin;
- c. Penyelidikan autentik;
- d. Menghasilkan produk dan memamerkannya;
- e. Kolaborasi”.

Menurut Sani (2017: 131) model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik antara lain:

- a. Realistis, umum dan penting
- b. Cukup terbuka
- c. Kompleks terdiri dari beberapa komponen
- d. Permasalahan mungkin terjadi secara nyata, namun disajikan secara tidak lengkap

Hosnan (2014) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik diantaranya :

- 1) Pengajuan masalah atau pertanyaan

Pengaturan pembelajaran berkisar pada masalah atau pertanyaan yang penting bagi siswa maupun masyarakat. Pertanyaan dan masalah yang diajukan itu haruslah memenuhi kriteria autentik, jelas, mudah dipahami, luas, dan bermanfaat.

2) Keterkaitan dengan berbagai masalah disiplin ilmu

Masalah yang diajukan dalam model pembelajaran berbasis masalah.

3) Penyelidikan yang autentik

Penyelidikan yang diperlukan dalam model pembelajaran berbasis masalah haruslah autentik. Selain itu, penyelidikan diperlukan untuk mencari penyelesaian masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen, menarik kesimpulan, dan menggambarkan hasil akhir.

4) Menghasilkan / memamerkan hasil / karya

Pada model pembelajaran berbasis masalah, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya tersebut. Artinya, hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan atau dibuatkan laporan.

5) Kolaborasi

Pada model pembelajaran berbasis masalah, tugas-tugas belajar berupa masalah diselesaikan bersama-sama antar siswa dengan siswa lainnya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar, dan bersama-sama antar siswa dengan guru.

Fathurrohman (2015) mengemukakan bahwa karakteristik model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- 1) Belajar dimulai dengan suatu masalah;
- 2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa atau integrasi konsep dan masalah dunia nyata;
- 3) Mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah, bukan diseperti disiplin ilmu;
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri;
- 5) Menggunakan kelompok kecil;
- 6) Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Inilah yang akan membentuk *skill* siswa. Jadi, siswa diajari keterampilan.

Al-Thabany (2014) mengemukakan bahwa karakteristik model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- 1) Mengorientasikan siswa kepada masalah autentik dan menghindari pembelajaran terisolasi;
- 2) Berpusat pada siswa dalam jangka waktu lama;
- 3) Menciptakan pembelajaran interdisipliner;
- 4) Penyelidikan masalah yang autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis;
- 5) Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya;

- 6) Mengajarkan kepada siswa untuk mampu menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupannya sehari-hari;
- 7) Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif);
- 8) Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing;
- 9) Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pemecahan masalah;
- 10) Masalah adalah kendaraan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah;
- 11) Informasi baru diperoleh lewat belajar mandiri.

c. Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pada dasarnya, model pembelajaran berbasis masalah akan mendorong siswa untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah. Fathurrohman (2015) mengemukakan bahwa: "Tujuan utama model pembelajaran berbasis masalah bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada siswa, melainkan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan siswa untuk secara aktif membangun pengetahuannya sendiri".

Menurut Al-Thabany (2014), tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- 1) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah;

- 2) Belajar peranan orang dewasa yang autentik; dan
- 3) Menjadi pembelajar yang mandiri.

Hosnan (2014) mengemukakan bahwa “Tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial siswa. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat terbentuk Ketika siswa berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah”.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Sutirman (2013) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- 1) Siswa diberikan permasalahan oleh guru berdasarkan pengalaman siswa;
- 2) Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil untuk:
 - a. Mengklarifikasi kasus atau masalah yang diberikan.
 - b. Mengidentifikasi masalah.
 - c. Saling bertukar pendapat berdasarkan pengalaman yang dimiliki.
 - d. Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
 - e. Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah.

- 3) Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan;
- 4) Siswa kembali kepada kelompok pembelajaran berbasis masalah awal untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah;
- 5) Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran.

Al-Thabany (2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- 1) Mengorientasikan siswa pada masalah;
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar;
- 3) Memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok;
- 4) Menggabungkan dan menyajikan hasil karya; dan
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Arends (2011) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- 1) Orientasi siswa pada masalah;
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar;
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut Arends (2009) adapun langkah-langkah atau sintaks dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	Mengorientasikan siswa terhadap masalah	Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.	Kelompok mengamati dan memahami yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.	Siswa berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3	Membantu penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.	Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil-hasil yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model serta membantu siswa untuk menyampaikan kepada orang lain.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
5	Menganalisis dan Mengevaluasi proses Pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti memilih untuk menerapkan pendapat yang dikemukakan oleh Al-Thabany karena dianggap sangat cocok untuk karakteristik anak sekolah dasar. Langkah-langkah tersebut ada 5 tahapan, dan berikut adalah penjabarannya dilihat dari segi aktivitas guru dan aktivitas siswa.

1. Aktivitas Guru

a) Tahap Orientasi Masalah

Guru menampilkan media audio-visual kepada siswa dan melakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi yang ditampilkan melalui media tersebut. Materi yang ditampilkan berkaitan dengan masalah dunia nyata siswa.

b) Tahap Pengorganisasian

Guru melakukan pembagian tugas kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang dan kemudian membimbing siswa melakukan kegiatan praktik dan diskusi bersama teman kelompoknya untuk memecahkan masalah yang diberikan.

c) Tahap Penyelidikan

Guru mengarahkan siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikannya.

d) Tahap Penampilan Hasil

Guru meminta siswa untuk membuat laporan hasil penyelidikan mereka dan mempresentasikannya dihadapan teman-temannya.

e) Tahap Analisis dan Evaluasi

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan mengenai presentasi dari kelompok lain dan menyimpulkan materi pembelajaran yang mereka pelajari hari itu.

2. Aktivitas Siswa**a) Tahap Orientasi Masalah**

Siswa menyimak materi yang ditampilkan oleh guru melalui media audio-visual dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan bertanya yang berkaitan dengan masalah dunia nyata siswa.

b) Tahap Pengorganisasian

Siswa berkelompok dengan teman yang sudah dipilih, kemudian melakukan kegiatan praktik dan diskusi untuk menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan.

c) Tahap Penyelidikan

Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikannya.

d) Tahap Penampilan Hasil

Siswa membuat laporan hasil penyelidikannya dan mempresentasikannya dihadapan teman-temannya.

e) Tahap Analisis dan Evaluasi

Siswa memberikan tanggapan mengenai presentasi dari kelompok lain dan menyimpulkan materi dari pembelajaran.

e. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelebihan. Sumantri (2015) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah adalah:

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan;
2. Berpikir dan bertindak kreatif;
3. Siswa dapat memecahkan masalah secara realistis;
4. Mengidentifikasi dan mengevaluasi penyelidikan;
5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
6. Merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan tepat;
7. Membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan.

Akinoglu & Tandogan (2007) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah adalah :

1. Pembelajaran berpusat pada siswa;
2. Mengembangkan pengendalian diri siswa;
3. Memungkinkan siswa mempelajari peristiwa secara multidimensi dan mendalam;
4. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah;

5. Mendorong siswa mempelajari materi dan konsep baru Ketika memecahkan masalah;
6. Mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan berkomunikasi yang memungkinkan mereka belajar dan bekerja dalam tim;
7. Mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah tingkat tinggi/kritis;
8. Mengintegrasikan teori dan praktek yang memungkinkan siswa menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru;
9. Memotivasi pembelajaran;
10. Siswa memperoleh keterampilan mengelola waktu;
11. Pembelajaran membantu cara siswa untuk belajar sepanjang hayat.

Kunarsi & Sani (2015) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah adalah :

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa;
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah;
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
4. Memudahkan siswa mentransfer pengetahuan baru;
5. Mendorong siswa untuk belajar mandiri;
6. Mendorong kreativitas siswa dalam mengadakan penyelidikan;
7. Pembelajaran lebih bermakna;
8. Menumbuhkan inisiatif siswa.

Sutirman (2013) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah adalah :

1. Merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran;
2. Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa;
3. Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa;
4. Membantu siswa mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata;
5. Membantu siswa mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan;
6. Memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dipahami oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja;
7. Dianggap lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa;
8. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru;
9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata;
10. Mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun pendidikan formal telah berakhir.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah adalah dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.

f. Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran berbasis masalah juga memiliki beberapa kekurangan. Sumantri (2015) mengemukakan bahwa kekurangan model pembelajaran berbasis masalah adalah :

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba;
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup panjang dalam mempersiapkannya;
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran berbasis masalah adalah siswa berpikir bahwa masalah yang diberikannya termasuk dalam kategori sulit untuk dipecahkan, jadi mereka tidak tertarik untuk mencoba memecahkan masalah yang diberikannya tersebut, kemudian memerlukan waktu yang

cukup panjang dalam proses pembelajarannya sehingga dibutuhkan pembiasaan bagi siswa dalam penerapan model pembelajaran ini karena dibutuhkan konsentrasi dan daya kreasi yang tinggi dalam memecahkan suatu permasalahan tertentu.

2. Media Video

a. Pengertian Media Video

Pada dasarnya media video pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. Hal tersebut dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi biologi Hal tersebut didukung oleh Putra, dkk (2017) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu proyektor, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan.

Media video adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya. (Setyawan & Riadin, 2020).

Menurut Sanaky (2009) menjelaskan bahwa media video dapat menggantikan objek secara real dalam pembelajaran, menarik siswa,

tercapainya tujuan pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi siswa agar pembelajaran tidak jenuh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan secara sekaligus.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu bentuk usaha yang mendorong seseorang untuk bersaing dengan standar keunggulan, di mana standar keunggulan dapat berasal dari diri sendiri maupun orang lain. motivasi belajar dapat dikatakan dorongan yang ada baik dalam diri seseorang maupun lingkungan untuk melakukan kegiatan belajar sehingga apa yang menjadi tujuan tercapai (Darmayanti et al., 2021).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh sampai apa yang menjadi harapannya bisa tercapai (Sugianto, 2019; Susiana & Wening, 2015).

Menurut Siregar & Nara (2011) menguraikan bahwa secara universal ada 2 peranan berarti motivasi dalam belajar. Awal, motivasi ialah energi penggerak psikis dalam individu siswa yang memunculkan

aktivitas belajar, menjamin kelangsungani belajar demi menggapai tujuan. Kedua, motivasi memegang peranan berarti dalam membagikan gairah, semangat serta rasa bahagia dalam belajar, sehingga murid yang mempunyai motivasi besar memiliki tenaga yang banyak buat melakukan aktivitas belajar.

Motivasi seseorang merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi instrinsik sangat berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran (Baber, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu yang disebabkan oleh motivasi yang berasal dari dalam diri ataupun luar diri seseorang.

b. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Mulyasa (2005) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip motivasi belajar adalah:

1. Siswa akan lebih giat belajar apabila topik yang akan dipelajari menarik dan berguna bagi dirinya;
2. Tujuan pembelajaran disusun secara jelas dan diinformasikan kepada siswa agar mereka mengetahui tujuan belajar tersebut;
3. Siswa selalu diberi tahu tentang hasil belajarnya;
4. Pemberian pujian dan *reward* lebih baik daripada hukuman, tetapi sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan;
5. Memanfaatkan sikap, cita-cita, dan rasa ingin tahu siswa;

6. Usahakan untuk memperhatikan perbedaan setiap siswa, misalnya perbedaan kemauan, latar belakang, dan sikap terhadap sekolah dan subjek tertentu;
7. Usahakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan selalu memperhatikan mereka dan mengatur pengalaman belajar yang baik agar siswa memiliki kepuasan dan penghargaan serta mengarahkan pengalaman belajarnya ke arah keberhasilan, sehingga memiliki kepercayaan diri dan tercapainya prestasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip motivasi belajar yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa harus selalu difokuskan pada pemenuhan kebutuhan siswa yang memiliki berbagai karakteristik yang beragam, pembelajaran harus selalu disajikan secara menarik, hasil belajarnya juga harus selalu disampaikan sehingga mereka lebih termotivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan hasil belajarnya, serta sesekali harus diberikan pujian atau penghargaan sehingga mereka merasa dihargai atas pencapaian belajarnya.

c. Peranan dan Fungsi Motivasi Belajar

Uno (2011) mengemukakan bahwa peranan motivasi belajar adalah:

- 1) Menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang

menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan dan hal-hal yang pernah dilaluinya. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kebermaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajarinya itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

2) Menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha untuk mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Hamalik (2011) mengemukakan bahwa fungsi motivasi belajar adalah:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perlakuan;
- 2) Berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarah kepada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan;
- 3) Berfungsi sebagai penggerak. Artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peranan motivasi belajar sangatlah menentukan penguatan belajar dan menentukan ketekunan belajar siswa. Sedangkan fungsi motivasi belajar sangatlah berfungsi untuk mendorong timbulnya suatu perlakuan sebagai pengarah dan penggerak siswa melakukan kegiatan belajar.

d. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2007), terdapat 2 macam motivasi belajar, yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi tanpa harus dirangsang dari luar karena didalam diri individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Apabila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik, maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini dilatar belakangi oleh keinginan positif bahwa yang akan dipelajarinya akan berguna di masa yang akan datang.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik apabila siswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto (2003), ada 3 komponen yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- 1) Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara siswa dengan tugas atau masalah.
- 2) Harga diri, yaitu ada siswa tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh

pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.

- 3) Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari orang lain atau teman-temannya. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Menurut Yusuf (2009), ada 2 komponen yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- 1) Faktor internal meliputi:

- a. Faktor fisik

Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera).

- b. Faktor psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa.

- 2) Faktor eksternal meliputi:

- a. Faktor non-sosial

Faktor non-sosial meliputi keadaan udara, waktu (pagi, siang, atau malam), tempat, sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.

- b. Faktor sosial

Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua) baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung. Proses belajar akan berlangsung dengan baik apabila guru mengajar dengan

cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberikan perhatian, serta selalu membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar.

f. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2014), indikator motivasi belajar meliputi:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar;
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
3. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan;
4. Adanya penghargaan dalam belajar;
5. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar;
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti membagi ke-6 indikator tersebut ke dalam motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sesuai yang telah dijelaskan sebelumnya oleh Sardiman (2007) bahwa macam-macam motivasi belajar ada 2 yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Yang termasuk motivasi intrinsik adalah (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; dan (3) adanya harapan dan cita-cita di masa depan. Sedangkan yang termasuk motivasi ekstrinsik adalah (1) adanya penghargaan dalam belajar; (2) adanya keinginan yang menarik dalam belajar; dan (3) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

g. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2007), terdapat 11 cara menumbuhkan motivasi belajar yaitu:

1) Memberi nilai

Pada umumnya, setiap siswa ingin mengetahui hasil dari pekerjaannya, yaitu berupa nilai yang diberikan oleh gurunya. Siswa yang mendapatkan nilai baik akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya siswa yang mendapat nilai kurang, mungkin akan menimbulkan rasa frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih giat lagi. Dengan pemberian nilai-nilai yang baik bagi siswa, maka akan bisa menjadikan hal tersebut sebagai motivasi bagi siswa yang bersangkutan.

2) Memberi hadiah

Cara ini dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah kepada siswa yang mendapat nilai yang baik.

3) Menganggap bahwa ada saingan atau kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Hanya saja, persaingan individu akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik, seperti rusaknya hubungan persahabatan, perkelahian, pertentangan, dan persaingan antar kelompok belajar.

4) Adanya *Ego-involvement*

Ego-involvement adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting karena menumbuhkan kesadaran kepada siswa betapa pentingnya tugas-tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga mereka bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri. Mereka berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya, karena penyelesaian tugas dengan baik adalah symbol kebanggaan dan harga diri.

5) Memberi ulangan

Siswa akan menjadi giat belajar apabila mengetahui akan diadakan ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan adalah salah satu upaya sarana memotivasi siswa dalam belajar. Akan tetapi, yang harus diingat guru adalah jangan terlalu sering memberikan ulangan karena dapat membuat siswa bosan karena terlalu sering dan bersifat rutinitas. Guru juga harus bersikap terbuka, maksudnya adalah jika akan diadakan ulangan harus diberitahukan kepada siswa terlebih dahulu.

6) Mengetahui hasil

Semakin mereka mengetahui bahwa hasil belajarnya selalu mengalami kemajuan, maka akan memotivasi siswa untuk terus belajar dengan harapan hasilnya selalu mengalami peningkatan.

7) Memberikan pujian

Pemberian pujian kepada siswa atas hal-hal yang telah dilakukannya dengan baik, akan memberikan manfaat yang besar untuk mendorong motivasi belajarnya. Mereka akan merasa senang dan puas jika melakukan hal-hal secara sempurna karena akan mendapatkan suatu pujian yang menjadikannya merasa bahagia.

8) Memberikan hukuman

Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan hukuman. Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif apabila diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Adanya hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa tersebut memang terdapat motivasi untuk belajar sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10) Adanya minat

Motivasi erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu pula dengan minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

11) Adanya tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima dengan baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting karena dengan

memahami tujuan yang harus dicapai, maka akan sangat berguna dan menguntungkan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada banyak cara menumbuhkan motivasi belajar siswa yang semuanya difokuskan pada pengharapan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Akan tetapi, tidak hanya dari segi respon siswa yang menjadi acuan guru, tetapi juga dari segi stimulus yang diberikan guru dalam proses pembelajaran. Jika guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, maka tentunya siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya jika guru hanya menerapkan pembelajaran yang konvensional, maka tentunya siswa akan merasa bosan dengan pembelajaran sehingga akan berdampak negatif terhadap motivasi belajarnya.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran IPA, karena kegiatan memecahkan masalah menuntut siswa menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran, penting untuk siswa mengantongi kemampuan pemecahan masalah (Nuraini et al., 2020; Purwaningsih & Ardani, 2020; Wicaksono et

al., 2021). Mengaplikasikan sebuah model pembelajaran dengan tepat bisa memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran IPA, karena kegiatan memecahkan masalah menuntut siswa menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Mariawan (2013) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting dalam pembelajaran sains, karena pemecahan masalah digunakan untuk membelajarkan siswa dalam menerapkan pengetahuan sains dan kemampuan yang diperoleh dalam pembelajaran.

Kemampuan pemecahan masalah dipandang sebagai bagian fundamental dari pembelajaran IPA (Gok & Silay, 2010). Pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal sehingga siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk mempelajarinya (Husna, 2013).

Sumiati (2009) mengemukakan bahwa masalah pada dasarnya merupakan suatu hambatan atau rintangan yang harus disingkirkan atau pertanyaan yang harus dijawab atau dipecahkan. Masalah diartikan pula sebagai kesenjangan antara kenyataan dan apa yang seharusnya terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan tertentu sehingga penyelesaiannya dapat ditemukan melalui proses pemecahan masalah.

b. Tahapan Pemecahan Masalah

Polya (1985) mengemukakan bahwa tahapan pemecahan masalah adalah:

1) Memahami masalah

Memahami masalah merupakan hal penting bagi siswa karena dalam penyelesaian suatu masalah, siswa sangat bergantung pada penyelesaian masalah tersebut. Kegiatan yang dilakukan siswa antara lain mengidentifikasi data yang telah diketahui sebelumnya dan data yang belum diketahui, kemudian siswa diminta untuk mencoba menghubungkan data kedalam bentuk yang lebih operasional (dapat dipecahkan).

2) Merancang penyelesaian

Setelah memahami masalah, siswa menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah dengan mencoba beberapa strategi, seperti mencari masalah yang sudah dipecahkan dan masalah tersebut memiliki kemiripan dengan masalah yang akan dipecahkan, mencari aturannya, dan menyusun penyelesaiannya.

3) Menyelesaikan masalah sesuai rencana

Jika sudah membuat rancangan penyelesaian, maka yang perlu dilakukan siswa yaitu melakukan penyelesaian masalah sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam hal ini, kegiatan yang perlu dilakukan siswa yaitu menjalankan prosedur penyelesaian masalah yang telah dibuat di tahap sebelumnya.

4) Memeriksa kembali prosedur dan hasil penyelesaian

Untuk mengetahui keberhasilan dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yaitu melakukan pengecekan dari tahap pertama sampai tahap ketiga. Dalam hal ini, kegiatan yang perlu dilakukan yaitu mengevaluasi prosedur pemecahan masalah yang digunakan. Apakah prosedur yang dibuat bisa menyelesaikan masalah yang sejenis atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan pemecahan masalah ada 4, yakni memahami masalah, merancang penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan memeriksa kembali prosedur dan hasil penyelesaiannya. Ke-4 proses tahapan tersebut harus diterapkan sehingga siswa dikatakan mampu memecahkan masalah yang diberikan di dalam proses pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran IPA.

5. Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Hal ini didasarkan pada hubungan IPA dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi

peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (Adhini Virgiana dan Wasitohadi, 2016).

IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar. Menurut Usman Samatowa (2011: 3) menyebutkan beberapa alasan IPA sangat penting diajarkan di SD yaitu Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa karena IPA merupakan dasar dari teknologi yang menentukan kemajuan pembangunan suatu bangsa.

Oktari, dkk (2018) mengemukakan bahwa: IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, dan penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar.

6. Profil Sekolah SD Inpres Pakingkingan

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Inpres Pakingkingan

NPSN : 40300979

Akreditasi : B

Jenjang Pendidikan : SD

Status Sekolah : Negeri

Alamat Sekolah : Jl. Tamacinna

Kode Pos : 92152

Kelurahan : Maradekaya

Kecamatan : Bajeng

Kabupaten : Gowa

Provinsi : Sulawesi Selatan

Negara : Indonesia

Data Sekolah

Guru : 11

Siswa Perempuan : 77

Siswa Laki-laki : 68

Rombongan Belajar : 7

Ruang Kelas : 6

Perpustakaan : 1

Sintasi Siswa : 2

7. Profil Sekolah SDI Parangrea

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Inpres Parangrea

NPSN : 40300926

Jenjang Pendidikan : SD

Status Sekolah : Negeri

Alamat Sekolah : Jl. Taipa Tassampea

Kode Pos : 92152

Kelurahan : Panyangkalang

Kecamatan : Bajeng

Kabupaten : Gowa

Provinsi : Sulawesi Selatan

Negara : Indonesia

Data Sekolah

Guru : 10

Siswa Perempuan : 65

Siswa Laki-laki : 102

Rombongan Belajar : 8

Kurikulum : SD 2013

Ruang Kelas : 6

Perpustakaan : 1

Sintasi Siswa : 2

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian Lin Dwian Putri dkk (2023) penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video dan motivasi belajar terhadap IPA di Sekolah Dasar. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model problem based learning berbantuan video terbukti mampu mendorong siswa mengalami pengalaman belajar yang lebih efektif.
2. Berdasarkan hasil penelitian Ragilia Novitasari dkk (2015) Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model PBL berbantuan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan model PBL berbantuan media video efektif terhadap motivasi dan hasil belajar. Dilihat dari persentase siswa termotivasi sebesar 100%, siswa tuntas kompetensi sikap sebesar 100%, kompetensi keterampilan 91%, kompetensi pengetahuan 79%, dan hasil uji t menunjukkan bahwa hasil belajar kompetensi pengetahuan kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dari nilai t hitung = 4,56 > t tabel = 2,04. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model PBL berbantuan media video efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Berdasarkan hasil penelitian Kadek Hery Okta Rivaldi dkk (2018) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang

dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV. hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Audio visual* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Denpasar.

4. Berdasarkan hasil Penelitian Ayu Widyaningrum dkk (2018) penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa melalui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA di kelas 4 SD Negeri Mangunsari 01 Salatiga Semester II. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPA dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus nampak siswa yang tuntas 10 siswa (24%) sedangkan yang belum tuntas 31 siswa (76%). Pada siklus I, siswa yang tuntas 18 siswa (44%) sedangkan yang belum tuntas 23 siswa (56%). Pada siklus II, siswa yang tuntas 38 siswa (93%) sedangkan yang belum tuntas 3 siswa (7%).
5. Berdasarkan hasil penelitian Mahfudin dkk (2021) penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi berbasis masalah berbantuan audio visual dan motivasi belajar terhadap IPA di Sekolah

Dasar. Hasil Penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA SD antara siswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah berbantuan audio visual dan siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran LKS. Hal ini didasarkan dari uji statistik anova dua jalur yang menyatakan bahwa F_{hitung} untuk kategori strategi PBL berbantuan audio visual adalah $67,368 >$ dari F_{tabel} yaitu $2,84$. Bagi siswa dengan motivasi belajar kuat memiliki hasil belajar IPA SD yang lebih tinggi bila diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah berbantuan audio visual dibandingkan dengan menggunakan strategi LKS. Hal ini didasarkan dari hasil uji tukey yaitu $12,841 >$ $2,610$.

6. Berdasarkan hasil penelitian Nurika Fitriana dkk (2023) penelitian ini bertujuan untuk upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dari implementasi problem-based learning berbantuan media video. Hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan model PBL (problem-based learning) dan hasil persentase motivasi belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai $76,6\%$ yang tergolong kriteria cukup baik serta menunjukkan adanya peningkatan saat siklus II diperoleh nilai $90,3\%$ dengan kriteria sangat baik. Hasil persentase motivasi belajar yang dilihat dari empat aspek diantaranya attention (perhatian), relevance (relevansi), condifence (percaya diri), dan satisfaction (kepuasan) pada siklus I diperoleh nilai $58,49\%$ dengan kriteria cukup tinggi serta mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh nilai

73,28% dengan kriteria tinggi. Sementara itu hasil belajar kognitif siswa pada siklus I ketuntasan klasikal diperoleh nilai 65,71% serta terjadi peningkatan saat siklus II diperoleh nilai 91,42%. Berdasarkan penelitian yang dikembangkan dapat ditarik kesimpulan bahwasanya implementasi PBL (problem-based learning) dengan bantuan media video mampu menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.

7. Berdasarkan hasil penelitian Dyah Aini Purbarani dkk (2018) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas III di sekolah dasar, terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III di sekolah dasar; dan terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA secara simultan pada siswa kelas III di sekolah dasar.
8. Berdasarkan hasil penelitian Ade Suryadi dkk (2022) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menerapkan *problem based learning* berbantuan media video.

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada siswa di Sekolah Dasar.

9. Berdasarkan hasil penelitian Agsen Hosanty Susana Billik (2021) penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran Problem-based Learning (PBL) berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem reproduksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara kelas yang diajar dengan menggunakan model PBL berbantuan audio visual dan PBL dengan praktikum. Sedangkan untuk kemampuan pemecahan masalah pada kelas PBL audio visual dan PBL praktikum dengan kelas konvensional terdapat perbedaan yang signifikan.
10. Berdasarkan hasil penelitian Reni Setyaningsih dkk (2022) penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak positif model *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV. Hasil dari penelitian memperlihatkan bahwasanya terdapat pengaruh yang positif ketika pembelajaran yang mengaplikasikan model *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa yang mendapatkan nilai signifikansi < 0.05 yang membuktikan bahwasanya H_0 diterima. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwasanya siswa dikelas eksperimen mengalami kenaikan rerata yang lebih besar jika diperbandingkan dengan kelas kontrol.

11. Berdasarkan hasil penelitian Triono Djonomiarjo (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran PBL 81,14 lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran Konvensional 76,98. Berdasarkan uji statistic diperoleh thitung 2,4046 dan ttabel 1,9893. Karena nilai thitung > ttabel ($2,4046 > 1,9893$) berarti maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
12. Berdasarkan hasil penelitian Agus Robiyanto (2021) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Problem Based Learning. Dengan menerapkan model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik peningkatan hasil belajar dari yang terendah 5 % sampai yang tertinggi 96 %. dengan rata-rata 43,6 % . Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum penelitian tindakan kelas 57,14 dan setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *problem based learning* terjadi peningkatan menjadi 79,09 dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
13. Berdasarkan hasil penelitian Rini Istanti (2015) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Gadingan Kecamatan Wates. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mean* kelompok eksperimen yaitu 81,82 berada pada kategori motivasi

belajar sangat tinggi dan *mean* kelompok kontrol yaitu 71,42 berada pada kategori motivasi belajar tinggi. Selain itu, hasil nilai evaluasi kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

14. Berdasarkan hasil penelitian Asrifa Rosa Khaerunisa dkk (2022)

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model problem based learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelompok PBL dibandingkan kelompok pembelajaran konvensional. Terdapat perbedaan nilai motivasi pada kelompok yang diberikan model pembelajaran problem based learning dengan kelompok yang diberikan model pembelajaran konvensional. Implikasi penelitian ini merujuk pada guru untuk menggunakan model problem based learning sebagai salah satu pilihan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar.

15. Berdasarkan hasil penelitian Adhini Virgiana dkk (2015) Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar antara model *problem based learning* berbantuan media audio visual dengan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media visual pada pembelajaran IPA siswa kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong Kabupaten Blora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat efektivitas antara model *problem based learning* berbantu media audio visual dengan model pembelajaran *think pair*

share berbantu media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN 1 Gadu Kecamatan Sambong Kabupaten Blora.

16. Berdasarkan hasil penelitian Andika Sujana dkk (2021) Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar IPA melalui model *problem based learning* berbantuan media audio visual. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD berjumlah 24 orang. Data dikumpulkan dengan tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 butir dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan, pada siklus I rata-rata hasil belajar 72, persentase ketuntasan klasikal 67%, dan persentase aktivitas siswa 57%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar 81,67, persentase ketuntasan klasikal 83,33% dan persentase aktivitas siswa 74%. Jadi model *problem based learning* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas V. Implikasi penelitian ini dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa menjadi meningkat.
17. Berdasarkan hasil penelitian Churyani Wastiti (2022) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar IPA pada peserta didik kelas VI SD Negeri 05 Matesih. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran IPA pada materi ciri khusus makhluk hidup dapat meningkatkan keaktifan belajar memiliki rerata skor sebesar 75% serta

hasil belajar IPA dengan tingkat ketuntasan 83,3% pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

18. Berdasarkan hasil penelitian Novi Prafittasari dkk (2024) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN Pedurungan Kidul 01. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan Teknik pengumpulan data menggunakan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan konsep Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik yang berjumlah 24 orang di kelas V SDN Pedurungan Kidul 01. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan video pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Pedurungan Kidul 01 terbukti mampu memberikan hasil yang baik dalam membuat peserta didik berpikir kritis, lebih aktif, kreatif dan terbiasa untuk memecahkan suatu permasalahan pada proses pembelajaran. Setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video peserta didik semakin antusias dalam pembelajaran.

19. Berdasarkan hasil penelitian Indira Pratiwi dkk (2022) Tujuan dari penulisan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Audio Visual*. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *audio visual* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi kemampuan berpikir kritis terjadi peningkatan pada setiap siklusnya yaitu pada kategori cukup kritis (8,7%), kritis (43,5) dan sangat kritis (48,8). Sedangkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada adalah 70.

20. Berdasarkan hasil penelitian Dina Lusiyana Syafira (2022) Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Design dan desain penelitian yang digunakan yaitu Nonequivalent Control Group Design. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SDN 4 Gununglipung yang berjumlah 31 siswa. Dari hasil data yang telah dianalisis, diperoleh sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Memperoleh normalitas data $0,093 > 0,05$, dan taraf signifikansi homogenitas data yaitu $0,462 > 0,05$. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 85,87 dan kelas kontrol yaitu 69,06 ($85,87 > 69,06$) Maka model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPA kelas V SDN 4 Gununglipung.

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Iin Dwian Putri	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video dan Motivasi Belajar terhadap IPA di Sekolah Dasar	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video	Letak perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan dengan berbantuan motivasi terhadap IPA di SD, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah siswa.
2	Ragilia Novitasari	Efektivitas Model PBL Berbasis Media <i>Video</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi	Sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video	Perbedaannya adalah berkaitan hasil belajar IPA siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, materi yang diajarkannya juga berbeda.
3	Kadek Hery Okta Rivaldi	Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan <i>Audio Visual</i> terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah	Perbedaannya adalah penelitian berkaitan dengan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
4	Ayu Widyaningrum	Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA dikelas 4 SD	sama- sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video pada pembelajaran IPA dikelas 4 SD	Perbedaan dalam penelitian ini berkaitan dengan peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa.
5	Mahfudin	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap IPA di Sekolah Dasar	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran IPA dikelas 4	Perbedaannya penelitian yang dilakukan berbantuan audio visual dan motivasi belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media video berkaitan dengan dan kemampuan pemecahan masalah siswa.
6	Nurika Fitriana	Impementasi Problem Based Learning Berbantuan Media Video Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kongnitif Siswa	sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video untuk meningkatkan motivasi belajar.	Letak perbedaannya adalah penelitian berkaitan dengan hasil belajar kongnitif siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
7	Dyah Aini Purbarani	Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA di SD	sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah.	Perbedaannya adalah penelitian berkaitan dengan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar IPA dan kemampuan pemecahan masalah siswa.
8	Ade Suryadi	Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Terhadap Pemecahan Masalah IPA.	Sama- sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA.	Letak perbedaan dalam penelitian ini adalah Materi yang digunakan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar.
9	Agsen Hosanty Susana Billik	Peran Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di Sekolah Dasar	Sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.	Letak perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan berbantuan audio visual, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media video berkaitan dengan motivasi belajar IPA.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
10	Reni Setya Ningsih	Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	Sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa	Letak perbedaannya adalah tempat penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar IPA.
11	Triono Djonomiarjo	Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah	Letak perbedaannya adalah tempat penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah
12	Agus Robiyanto	Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar siswa	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah	Letak perbedaan dalam penelitian ini melihat hasil belajar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah
13	Rini Istanti	Pengaruh model PBL terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Gadingan	Sama-sama ingin melihat pengaruh model PBL terhadap motivasi belajar IPA siswa.	Letak perbedaannya adalah pada penelitian ini dilakukan dikelas V sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dikelas IV

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
14	Asrifah Rosa	Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar siswa	Perbedaannya adalah tempat penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah
15	Adhini Virgiana	Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah	Letak perbedaannya adalah tempat penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah
16	Andika Sujana	Meningkatnya Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual	Sama-sama ingin melihat pengaruh model problem based learning	Letak perbedaannya adalah pada penelitian ini melihat hasil belajar sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti melihat motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
17	Churyani Wastiti	Model PBL berbantuan media power point dan video untuk meningkatkan motivasi belajar IPA	Sama- sama melihat pengaruh model PBL berbantuan video terhadap motivasi	Perbedaan dalam penelitian ini menggunakan media power point dan peneliti melihat kemampuan pemecahan masalah siswa
18	Novi Prafittasari	Penerapan model PBL berbantuan media video dalam pembelajaran IPA dikelas V	Sama-sama ingin melihat pengaruh model PBL pada pembelajaran IPA	Letak perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan dikelas V sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dikelas IV
19	Indira Pratiwi	Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan audio visual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah	Letak perbedaannya adalah tempat penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah
20	Dina Lusiyana	Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas V SD	Sama-sama ingin melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah	Letak perbedaannya adalah tempat penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah

C. Kerangka Pikir

Dalam dunia pendidikan, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Profesi guru mempunyai tugas sebagai fasilitator dalam mendidik, mengajar, dan melatih siswanya. Peran guru sebagai fasilitator harus bisa dilaksanakan oleh para tenaga pendidik dengan memberikan pelayanan kepada siswa untuk memudahkan proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru merupakan salah satu tenaga kependidikan yang mempunyai peran sebagai faktor penentu keberhasilan tujuan dan mutu pendidikan (Nurmala dkk, 2017).

Sagala (2011) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

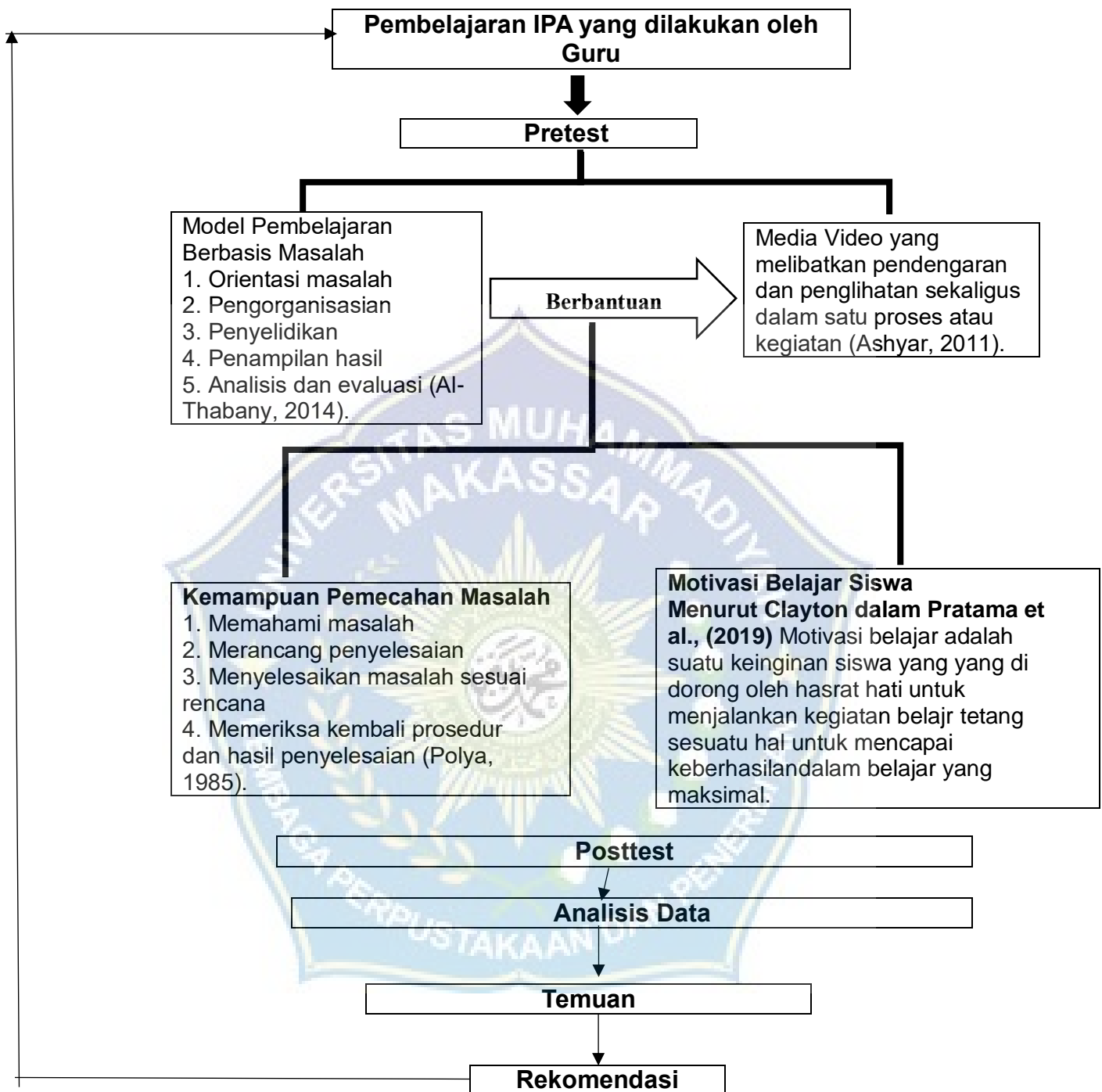
Sundayana (2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dengan penggunaan model dan media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Amir (2009) menyatakan bahwa salah satu manfaat dari model pembelajaran berbasis masalah adalah dapat memotivasi siswa. Hal senada yang diungkapkan oleh Scunk, Pintrich, dan Meece (dalam

Eggen, 2012), menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah bisa efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang titik tolak utamanya adalah masalah dan menyelesaikannya (Istanti, 2015).

Pada penelitian ini, sebelum diberikan suatu perlakuan, maka kedua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol 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 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. Setelah data hasil *pretest* dan *posttest* terkumpul, maka data tersebut dianalisis sehingga hasil akhirnya dapat ditemukan dan bisa direkomendasi pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Lebih jelasnya dapat dilihat pada skema kerangka pikir berikut ini:



Gambar 2.1 : Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis, kajian penelitian yang relevan, dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

Hipotesis 1

- a) Tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 Kecamatan Bajeng.
- b) Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 Kecamatan Bajeng.

Hipotesis 2

- a) Tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 Kecamatan Bajeng
- b) Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 Kecamatan Bajeng.

Hipotesis 3

- a) Tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 Kecamatan Bajeng
- b) Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 Kecamatan Bajeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

2. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian *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. Fokus desain penelitian ini dapat digambarkan pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Sumber : (Fraenkel dan Wallen, 2011)

Keterangan:

O₁ : *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* pada kelas eksperimen

X₁ : Perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video

X₂ : Perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan media pembelajaran sebagai pendukungnya

O₃ : *Pretest* pada kelas control

O₄ : *Posttest* pada kelas control

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SD gugus 3 Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa ketersediaan data yang

diperlukan dan sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan sejak izin penelitian diberikan ke pihak sekolah pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD gugus 3 kecamatan bajeng dan peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

E. Metode Pengumpulan Data Penelitian

1. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang memiliki kecenderungan dapat dianalisis dengan cara atau teknik statistik. Data tersebut dapat berupa angka atau skor dan biasanya diperoleh dengan menggunakan alat

pengumpul data yang jawabannya berupa rentang skor atau pertanyaan yang diberi bobot.

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini ada 2, yaitu:

a. Data Primer

Data primer pada penelitian ini didapatkan melalui kegiatan wawancara dan observasi atau pengamatan langsung di lapangan. Wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan untuk mengetahui rata-rata nilai PAS siswa, apakah telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau tidak.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari literatur, artikel, jurnal, buku serta situs internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

a. Tes kemampuan pemecahan masalah IPA

Tes kemampuan pemecahan masalah IPA digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah IPA yang diberikan selama 2 kali, yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*.

b. Angket motivasi belajar IPA

Angket motivasi belajar IPA digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan suatu perlakuan yang berbeda terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video

Observasi digunakan untuk melihat apakah keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video pada proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti sesuai dengan sintaks yang terdapat pada model berbasis masalah atau tidak dan juga apakah menggunakan media video sebagai pendukungnya atau tidak.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Oprasional

a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Terdapat beberapa sintaks dalam pembelajaran berbasis masalah. Sintaks tersebut diantaranya: 1) Orientasi siswa kepada masalah; 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar; 3) Membantu penyelidikan mandiri atau kelompok; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil

karya serta memamerkannya; 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

b. Motivasi belajar

Indikator motivasi belajar meliputi; adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Alat yang digunakan untuk mengukur adalah angket dan cara mengukurnya dengan menggunakan skala likert

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator pemecahan masalah yaitu, mengidentifikasi masalah, merancang penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah, dan menginterpretasikan hasil. Alat yang digunakan untuk mengukur adalah tes dan cara mengukurnya dengan menggunakan Teknik penskoran.

2. Pengukuran Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran berbasis masalah. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA. Tujuan penelitian ini ada 3, yang pertama adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran

berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV di SDI Gugus 3 Kecamatan Bajeng. Kedua adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV di SDI Gugus 3 Kecamatan Bajeng. Ketiga adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV di SDI Gugus 3 Kecamatan Bajeng. Jadi, untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa, maka digunakan tes sebagai alat ukurnya. Sedangkan untuk mengukur motivasi belajar siswa, maka digunakan angket sebagai alat ukurnya. Selain itu, juga digunakan lembar observasi untuk melihat apakah model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video pada proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti sesuai dengan sintaks yang terdapat pada model berbasis masalah atau tidak dan juga apakah menggunakan media video sebagai pendukungnya atau tidak.

Tes yang diberikan berbentuk soal uraian yang terdiri dari 5 nomor dengan masing-masing bobot adalah 20 poin. Nilai akhir hasil tes diperoleh dengan cara:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Bobot}} \times 100 = \text{Nilai Perolehan}$$

Tes kemampuan pemecahan masalah diberikan sebanyak 2 kali, yaitu pada saat *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum tes diberikan, instrumen tes kemampuan pemecahan

masalah terlebih dahulu divalidasi oleh para validator untuk melihat validitas instrumen tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa tes kemampuan pemecahan masalah dapat digunakan sebagai alat pengumpul data pada penelitian ini.

Angket motivasi belajar pada penelitian ini didesain berdasarkan skala model Likert yang berisi sejumlah pernyataan yang harus dipilih siswa dengan mencentang atau menceklis (✓) pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS). Daftar pernyataan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik siswa yang berjumlah 30 item pernyataan yang dikombinasikan antara pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif dengan kategori Sangat Setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif kategori Sangat Setuju (SS) diberi skor 1, Setuju (S) diberi skor 2, Tidak Setuju (TS) diberi skor 3, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 4. Sebelum disebar, terlebih dahulu angket divalidasi oleh para validator untuk melihat validitas instrumen sehingga dapat dikatakan bahwa angket motivasi belajar dapat digunakan sebagai alat pengumpul data pada penelitian ini.

Penelitian ini tidak hanya mengukur tes kemampuan pemecahan masalah dan angket motivasi belajar siswa saja, tetapi juga melihat apakah model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video pada proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti sesuai dengan

sintaks yang terdapat pada model pembelajaran berbasis masalah atau tidak dan juga apakah menggunakan media video sebagai pendukungnya atau tidak.

Observasi dilakukan oleh 2 orang observer. Lembar observasi pada penelitian ini menggunakan lembar observasi terstruktur. Keterlaksanaan setiap item observasi dinilai dengan mencentang atau menceklis (✓) kategori pilihan skor 4 (Sangat Sesuai), skor 3 (Sesuai), skor 2 (Tidak Sesuai), atau skor 1 (Sangat Tidak Sesuai). Sebelum digunakan, terlebih dahulu lembar observasi divalidasi oleh para validator untuk melihat validitas instrumen tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa lembar observasi dapat digunakan sebagai alat pengumpul data pada penelitian ini.

2. Validasi Instrumen Penelitian

Validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 orang observer, yaitu seorang dosen Universitas Muhammadiyah Dr. Muh Erwinto Imran, M.Pd dan Dr. Sirajudin, S.Pd., M.Pd dan seorang guru PNS di SDI Pakingkingan. Instrumen yang dimaksud adalah RPP, materi ajar, soal LKPD, soal *Pretest* dan *Posttest*, angket motivasi belajar siswa, media video dan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video. Validitas isi ini dihitung dengan menggunakan uji validitas grogery. Uji validitas grogery digunakan untuk melihat kevalidan suatu instrumen penelitian secara keseluruhan. Setelah hasil validasi validator

I dan II terkumpul, maka hasilnya diinterpretasikan ke dalam indeks kesepakatan 2 rater menggunakan tabel tabulasi 2x2 berikut:

Tabel 3.2 Tabulasi 2x2 Uji Validitas Grogery

		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D

Setelah menggunakan tabel tabulasi 2x2 di atas, maka selanjutnya dihitung menggunakan rumus dan memperhatikan kriteria uji validitas grogery di bawah ini

$$Vi = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan :

Vi : Validitas

A, B, C, D : Jumlah butir angket yang mendapat hasil tabulasi A/B/C/D.

Tabel 3.3 Kriteria Uji Validitas Grogery

Skor Validitas	Kategori
0,8 – 1	Sangat Tinggi
0,6 – 0,79	Tinggi
0,4 – 0,59	Sedang
0,22 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Retnawati, 2016).

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis data statistik deskriptif

Analisis data statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Ada 3 instrumen pada penelitian ini yang hasil datanya dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yaitu:

a. Keterlaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Arikunto (2013) berikut kategorisasi keterlaksanaan proses pembelajaran:

Tabel 3.4 Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Kategori	Rentang Persentase
Tidak efektif	< 20%
Kurang efektif	21%-40%
Cukup Efektif	41%-60%
Efektif	61%-80%
Sangat Efektif	81%-100%

b. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Hasil tes kemampuan pemecahan masalah dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui skor siswa sebelum dan setelah diberikannya suatu perlakuan yang mana datanya diolah menggunakan bantuan program SPSS *for windows*. Guna

mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa, maka dilakukan pengkategorian.

Pengkategorian pertama dibagi ke dalam 7 kategori yaitu banyaknya sampel, nilai tertinggi, nilai terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi. Kemudian data diinterpretasi ke dalam kategori kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan pedoman yang dikemukakan oleh Arikunto (2010) berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah

Nilai Siswa	Kategori
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2010)

c. Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Angket motivasi belajar pada penelitian ini didesain berdasarkan skala model Likert yang berisi sejumlah pernyataan yang harus dipilih siswa dengan mencentang atau menceklis (✓) pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS).

Daftar pernyataan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik siswa yang berjumlah 30 item pernyataan yang dikombinasikan antara pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif dengan kategori Sangat Setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif kategori SangatSetuju (SS) diberi skor 1, Setuju (S) diberi skor 2, Tidak Setuju (TS) diberi skor 3, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 4. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada Tabel 3.3 di bawah ini :

Tabel 3.6 Skor Angket Motivasi Belajar

Nilai Pernyataan Positif	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 3.7 Kategori Skor Penilaian Angket Motivasi Belajar

Nilai Pernyataan Negatif	Kategori
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Tidak Setuju
4	Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Arikunto, 2010)

Jika angket sudah disebar dan diisi oleh siswa, maka hasilnya akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Bobot}} \times 100 = \text{Nilai Perolehan}$$

Setelah diperoleh banyaknya sampel, nilai tertinggi, nilai terendah, dan skor rata-rata, maka untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa, dibutuhkan suatu pedoman yang dapat dijadikan sebagai acuan. Berikut adalah interpretasi kategori motivasi belajar siswa yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3.8 Interpretasi Kategori Motivasi Belajar Siswa

Rentang Nilai yang diperoleh siswa	Kategori
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2010)

d. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video

Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video dianalisis secara deskriptif. Data ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang observer untuk melihat kesesuaian antara sintaks yang terdapat pada model pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media video sebagai pendukungnya dengan

keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Lembar observasi pada penelitian ini menggunakan lembar observasi terstruktur. Keterlaksanaan setiap item observasi dinilai dengan mencentang atau menceklis (✓) kategori pilihan skor 4 (Sangat Sesuai), skor 3 (Sesui), skor 2 (Tidak Sesuai), atau skor 1 (Sangat Tidak Sesuai). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 3.9 Kategori Skor Penilaian Lembar Observasi

Skor	Kategori
4	Sangat Sesuai
3	Sesuai
2	Tidak Sesuai
1	Sangat Tidak Sesuai

Jika lembar observasi sudah diisi oleh setiap observer, maka hasilnya akan diolah dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Bobot}} \times 100 = \text{Nilai Perolehan}$$

Tabel 3.10 Hasil Validasi Instrumen

No	Instrumen	Skor Validitas	Kategori
1	RPP	1	Sangat Tinggi
2	Soal Pretest dan Posttest	1	Sangat Tinggi
3	Angket Motivasi Belajar Siswa	1	Sangat Tinggi
4	Media Video	1	Sangat Tinggi
5	Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video	1	Sangat Tinggi

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 13 halaman 230)

2. Analisis data statistik inferensial

Analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Untuk analisis data hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa dan data hasil angket motivasi siswa digunakan program SPSS *for windows* untuk mengolahnya. Sebelum uji hipotesis, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows*. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* menggunakan *Uji Barlett* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Berikut adalah pengujian hipotesis 1, 2, dan 3 pada penelitian ini:

1. Pengujian Hipotesis 1

Uji hipotesis yang digunakan untuk menjawab hipotesis 1 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. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig. $\geq 0,05$ dan nilai t-hitung $< t$ -tabel maka H0 diterima dan H1 ditolak sedangkan jika Sig. $< 0,05$ dan nilai t-hitung $> t$ -tabel maka H0 ditolak dan H1 diterima. Berikut adalah keterangan untuk H0 dan H1 pada pengujian hipotesis 1 :

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 kecamatan bajeng.

H₁: Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 kecamatan bajeng.

2. Uji Hipotesis 2

Uji hipotesis yang digunakan untuk menjawab hipotesis 2 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. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.. Berikut adalah keterangan untuk H_0 dan H_1 pada pengujian hipotesis 2 :

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 kecamatan bajeng.

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 kecamatan bajeng.

3. Pengujian Hipotesis 3

Uji hipotesis yang digunakan untuk menjawab hipotesis 3 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. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berikut adalah keterangan untuk H₀ dan H₁ pada pengujian hipotesis 3:

H₀ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 kecamatan bajeng.

H₁ : Ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD gugus 3 kecamatan bajeng.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

a. Deskripsi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video

Keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video dianalisis secara deskriptif. Data ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang observer untuk melihat kesesuaian antara sintaks yang terdapat pada model pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media video sebagai pendukungnya dengan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah hasil observasi pada pembelajaran 1 yang dilaksanakan pada pertemuan 2, observasi pembelajaran 2 yang dilaksanakan pada pertemuan 3, dan observasi pembelajaran 3 yang dilaksanakan pada pertemuan 4:

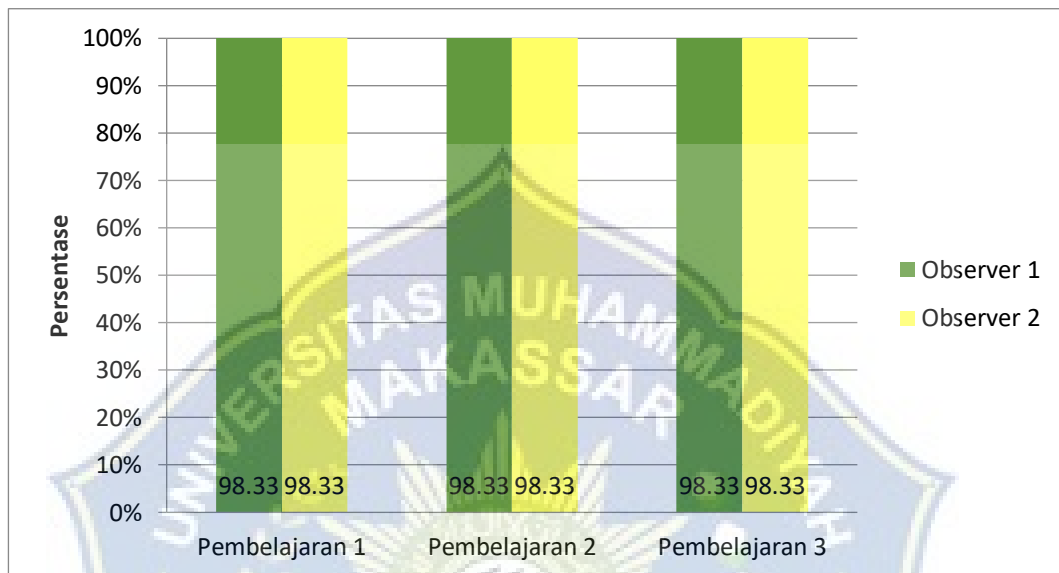
Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video

Pembelajaran	Jumlah Skor		Nilai Akhir	
	Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
Observasi Pembelajaran 1	59	59	98,33%	98,33%
Observasi Pembelajaran 2	59	59	98,33%	98,33%
Observasi Pembelajaran 3	59	59	98,33%	98,33%

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 6, 7, dan 8 halaman 195-206)

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa jumlah skor yang diberikan observer 1 pada pertemuan 1 adalah 59 dengan nilai akhir 98,33 , begitupun dengan jumlah skor yang diberikan observer 2 pada pertemuan 1 yaitu 59 dengan nilai akhir 98,33. Untuk pembelajaran 2, jumlah skor yang diberikan observer 1 pada pertemuan 2 adalah 59 dengan nilai akhir 98,33 , begitupun dengan jumlah skor yang diberikan observer 2 pada pertemuan 2 yaitu 59 dengan nilai akhir 98,33. Sedangkan pada pembelajaran 3, jumlah skor yang diberikan observer 1 pada pertemuan 3 adalah 59 dengan nilai akhir 98,33 , begitupun dengan jumlah skor yang diberikan observer 2 pada pertemuan 3 yaitu 59 dengan nilai akhir 98,33. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa peneliti benar-benar melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks yang terdapat pada model pembelajaran berbasis masalah dan juga menggunakan

media video sebagai pendukungnya. Berikut adalah grafik jumlah skor dan nilai akhir hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video:



Gambar 4.1 Grafik Nilai Akhir Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video

b. Deskripsi Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

1. Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa Sebelum Diberikan Suatu Perlakuan

Angket motivasi belajar IPA siswa diberikan pada pertemuan pertama untuk melihat tingkat motivasi awal siswa sebelum 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

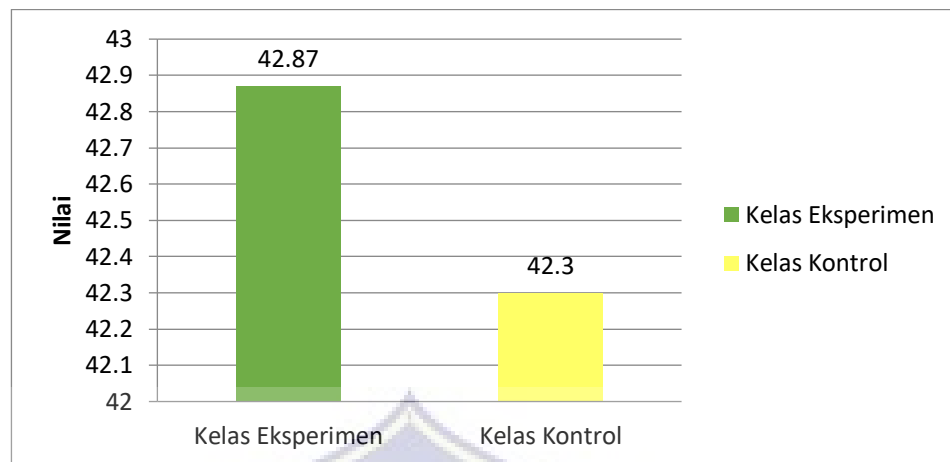
dikumpulkan, diperiksa, dan dianalisis oleh peneliti. Hasil statistik tingkat motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 219)

Tabel 4.2 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. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa tingkat motivasi awal siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir setara sehingga memungkinkan untuk kedua kelas dapat dibandingkan tingkat motivasinya pada penelitian ini. Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Jika skor hasil motivasi belajar 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 4.3 berikut :

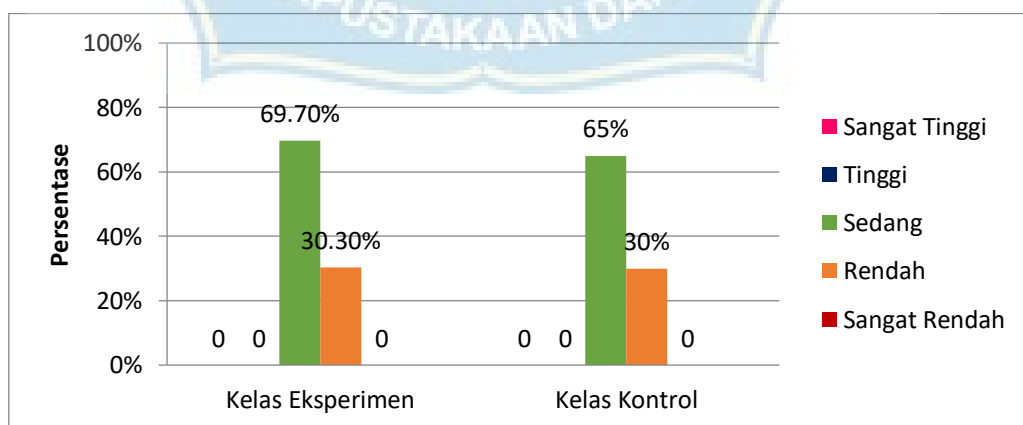
Tabel 4.3 Distribusi dan Persentase Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

No	Nilai Siswa	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	81-100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
2.	61-80	Tinggi	0	0	0	0
3.	41-60	Sedang	16	69,70	13	65
4.	21-40	Rendah	7	30,30	7	35
5.	0-20	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah			23	100	20	100

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 219-221)

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa untuk kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* tidak ada satupun siswa yang

memperoleh kategori nilai sangat tinggi dan kategori nilai tinggi, terdapat 16 siswa yang memperoleh kategori nilai sedang dengan persentase 69,70 %, dan terdapat 7 siswa yang memperoleh kategori nilai rendah dengan persentase 30,30%, Sedangkan untuk kelas kontrol, dari 20 siswa tidak ada satupun siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi dan kategori nilai tinggi, terdapat 13 siswa yang memperoleh kategori nilai sedang dengan persentase 65%, dan terdapat 7 siswa yang memperoleh kategori nilai rendah dengan persentase 35%. Jadi, setelah skor atau nilai siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen termasuk kedalam kategori sedang, yaitu 42,87. Begitupun dengan skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas kontrol juga termasuk kedalam kategori sedang, yaitu 42,30. Berikut ini grafik perbandingan frekuensi dan persentase motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengkategorian di atas:



Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Persentase Motivasi belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

2) 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:

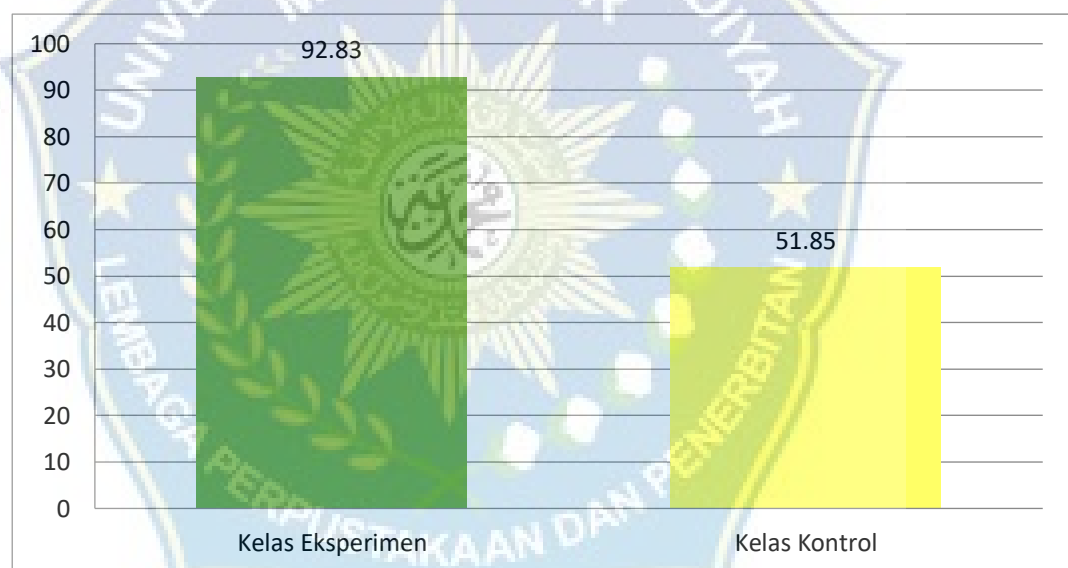
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

	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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 220)

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dari 23 siswa adalah 92,83 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 85. Sedangkan skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas kontrol dari 20 siswa adalah 51,85 dengan nilai tertinggi 62 dan nilai terendah 43. 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:



Gambar 4.4 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 :

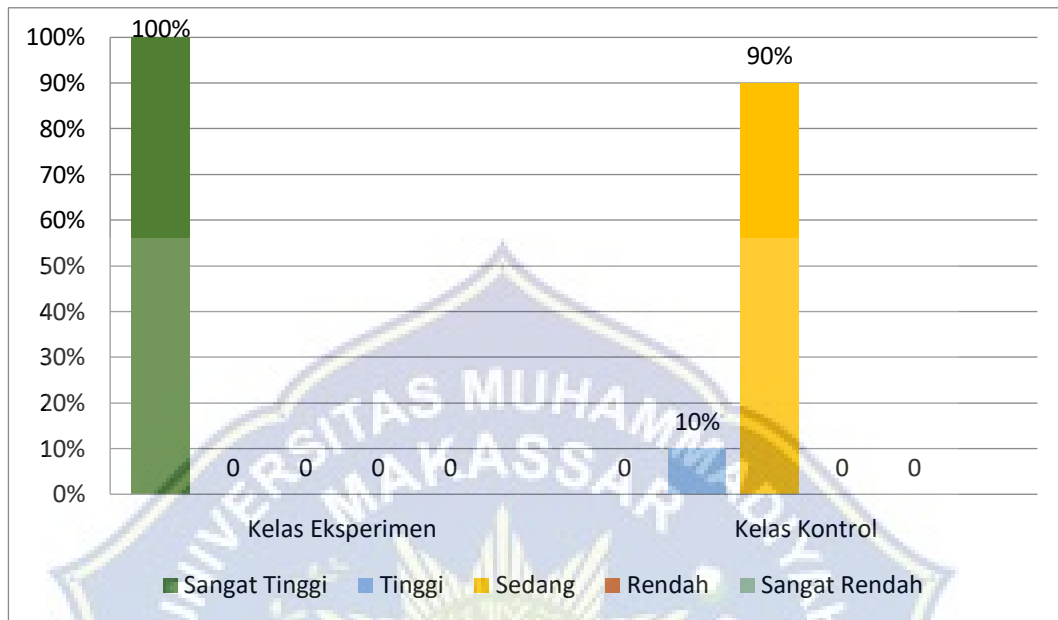
Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Motivasi Belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 220-221)

Tabel 4.5 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 persentase 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 sedang, yaitu 51,85. Berikut ini grafik perbandingan frekuensi dan persentase motivasi

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



Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Persentase Motivasi belajar IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

c. Deskripsi Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

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

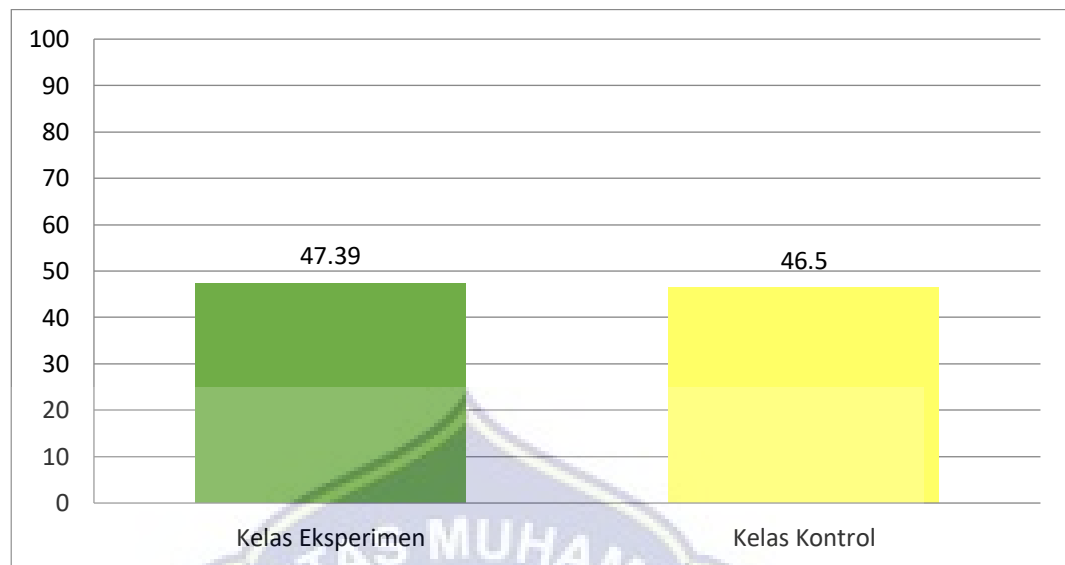
Pretest diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama untuk melihat kemampuan awal pemecahan masalah IPA siswa. Hasil pretest tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan dianalisis oleh peneliti. Hasil statistik kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelaksanaan pretest baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 216)

Tabel 4.6 di atas 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:



Gambar 4.6 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 :

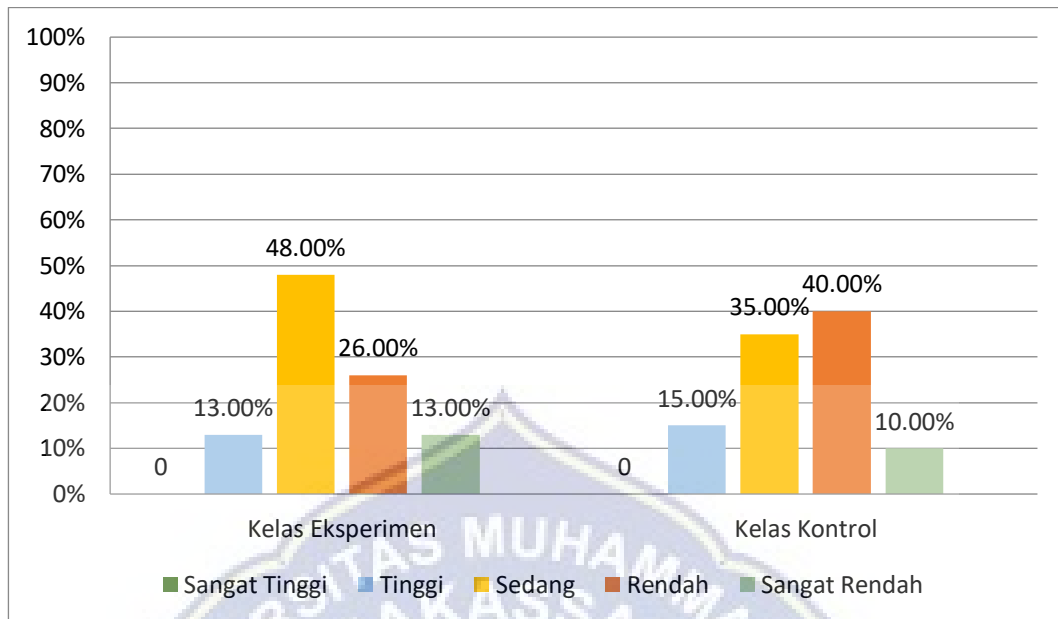
Tabel 4.7 Distribusi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

No	Nilai Siswa	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	81-100	Sangat Tinggi	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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 216-217)

Tabel 4.7 di 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 dkatategori 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 dkatategori 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 persentase kemampuan awal pemecahan masalah IPA siswa.



Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

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

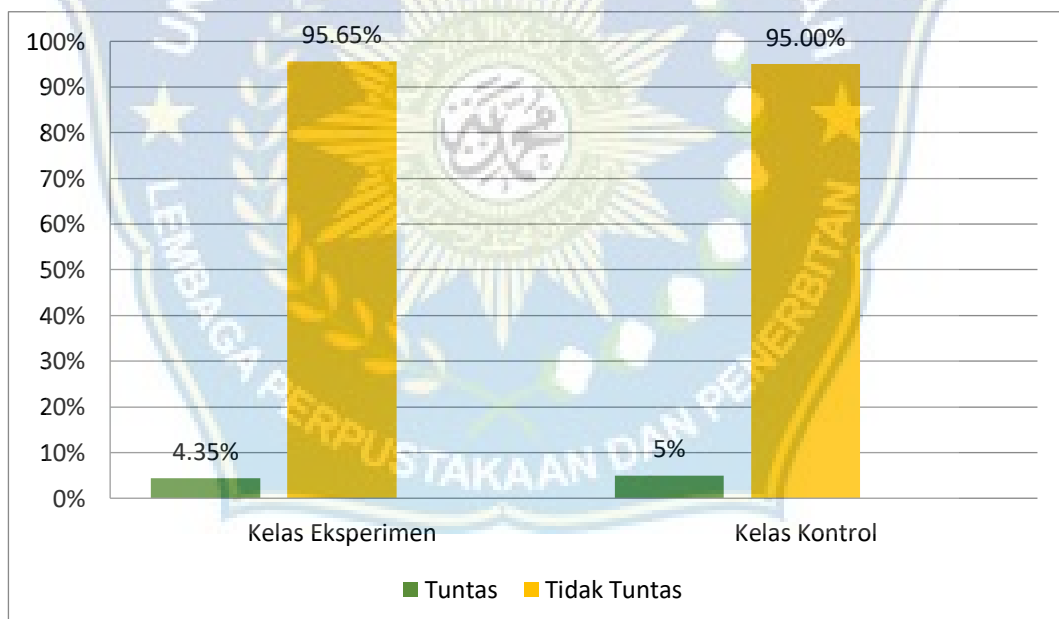
Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 216-217)

Tabel 4.8 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:



Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

2) 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:

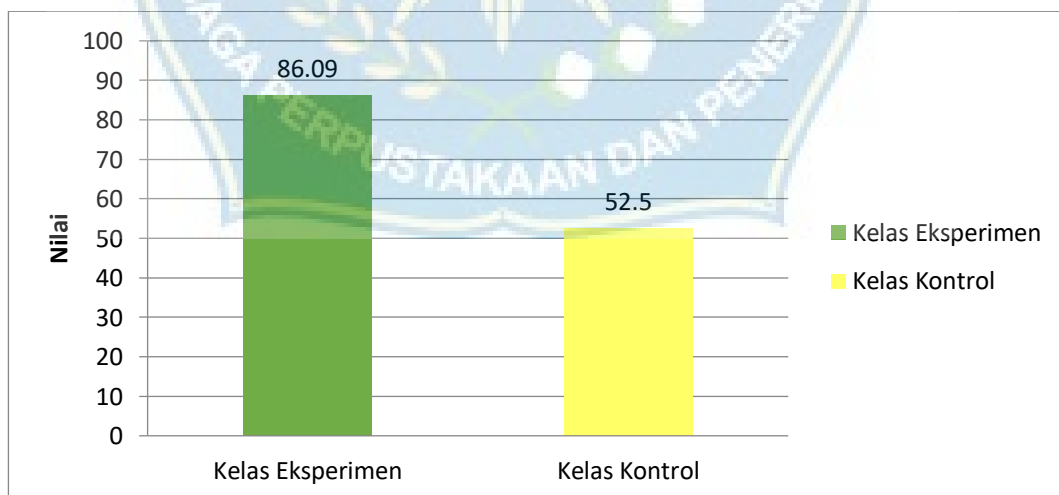
Tabel 4.9 Statistik Deskriptif Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 216)

Tabel 4.9 di atas 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:



Gambar 4.9 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 :

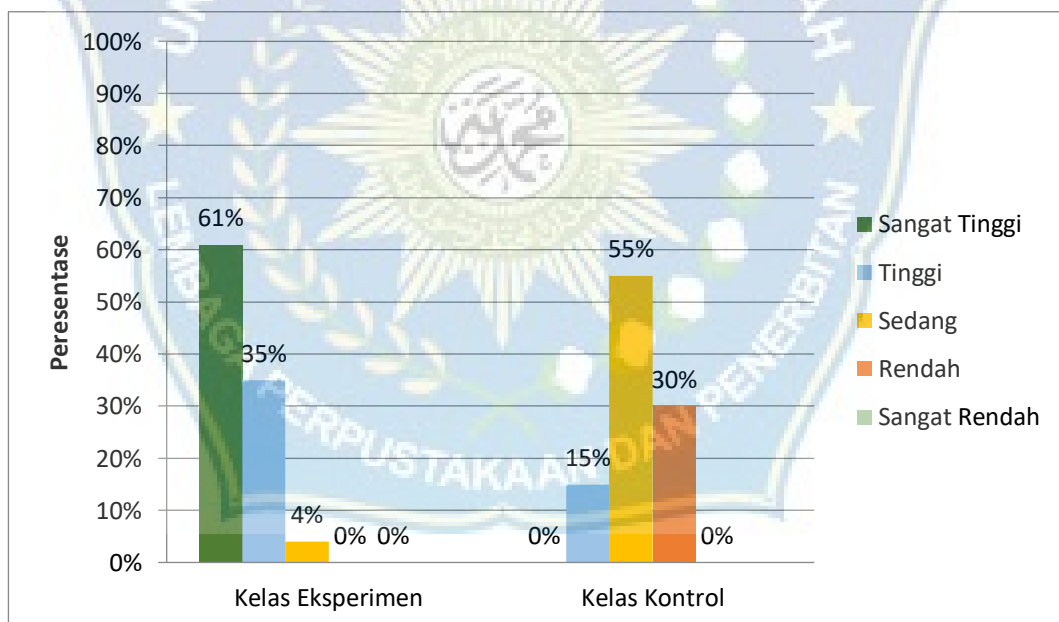
Tabel 4.10 Distribusi dan Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan Pretest

No	Nilai Siswa	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	81-100	Sangat Tinggi	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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 11, halaman 216-217)

Tabel 4.10 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:



Gambar 4.10 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 :

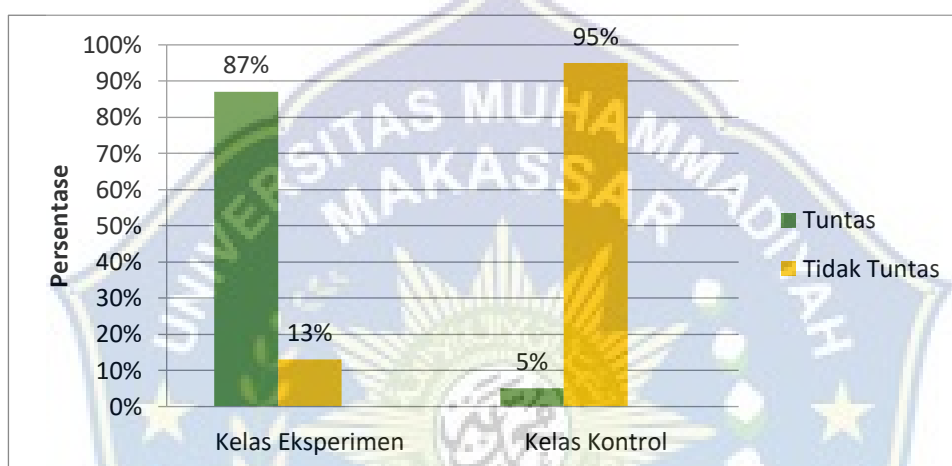
Tabel 4.11 Deskripsi Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

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

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 10, halaman 210 -212)

Tabel 4.11 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:



Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Awal Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

2. Pengujian Hipotesis

Analisis data hasil angket motivasi dan tes kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan program SPSS *for windows* untuk mengolahnya. Sebelum uji hipotesis, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows*. Pengujian dengan SPSS

berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak normal. Berikut adalah output hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas

Item	Sig.
Pretest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	0,200
Pretest Motivasi Belajar Kelas Kontrol	0,200
Posttest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	0,200
Posttest Motivasi Belajar Kelas Kontrol	0,200
Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen	0,200
Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Kontrol	0,200
Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen	0,105
Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Kontrol	0,170

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 12, halaman 223-224)

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai sig. pada *pretest* motivasi belajar kelas eksperimen adalah 0,200, nilai sig. pada *pretest* motivasi belajar kelas kontrol adalah 0,200, nilai sig. pada *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen adalah 0,200, dan nilai sig. pada *posttest* motivasi belajar kelas kontrol adalah 0,200. Nilai sig pada *pretest* kemampuan pemecahan masalah kelas

eksperimen adalah 0,200, nilai sig. pada *pretest* kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol adalah 0,200, nilai sig pada *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen adalah 0,105, nilai sig. pada *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol adalah 0,170.

Jika dilihat dari hasil uji normalitas pada *pretest* hasil uji normalitas pada *pretest* motivasi belajar kelas eksperimen diketahui bahwa $0,200 > 0,05$, hasil uji normalitas pada *pretest* motivasi belajar kelas kontrol diketahui bahwa $0,200 > 0,05$, hasil uji normalitas pada *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen diketahui bahwa $0,200 > 0,05$, dan hasil uji normalitas pada *posttest* motivasi belajar kelas kontrol diketahui bahwa $0,200 > 0,05$. Dan hasil uji normalitas pada *pretest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen diketahui bahwa $0,200 > 0,05$, hasil uji normalitas pada *pretest* kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol diketahui bahwa $0,200 > 0,05$, hasil uji normalitas pada *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen diketahui bahwa $0,105 > 0,05$, hasil uji normalitas pada *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol diketahui bahwa $0,170 > 0,05$. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenits

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* menggunakan *Uji Barlett* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{\text{value}} \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $P_{\text{value}} < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen. Berikut adalah output hasil uji homogenitas pada penelitian ini:

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas

Item	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	0,360
Posttest Motivasi Belajar	0,326
Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah	0,796
Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah	0,275

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 12, halaman 225-226)

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa nilai sig. pada *pretest* motivasi belajar adalah 0,360, dan nilai sig. pada *posttest* motivasi belajar adalah 0,326. Nilai sig. pada *pretest* kemampuan pemecahan masalah adalah 0,796, dan nilai sig. pada *posttest* kemampuan pemecahan masalah adalah 0,275.

Jika dilihat dari hasil uji homogenitas pada *pretest* motivasi belajar diketahui bahwa $0,360 > 0,05$, dan pada *posttest* motivasi belajar diketahui bahwa $0,326 > 0,05$. Sedangkan, kemampuan

pemecahan masalah diketahui bahwa $0,796 > 0,05$, pada *posttest* kemampuan pemecahan masalah diketahui bahwa $0,275 > 0,05$, pada *pretest* Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Berikut adalah hasil pengujiannya:

1. 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 $\text{Sig.} \geq 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah hasil uji pengujiannya:

Tabel 4.14 Hasil Uji *Independent Sample t-test* Data Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

Independent Samples t-test		Levene's Test for Equality of Variances		T	Df
		F	Sig.		
Motivasi_Belajar	Equal variances assumed	0,987	0,000	27.670	41
	Equal variances not assumed			27.160	35.389

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 12, halaman 227)

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa 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.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah 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 kemampuan pemecahan masalah 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 pengujiannya:

Tabel 4.15 Hasil Uji *Independent Sample t-test* Data Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa

		Independent Samples t-test			
		Levene's Test for Equality of Variances		T	Df
		F	Sig.		
Motivasi_Belajar	Equal variances assumed	1,224	0,000	9.179	41
	Equal variances not assumed			9.035	36.304

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 12, halaman 226)

Tabel 4.15 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. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah

berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA pada siswa kelas IV di wilayah Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

3. 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 $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah hasil pengujiannya:

Tabel 4.16 Hasil Uji Manova

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Kemampuan_Pemecahan	17219.565 ^a	1	17219.565	90.832	.000
	_Masalah					
Intercept	Motivasi_Belajar	28700.022 ^b	1	28700.022	1381.752	.000
	Kemampuan_Pemecahan					
Kelas	_Masalah	204889.130	1	204889.130	1080.781	.000
	Motivasi_Belajar	211753.065	1	211753.065	10194.772	.000
Error	Kemampuan_Pemecahan	17219.565	1	17219.565	90.832	.000
	_Masalah	28700.022	1	28700.022	1381.752	.000
Total	Kemampuan_Pemecahan	8341.304	44	189.575		
	_Masalah	913.913	44	20.771		
	Motivasi_Belajar	230450.000	46			
Corrected Total	Kemampuan_Pemecahan	241367.000	46			
	_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)

Sumber: (hasil olah data berdasarkan lampiran 12, halaman 227- 228)

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa 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

1. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa

Teknis analisis data pada penelitian ini ada dua, yaitu analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 42,87 sedangkan skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *pretest* untuk kelas kontrol adalah 42,30. Kemudian skor rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 92,83 sedangkan skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPA siswa pada pelaksanaan *posttest* untuk kelas kontrol adalah 51,85..

Hasil analisis data statistik inferensial menunjukkan bahwa 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 konsep zat dan perubahannya pada siswa kelas IV di wilayah Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Hubungan antara pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh video pembelajaran dan motivasi belajar siswa sangat kompleks dan saling berkaitan. Pembelajaran berbasis masalah, dengan pendekatan yang berpusat pada siswa dan berbasis pada konteks dunia nyata, dapat meningkatkan motivasi intrinsik dengan membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Ketika siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari memiliki aplikasi praktis dan relevansi dengan kehidupan nyata, mereka cenderung lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dalam PBM dapat memperkuat efek ini dengan menyediakan materi yang menarik secara visual dan auditori, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Video pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami masalah dengan lebih baik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa kompetensi dan efikasi diri mereka. Ketika siswa merasa mampu mengatasi tantangan yang dihadapi, mereka cenderung lebih termotivasi untuk terus belajar dan mencari solusi. Dengan demikian, integrasi video pembelajaran dalam PBM tidak hanya mendukung pemahaman kognitif tetapi juga aspek afektif dan motivasional dari pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih holistik dan efektif.

Beberapa hasil penelitian terdahulu telah menunjukkan adanya hubungan positif antara pembelajaran berbasis masalah yang

didukung oleh video pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Misalnya, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Suryadi (2022) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam PBM yang didukung oleh media video menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar dan keterlibatan mereka dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video dalam PBM dapat meningkatkan pemahaman konsep dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Demikian pula, sebuah studi oleh Ahmad (2018) mengungkapkan bahwa integrasi video pembelajaran dalam PBM tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyajikan konteks masalah dan menyediakan sumber informasi yang kaya, yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis masalah.

2. 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

H₁ 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.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar IPA Siswa

Setelah uji prasyarat untuk variabel multivariat, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji sample t independen, dilakukan, uji MANOVA dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah secara bersamaan terhadap dua variabel terikat, yaitu kemampuan proses sains siswa dan kemampuan kognitif konsep. Hasil analisis uji MANOVA menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan kognitif konsep siswa. H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA siswa.

Upaya peningkatan kemajuan belajar siswa membutuhkan suatu cara jitu. Artinya bahwa harus ada stimulus-respon yang terjadi.

Stimulus tentunya diberikan oleh guru dan respon tentunya berasal dari siswa. Respon siswa akan positif jika stimulus yang diberikan bermakna bagi siswa. Pada penelitian ini, stimulus yang diberikan peneliti berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video. Sedangkan respon positif yang diharapkan adalah adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa serta motivasi belajarnya. Menurut teori yang ada, Dewi (2017) menyatakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video dapat menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan kemandirian siswa melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan siswa, dapat membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selanjutnya Amir (2009) menyatakan bahwa salah satu manfaat dari model pembelajaran berbasis masalah adalah dapat memotivasi siswa. Hal senada yang diungkapkan oleh Scunk, Pintrich, dan Meece (dalam Eggen, 2012), menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah bisa efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara dalam penelitian Padmavathy.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan pada penelitian ini adalah:

1. 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.
2. 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.
3. 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 $0,000 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran pada penelitian ini adalah:

1. Kepada pihak sekolah SDI Pakingkingan Kabupaten Gowa agar sekiranya dapat menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video pada proses pembelajaran di kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar IPA dengan catatan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana terkait LCD harus diperadakan.
2. Kepada para guru harus lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa dan apabila guru ingin menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video, maka terlebih dahulu guru harus memahami sintaks dari model pembelajaran tersebut dan mampu menyediakan media video serta mengoperasikan laptop dan LCD.
3. Kepada mahasiswa dan peneliti selanjutnya agar mengkaji lebih mendalam mengenai model pembelajaran berbasis masalah terkhususnya yang berkaitan dengan keraifan lokal negara Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Suryadi, Yeni Suryaningsi, Ipin Aripin (2022). PBL Berbantuan Media Video terhadap Pemecahan Masalah. (Transformasi Pendidikan di Era *Super Smart Society* 5.0)
- Adhini Virgiana dan Wasitohadi. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong-Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria*, 6, 100–118.
- Agsen Hosnan Bilik (2021). Peran Model Problem Based Learning Berbantuan Media Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Sistem Reproduksi. Vol: 6 (1)
- Akinoglu, O & Tandogan, R.O. 2010. The Effect of Problem Based Active Learning in Science Education on Student Academic Achievement, Attitude, and Concept Learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. Vol: 3 (1), hal: 71-81.
- Albab, R. U., Wanabuliandari, S., & Sumaji. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Gagung Duran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1767–1775.
- Ali, Mohammad. (2009). Pendidikan untuk Pembangunan Nasional. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Al-Thabany. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovasi, Progresif, dan Konseptual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SD. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10.
- Amir, M.T. 2009. Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning. Jakarta: Prenada Media.
- Arends, R. 2009. *Learning To Teach*. New York: Mc Graw-Hill Companies.
- Arends, R. I. (2014). *Learning to teach*. Newyork: McGraw-Hill.
- Arends, R. I. 2008. *Learning to Teach*. Terjemahan Helly Prajitno. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arends. 2011. *Learning to Teach*. Yogyakarta Pustaka Belajar.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik Ed Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, L., & Budiarti, Y. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah. *Journal of Elementary School Education*, 2(1), 105–109.

- Ayu Widyaningrum, Wasitohadi, Theresia Srirahayu (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA di kelas 4 SD. Vol: 4 (2).
- Ainul, A. N. I. (2022). Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah dalam Program Edupreneurship 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.
- B, F. (2019). Penggunaan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Kelas Iv Sdn Topa Kota Baubau. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 122–134. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i01.3111>
- Baber, H. (2020). Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during the Pandemic of COVID19. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 285–292.
- Basri, M. (2022). Perbandingan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Bern, R.G., & Erickson, P.M. (2001). Contextual teaching and learning: preparing students for the new economy. *Journal of Research* no 5.
- Darmayanti, N. W. S., Wijaya, I., & ... (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Bidang Studi IPA Di Tengah Pandemi Covid-19 Melalui Praktikum Berorientasikan Lingkungan Sekitar Rumah. *Jurnal Elementary*, 4(2), 139–143.
- Dewi, N.M.J., Putra, S. & Ganing, N.N. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA. *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol: 5(2), hal: 1-10.
- Dyah Aini Purbarani, Nyoman Dantes, Putu Budi Adyana (2018). Pengaruh PBL Berbantuan Media Audio-Visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Vol: 2 (1)
- Eggen, P & Kauchak, D. 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks.
- Eldarni, Ida Murni, & Fitri Yeni. 2014. Media Video. Padang: UNP Press
- Elma, P. G. G. J., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi

- Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 486–494.
- Fathurrohman, M. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. 2011. How to Design and Evaluate Research in Education. New York: McGraw-Hill.
- Firdaus, F. M., Surahman, E., & Makiyah, Y. S. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fisika Materi Momentum Dan Impuls. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 171–180. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F>
- Fitri, A. D., & Mufit, F. (2022). Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Konflik Kognitif Menggunakan Software Tracker Untuk Mengkonstruksi Konsep Momentum Dan Impuls. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 147–153. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i2.20372>
- Fitriyanti, F. F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa melalui Model PBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491–497.
- Handayani, R. H., & Muhammadi. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Melatih Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1494–1499.
- Hidayat, F., Zuhendri, & Zulfah. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kuok. *Journal On Education*, 1(1), 30–39.
- Hidayatin, S., Verawati, N. N. S. P., & Susilawati, S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Materi Momentum dan Impuls Kelas X. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 663–671. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.623>
- Jelita, N. T., Odja, A. H., & Setiawan, D. G. E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Dengan Implementasi Blended Learning Terhadap Hasil Belajar. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 8(1), 109. <https://doi.org/10.31764/orbita.v8i1.8147>
- KAI, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Tentang Sifat-Sifat Bunyi Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas
iv Skripsi.
<https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/151415159/meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-pembelajaran-ipa-tentang-sifat-sifat-bunyi-melalui-pendekatan-konstruktivisme-di-kelas-iv-sdn-83-kota-tengah-kota-gorontalo.html>

- Kurniawan, D., Wahyuningsih, T., & Normala Sari, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Menggunakan Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.7149>
- Kusuma, F. W., & Aisyah, M. N. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.912>
- Magfirah, I., Kaharuddin, A., & Wangse, F. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Dengan Pendekatan Open-Ended Dalam Pembelajaran Matematika Materi Segi Empat Siswa Kelas Viii Smpn 14 Buru. *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Profesi*, 9(1), 686–694.
- Martiasari, M. (2021). Pemahaman Konsep Belajar IPA Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.339>
- Mbari, M. A. F., Yufrinalis, M., & Nona, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v6i2.1019>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Rahman, A., Khaeruddin, & Ristiana, E. (2020). Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN 30 Sumpangbita. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 29–41.
- Ramadhan, F. A. (2021). Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran IPA di Pendidikan Sekolah Dasar. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.35719/vektor.v2i2.35>
- Risanty, R. D., & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi, November*, 1–9.
- 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>
- Suastika, I.N, dkk. (2017). Memberdayakan Guru-Guru SMP dan SMA PGRI Seririt untuk Melaksanakan Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Yadnya dalam Rangka Pendidikan Karakter Bangsa. Universitas Pendidikan Ganesha : Widya Laksana ejournal.undiksha
- Suwantin, S., Negeri, S. D., Kecamatan, P., & Kabupaten, K. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Bunyi melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*], 83(1), 2023. <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>
- Syamsul, Y., Tampubolon, B., & Sugiarto, A. (2022). Dampak Alih Fungsi Lahan Hutan Menjadi Perkebunankelapa Sawit Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53276>
- Widiyati, C. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Sifat-Sifat Bunyi Melalui Model CTL (Contextual Teaching and Learning) pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 2(1), 84–93. <http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp/article/view/264>
- Gok,T & Silay, I. 2010. The Effects of Problem Solving Strategies on Students' Achievement, Attitude and Motivation. *Latin- American Journal of Physics Education*, Vol: 4 (1), hal: 721-731.
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifa, A. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Terpadu Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Labuhan Ratu. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung: Universitas Bandar Lampung.
- Haryanti, Y.D. 2017. Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol: 3 (2), hal: 57-63.
- Herlina, M., Syahfitri, J., & Ilista, I. (2020). Perbedaan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif dengan model pembelajaran problem based learning berbantuan media audio visual
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 : Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Husna. 2013. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik melalui Pendekatan Matematika Realistik pada Siswa SMP Kelas VII Langsa. *Jurnal Paradikma*. Vol: 6 (2),hal: 175-186.

- Ihsan, Syahrul dan Ahyanuardi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2(1): halaman 37-41.
- lin Dwian Putri, Rina Gustina, Muhammad Nizar, Haifaturrahmah, Yuni Mariyati, Safrudin Muhdar, 16 Agustus 2023 Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Audio Visual dan Motivasi Belajar terhadap IPA di Sekolah Dasar
- Istanti, R. 2015. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V Sdn Gadingan. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. Edisi 12 Tahun IV, hal: 1-8.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model - Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Kunarsi & Sani. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.
- Lawi, Susana, and Sukarman Hadi Jaya Putra. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Number Head Together Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Santa Maria Maumere." *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 1, no. 2 (July 7, 2020)
- Mahfudin, Isah Cahyani, Sandra Sukmaning Adji (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap IPA di Sekolah Dasar. Vol: 8. No (1)
- Mariawan, I.M. 2013. Karakteristik Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Do Talk Record dalam Sains. In Prosiding Seminar Nasional MIPA. Hal: 139-146.
- Mulyasa, E. 2005. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Novianti, A., Benti, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202.
- Nuraini, N., Maimunah, M., & Roza, Y. (2020). Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah 9(3), 799.
- Nurika Fitriana, Fida, Suyono (2023). Implementasi PBL Berbantuan Media Video Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kongnitif Siswa. Vol: 4 (3)
- Nurmala, S., Hasyim, A. & Yanzi, H. 2017. Peranan Guru terhadap Perubahan Sikap Sosial Siswa. Lampung: Universitas Lampung.

- Oktari, S., Koeswati, H.D. & Giarti, S. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio-Visual Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol: 1 (1), hal: 316-323.
- Oktaviani. 2014. "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Gaya Kognitif". E-Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha (Volume : 4).
- Polya. 1985. *How to Solve It: A New Aspect of Mathematic Method* (2nd ed). Princenton, New Jersey: Princenton University Press.
- Pucangan, A. A. S. N. A., Handayanto, S. K., & Wisodo, H. (2018). Pengaruh Scaffolding Konseptual dalam Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(10), 1314– 1318.
- Purwaningsih, D., & Ardani, A. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Belajar Dan Perbedaan Gender. 9(1), 118
- Putra, I. G. H., Kanca, I. N., dan Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE
- Ragilia Novitasari , Yustinus Ulung Anggraito, S. N., & Jurusan. (2015). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Journal of Biology Education*, 4(3), 298–303.
- Reni Setyaningsih, Zulfan Hanif (2022). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Vol: 11
- Rivaldi,K.H.O., Putra, D.K.N.S. & Putra, I.K.A. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audio-Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol: 2 (2), hal: 129-136.
- Rothon,C., Head, J., Klineberg, E., dan Stansfeld, S. (2011). Can social support protect bullied adolescents from adverse outcomes? A prospective study on the effects of bullying on the educational achievement and mental health of adolescents at secondary schools in East London. *Journal of Adolescence*, 34 (2011) 579–588
- Sagala, S. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Indonesia.
- Setyawan, D., & Riadin, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Berbantuan Media Audiovisual Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SDN-1 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1–9.
- Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suari, N. putu. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 241.
- Sugianto, P. A. W. (2019). Penerapan Model pembelajaran VPS dengan Bantuan Modul Elektronik Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif di SMA Negeri 8 Pekanbaru 2017. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sujana, D. M. A., Japa, I. G. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Meningkatnya Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 320.
- Sumantri, M.S. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sumargiyani, & Widayati. (2019). Pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas*, September, 145–152.
- Sumiantari, N.L.E., Suardana, I.N. & Selamat, K. 2019. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran SAINS Indonesia*. Vol: 1 (1), hal: 63-73.
- Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sundayana, R. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran IPA*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, S. 2018. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol: 2 (1), hal: 57-69.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, H.B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, S. 2009. *Perkembangan Siswa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Zakiah, Hayatuz, and Nuzu. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bahan Kimia Dalam Kehidupan Sehari–Hari." *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017).

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a crescent moon and a star. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, "MAKASSAR" is at the top center, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is along the bottom inner edge. The word "LAMPIRAN" is superimposed in large, bold, black letters across the center of the logo.

LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SDI Pakingkingan
Kelas / Semester : IV / II
Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita
Sub Tema 1 : Benda Tunggal dan Campuran
Fokus Pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (3 JP)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi	Indikator
3.9 Menganalisis zat dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran).	3.9.1 Menganalisis pengertian materi, zat tunggal, zat campuran, dan macam-macam benda yang termasuk zat tunggal dan zat campuran. 3.9.2 Menganalisis berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan komponen penyusunan zat (tunggal dan campuran). 3.9.3 Memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan komponen penyusunan zat (tunggal dan campuran).
4.9 Merumuskan hasil pengamatan tentang berbagai zat yang dicampur dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.1 Mendemonstrasikan cara mencampur berbagai zat dengan tepat. 4.9.2 Menunjukkan campuran yang tercampur sempurna dan campuran yang tidak tercampur sempurna berdasarkan hasil pengamatan. 4.9.3 Membuat laporan pengamatan tentang berbagai zat yang dicampur dalam kehidupan sehari-hari.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi zat tunggal dengan benar
2. Siswa dapat mengidentifikasi zat campuran dengan benar
3. Siswa dapat menjelaskan perbedaan zat tunggal dan zat campuran dengan benar
- 4.

D. TUJUAN

1. Dengan memperhatikan media video, siswa dapat menganalisis berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan komponen penyusunan zat (tunggal dan campuran).
2. Dengan kegiatan praktik dan diskusi kelompok, siswa dapat

memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan komponen penyusunan zat (tunggal dan campuran).

3. Dengan melakukan kegiatan praktik dan diskusi kelompok, siswa dapat mendemonstrasikan cara mencampur berbagai zat, kemudian menunjukkan campuran yang tercampur sempurna dan campuran yang tidak tercampur sempurna, serta membuat laporan hasil pengamatannya.

E. MATERI

Macam-macam permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan komponen penyusunan zat (tunggal dan campuran) beserta cara pemecahannya.

F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Problem Based Learning (PBL)*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan demonstrasi.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 	2 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar dipimpin oleh ketua kelas (Religius/PPK). 	1 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan salah satu lagu nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme (Nasionalis / PPK). 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan kegiatan apersepsi untuk menanyakan materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya. 	1 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. 	2 Menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati dan Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan media video kepada siswa yang mengungkap sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan komponen penyusunan zat (tunggal dan campuran) kemudian siswa menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab <p>(Tahap Orientasi Masalah) (Mandiri/PPK).</p>	15 Menit

	<p>Detail kegiatan:</p> <p>a. Guru menampilkan video pembuatan kopi. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa terdapat sisa kopi (ampas) pada bagian dasar gelas?”.</p> <p>b. Guru menampilkan video pembuatan teh hangat. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa tidak terdapat sisa ampas the pada bagian dasar gelas?”.</p> <p>c. Guru menampilkan video proses pencampuran air dan pasir. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa air dan pasir tidak dapat tercampur sempurna?”</p> <p>d. Guru menampilkan video proses pencampuran air dan minyak. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa air dan minyak tidak dapat tercampur sempurna?”.</p> <p>2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (Tahap Pengorganisasian).</p>	
--	---	--

	<p>3. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang mereka bawa seperti gelas plastik, sendok, lap, air, gula, minyak goreng, pasir, dan pewarna makanan (Gotong Royong/PPK).</p> <p>4. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Soal yang terdapat di dalam LKPD merupakan soal menganalisis permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan komponen penyusunan zat (tunggal dan campuran) kemudian siswa memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).</p> <p>5. Guru menjelaskan tata cara dan aturan yang berlaku selama kegiatan siswa berjalan.</p> <p>6. Guru mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan yang terjadi melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok.</p> <p>7. Guru memantau hasil pekerjaan siswa dengan sesekali menghampirinya dengan memberikan sedikit penjelasan jika ada yang tidak dipahami oleh siswa</p>	<p>2 Menit</p> <p>1 Menit</p> <p>3 Menit</p> <p>3 Menit</p> <p>5 Menit</p>
--	---	--

	<p>8. Siswa membuat laporan hasil pengamatannya dan mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil) (Integritas/PPK).</p> <p>9. Siswa memberikan tanggapan mengenai presentasi dari kelompok lain dan menyimpulkan materi dari pembelajaran (Tahap Analisis dan Evaluasi).</p>	<p>40 Menit</p> <p>15 Menit</p>
Kegiatan Penutup	<p>1. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab dengan siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana perasaan kalian setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini? • Apakah ada bagian dari kegiatan yang sulit / mudah? Mengapa? • Apa itu zat? 	5 Menit
	<p>2. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk membawa alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.</p>	2 Menit
	<p>3. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.</p>	1 Menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. **Penilaian Sikap** : Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompok*.

b. **Penilaian Pengetahuan**

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
Rubrik menulis berdasarkan KD IPA 3.9	Tes tertulis	Soal uraian

c. **Penilaian Keterampilan**

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
Rubrik Menulis Berdasarkan KD IPA 4.9	Unjuk kerja dan hasil	Soal uraian

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.				

I. SUMBER DAN MEDIA

1. Sumber : Buku guru dan buku siswa kelas IV tema 9 edisi 2019
2. Media : Video

Refleksi Pengajar:

.....

.....

.....

Catatan Pengajar

1. Masalah:.....
2. Ide baru:.....
3. Momen Spesial:.....

MENGETAHUI,
KEPALA SEKOLAH



[Signature]
Syaiful, S.Pd

NIP: 19661205 199211 2002

GURU KELAS IV

[Signature]
Rafudin, S.Pd

NIP: 19870702 202321 1018



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Sekolah : SDI Pakingkingan

Kelas / Semester : IV / II

Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita

Sub Tema 1 : Benda Tunggal dan Campuran

Pertemuan Ke : 2

Fokus Pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (3 JP)

J. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

K. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi	Indikator
3.9 Menganalisis zat dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran).	3.9.4 Menganalisis sifat dan wujud zat. 3.9.5 Menganalisis berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sifat dan wujud zat. 3.9.6 Memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sifat dan wujud zat.
4.9 Merumuskan hasil pengamatan tentang berbagai zat yang dicampur dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.4 Mendemonstrasikan cara mengidentifikasi ukuran dan bentuk wujud zat berdasarkan hasil pengamatan. 4.9.5 Menentukan ukuran dan bentuk wujud zat berdasarkan hasil pengamatan. 4.9.6 Membuat laporan pengamatan tentang ukuran dan bentuk wujud zat.

L. TUJUAN

1. Dengan memperhatikan media video, siswa dapat memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sifat dan wujud zat.
2. Dengan kegiatan praktik dan diskusi kelompok, siswa dapat memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sifat dan wujud zat.
3. Dengan melakukan kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat

mendemonstrasikan cara mengidentifikasi dan menentukan ukuran dan bentuk wujud zat serta membuat laporan hasil pengamatannya.

M. MATERI

Macam-macam permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sifat dan wujud zat.

N. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Problem Based Learning (PBL)*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan demonstrasi.

O. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar dipimpin oleh salah seorang siswa (Religius/PPK). 	1 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan salah satu lagu nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme (Nasonalis / PPK). 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan kegiatan apersepsi untuk menanyakan materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya. 	1 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. 	2 Menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati dan Berkreasi</p> <p>4. Guru menampilkan media audio-visual kepada siswa yang mengungkap sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sifat dan wujud zat kemudian siswa menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahap Orientasi Masalah) (Mandiri/PPK).</p> <p>Detail Kegiatan:</p> <p>a. Guru menampilkan video cara menggambar rumah. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Jika</p>	15 Menit

	<p>kalian menggambar menggunakan spidol, maka lama-kelamaan tinta spidol kalian akan habis, Jadi apakah kalian setuju jika dikatakan bahwa spidol dapat mengalami perubahan bentuk dan ukuran?”.</p> <p>b. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mendengarkan suara air terjun yang ditampilkan pada media video. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa air selalu mengalir dari tempat tinggi ke tempat rendah?”.</p> <p>c. Guru menampilkan video cara meniup balon menggunakan botol. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa balon mengeluarkan suara yang besar pada saat meletus?”.</p> <p>3. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (Tahap Pengorganisasian).</p> <p>4. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang mereka bawa seperti buku, pensil, penggaris, penghapus, dan kerikil (untuk eksperimen ukuran</p>	<p>1 Menit</p> <p>2 Menit</p>
--	--	---------------------------------------

	<p>dan bentuk benda padat), gelas, botol bekas, baskom, mangkok, dan air secukupnya (untuk eksperimen ukuran dan bentuk benda cair), serta balon, plastik, dan karet gelang (untuk eksperimen ukuran dan bentuk benda gas) (Gotong Royong/PPK).</p> <p>5. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Soal yang terdapat di dalam LKPD merupakan soal menganalisis permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan sifat dan wujud zat kemudian siswa memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).</p> <p>6. Guru menjelaskan tata cara dan aturan yang berlaku selama kegiatan siswa berjalan.</p> <p>7. Guru mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan yang terjadi melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok.</p> <p>8. Guru memantau hasil pekerjaan siswa dengan sesekali menghampirinya dengan memberikan sedikit penjelasan jika ada yang tidak</p>	<p>1 Menit</p> <p>3 Menit</p> <p>3 Menit</p> <p>5 Menit</p>
--	--	---

	<p>dipahami oleh siswa.</p> <p>9. Siswa membuat laporan hasil pengamatannya dan mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil) (Integritas/PPK).</p> <p>10. Siswa memberikan tanggapan mengenai presentasi dari kelompok lain dan menyimpulkan materi dari pembelajaran (Tahap Analisis dan Evaluasi).</p>	<p>40 Menit</p> <p>15 Menit</p>
Kegiatan Penutup	1. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab dengan siswa: <ul style="list-style-type: none"> • Apa sifat dan wujud zat? 	5 Menit
	2. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk membawa alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.	2 Menit
	3. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.	1 Menit
	4. Guru dan siswa bersama-sama membaca doa setelah belajar (Religius/PPK).	1 Menit
	5. Siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang.	1 Menit

P. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompok*.

b. Penilaian Pengetahuan

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Rubrik menulis berdasarkan KD IPA 3.9	Tes tertulis	Soal uraian

c. Penilaian Keterampilan

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Rubrik menulis berdasarkan KD IPA 4.9	Unjuk kerja dan hasil	Soal uraian

2. Bentuk Instrumen Penilaian

Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.				

Q. SUMBER DAN MEDIA

1. Sumber : Buku guru dan buku siswa kelas IV edisi revisi 2019
2. Media : Video

Refleksi Pengajar:

.....
.....
.....

Catatan Pengajar

1. Masalah:.....
2. Ide baru:.....
3. Momen Spesial:.....

MENGETAHUI,
KEPALA SEKOLAH



[Signature]
Syaiful, S.Pd

NIP: 19661205 199211 2002

GURU KELAS IV

[Signature]
Rafudin, S.Pd

NIP: 19870702 202321 1018



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Sekolah : SDI Pakingkingan
Kelas Semester : IV / II
Tema 9 : Benda-benda disekitar kita
Sub Tema 1 : Benda Tunggal dan Campuran
Pertemuan ke : 3
Mapel : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (3 JP)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi	Indikator
3.9 Menganalisis zat dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran).	3.9.7 Menganalisis perubahan wujud zat 3.9.8 Menganalisis berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud zat 3.9.9 Memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud zat
4.9 Merumuskan hasil pengamatan tentang berbagai zat yang dicampur dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.7 Mendemonstrasikan cara mengidentifikasi berbagai perubahan wujud zat 4.9.8 Menentukan perubahan wujud zat berdasarkan hasil pengamatan. 4.9.9 Membuat laporan pengamatan tentang perubahan wujud zat

C. TUJUAN

1. Dengan memperhatikan media video, siswa dapat menganalisis berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud zat.
2. Dengan kegiatan praktik dan diskusi kelompok, siswa dapat memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud zat
3. Dengan melakukan kegiatan praktik dan diskusi kelompok, siswa dapat mendemonstrasikan cara mengidentifikasi berbagai perubahan wujud zat serta membuat laporan hasil pengamatannya.

D. MATERI

Macam-macam permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud zat.

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Problem Based Learning (PBL)*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan demonstrasi.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar dipimpin oleh salah seorang siswa (Religius/PPK). 	1 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan salah satu lagu nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme (Nasionalis / PPK). 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 	2 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan kegiatan apersepsi untuk menanyakan materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya 	1 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. 	2 Menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Mengamati dan Berkreasi</p> <p>1. Guru menampilkan media video kepada siswa yang mengungkap sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud zat kemudian siswa menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahap Orientasi Masalah) (Mandiri/PPK).</p> <p>Detail Kegiatan:</p> <p>a. Guru menampilkan video yang menjelaskan mengenai pengertian dan contoh dari membeku. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa air yang dimasukkan ke dalam kulkas akan membeku beberapa saat kemudian?”.</p> <p>b. Guru menampilkan video yang menjelaskan mengenai pengertian dan contoh dari mencair. Setelah itu, guru</p>	<p>15 Menit</p>
-----------------------------	---	---------------------

	<p>bertanya kepada siswa “Mengapa mentega yang dipanaskan akan mencair?”.</p> <p>c. Guru menampilkan video yang menjelaskan mengenai pengertian dan contoh dari menguap. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa air yang dipanaskan lama-kelamaan akan berkurang?”.</p> <p>d. Guru menampilkan video yang menjelaskan mengenai pengertian dan contoh dari mengembun. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Bulir-bulir air akan terdapat pada dedaunan di pagi hari walaupun malam harinya tidak hujan. Mengapa hal tersebut dapat terjadi?”.</p> <p>e. Guru menampilkan video yang menjelaskan mengenai pengertian dan contoh dari menyublim. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa kamfer/kapur barus yang disimpan di dalam lemari lama-kelamaan akan habis?”.</p> <p>f. Guru menampilkan video yang menjelaskan mengenai</p>	
--	--	--

	<p>pengertian dan contoh dari mengkristal. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa “Mengapa salju dikatakan sebagai proses mengkristal?”.</p> <p>2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (Tahap Pengorganisasian).</p> <p>3. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang mereka bawa seperti es batu, gelas bening, lilin, kamfer/kapur barus, sendok nasi yang berbahan besi, air secukupnya, kain, cutter, dan korek api (Gotong Royong/PPK).</p> <p>4. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Soal yang terdapat di dalam LKPD merupakan soal menganalisis permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud zat kemudian siswa memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).</p> <p>5. Guru menjelaskan tata cara dan aturan yang berlaku selama kegiatan siswa berjalan.</p>	<p></p> <p>1 Menit</p> <p>2 Menit</p> <p>1 Menit</p> <p>3 Menit</p>
--	---	---

	6. Guru mengarahkan siswa untuk memecahkan permasalahan yang terjadi melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok.	3 Menit
	7. Guru memantau hasil pekerjaan siswa dengan sesekali menghampirinya dengan memberikan sedikit penjelasan jika ada yang tidak dipahami oleh siswa.	5 Menit
	8. Siswa membuat laporan hasil pengamatannya dan mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil) (Integritas/PPK).	40 Menit
	9. Siswa memberikan tanggapan mengenai presentasi dari kelompok lain dan menyimpulkan materi dari pembelajaran (Tahap Analisis dan Evaluasi).	15 Menit
Kegiatan Penutup	1. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab dengan siswa: <ul style="list-style-type: none"> • Apa perubahan wujud zat? 	7 Menit
	2. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa akan dilaksanakan <i>posttest</i> pada pertemuan selanjutnya.	1 Menit
	3. Guru dan siswa bersama-sama membaca doa setelah belajar (Religius/PPK).	1 Menit
	4. Siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang	1 Menit

G. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompok.*

b. Penilaian Pengetahuan

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
Rubrik menulis berdasarkan KD IPA 3.9	Tes tertulis	Soal uraian

c. Penilaian Keterampilan

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
Rubrik menulis berdasarkan KD IPA 4.9	Unjuk kerja dan hasil	★ Soal uraian

2. Bentuk Instrumen Penilaian

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.				

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Sumber : Buku guru dan buku siswa kelas IV tema 9 edisi revisi 2019
2. Media : Video

Refleksi Pengajar:

.....
.....
.....

Catatan Pengajar

1. Masalah:.....
2. Ide baru:.....
3. Momen Spesial:.....

MENGETAHUI,
KEPALA SEKOLAH



[Signature]
Syaiful, S.Pd

NIP: 19661205 199211 2002

GURU KELAS IV

[Signature]
Rafudin, S.Pd

NIP: 19870702 202321 1018





LAMPIRAN 2
JAWABAN SOAL PRETEST
KELAS EKSPERIMEN

60

SOAL PRETEST



Satuan Pendidikan :
Kelas Semester : IV/II
Materi : Zat dan Perubahannya
Alokasi Waktu : 90 Menit

Nama : Suci
NISN :
Kelas : 4

➤ **Petunjuk Umum**

1. Mengisi kolom nama, NISN, dan kelas
2. Membaca doa sebelum mengerjakan
3. Membaca petunjuk kerja terlebih dahulu
4. Mengerjakan soal dengan baik dan teliti

➤ **Petunjuk Kerja**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar dan tuliskan jawaban pada kolom yang telah tersedia!

1. Pada suatu hari, dirumah Ayu kedatangan seorang tamu, kemudian ibu Ayu menyuruhnya untuk membuat Kopi. Setelah tamu tersebut pulang, Ayu kemudian mencuci gelas yang berisi kopi tersebut. Ayu memperhatikan bahwa masih ada kopi yang mengendap dibagian dasar gelas, padahal

sewaktu mengaduknya, ia tidak menemukan sisa kopi yang terendap dan yakin bahwa ia mengaduknya dengan baik



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Ayu, mengapa masih ada kopi yang mengendap dibagian dasar gelas tersebut? Kemudian bagaimana kamu memberikan pemahaman kepada Ayu bahwa kejadian tersebut merupakan peristiwa yang lumrah/biasa terjadi?

1. karena tidak diaduk.....

10

2. Pada suatu hari, Sulpi disuruh oleh gurunya untuk mengeluarkan semua barang-barang yang ia bawa ke sekolah. Sulpi membawa buku, pulpen, kotak makan, dan botol minuman. Kemudian Sulpi disuruh untuk mengamati bentuk dan ukuran barang-barang tersebut. Menurut Sulpi, barang-barang yang ia bawa mengalami perubahan ukuran dan bentuk karena tadinya ia sudah merobek kertas selebar pada bukunya yang artinya kertasnya menjadi berkurang, tinta pulpennya jadi berkurang karena tadinya sudah ia pakai menulis, makanan yang berada dalam kotak makannya juga berkurang karena tadinya ia sudah memakannya, serta air

yang terdapat dalam botol minumannya juga berkurang karena tadinya ia sudah meminumnya. Akan tetapi, jawaban Sulpi disalahkan oleh gurunya.



Berdasarkan ilustrasi diatas, mengapa jawaban Sulpi disalahkan?

katua dipalcah

3. Pada suatu hari, Rendi disuruh oleh ibunya untuk memindahkan air yang ada di Ember besar. Kemudian Rendi mengambil Ember ukuran sedang untuk memindahkan air tersebut. Namun air tersebut tidak bisa dipindahkan secara keseluruhan pada Ember yang Rendi gunakan Padahal menurut Rendi, ia sudah mengambil wadah yang sesuai dengan wadah air tersebut, yaitu ember. Jadi Rendi merasa kebingungan untuk memindahkan semua air tersebut.



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Rendi, mengapa hal tersebut terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Rendi sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

20
karena tidak sesuai ukurannya

4. Pada suatu hari, Hikma disuruh oleh ibunya untuk merebus air sebanyak 1 gelas. Namun, pada saat air tersebut telah direbus, airnya sudah tidak cukup segelas lagi, jadi Hikma sangat bingung dan memanggil ibunya untuk menanyakan hal tersebut.



Berdasarkan Peristiwa diatas, mengapa hal tersebut bisa terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Hikma sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

20
karena dipanas kan lalu penguap

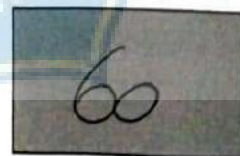
5. Pada suatu hari, Jena menyimpan kamfer/kapur barus dilemari pakaiannya agar serangga tidak dapat merusak pakaiannya. Namun, beberapa bulan kemudian, ia mendapati serangga pada bajunya dan ternyata kamfer/kapur barus yang ia simpan hilang sehingga ia beranggapan bahwa kamfer/kapur barus tidak mempan untuk mengusir serangga-serangga yang biasa dapat merusak pakaian



Berdasarkan kejadian diatas, mengapa serangga dapat merusak pakaian Jena? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Jena sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

1. sebabnya... karena kapur barus nya... dia habis...

Penilaian Guru





LAMPIRAN 3
JAWABAN SOAL PRETEST
KELAS KONTROL

SOAL PRETEST



Satuan Pendidikan :

Kelas Semester : IV/II

Materi : Zat dan Perubahannya

Alokasi Waktu : 90 Menit

Nama : Muh Syahrul

NISN :

Kelas : IV

➤ **Petunjuk Umum**

1. Mengisi kolom nama, NIS, dan kelas
2. Membaca doa sebelum mengerjakan
3. Membaca petunjuk kerja terlebih dahulu
4. Mengerjakan soal dengan baik dan teliti

➤ **Petunjuk Kerja**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar dan tuliskan jawaban pada kolom yang telah tersedia!

1. Pada suatu hari, dirumah Ayu kedatangan seorang tamu, kemudian ibu Ayu menyuruhnya untuk membuat Kopi. Setelah tamu tersebut pulang, Ayu kemudian mencuci gelas yang berisi kopi tersebut. Ayu memperhatikan bahwa masih ada kopi yang mengendap dibagian dasar gelas, padahal

sewaktu mengaduknya, ia tidak menemukan sisa kopi yang terendap dan yakin bahwa ia mengaduknya dengan baik



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Ayu, mengapa masih ada kopi yang mengendap dibagian dasar gelas tersebut? Kemudian bagaimana kamu memberikan pemahaman kepada Ayu bahwa kejadian tersebut merupakan peristiwa yang lumrah/biasa terjadi?

Kopi tidak ada di dasar...

- 10
2. Pada suatu hari, Sulpi disuruh oleh gurunya untuk mengeluarkan semua barang-barang yang ia bawa ke sekolah. Sulpi membawa buku, pulpen, kotak makan, dan botol minuman. Kemudian Sulpi disuruh untuk mengamati bentuk dan ukuran barang-barang tersebut. Menurut Sulpi, barang-barang yang ia bawa mengalami perubahan ukuran dan bentuk karena tadinya ia sudah merobek kertas selebar pada bukunya yang artinya kertasnya menjadi berkurang, tinta pulpennya jadi berkurang karena tadinya sudah ia pakai menulis, makanan yang berada dalam kotak makannya juga berkurang karena tadinya ia sudah memakannya, serta air

yang terdapat dalam botol minumannya juga berkurang karena tadinya ia sudah meminumnya. Akan tetapi, jawaban Sulpi disalahkan oleh gurunya.



Berdasarkan ilustrasi diatas, mengapa jawaban Sulpi disalahkan?

0 karena... di paksi... tidak...

3. Pada suatu hari, Rendi disuruh oleh ibunya untuk memindahkan air yang ada di Ember besar. Kemudian Rendi mengambil Ember ukuran sedang untuk memindahkan air tersebut. Namun air tersebut tidak bisa dipindahkan secara keseluruhan pada Ember yang Rendi gunakan. Padahal menurut Rendi, ia sudah mengambil wadah yang sesuai dengan wadah air tersebut, yaitu ember. Jadi Rendi merasa kebingungan untuk memindahkan semua air tersebut.



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Rendi, mengapa hal tersebut terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Rendi sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

20

Karena ember yang kecil.....
.....
.....
.....
.....

4. Pada suatu hari, Hikma disuruh oleh ibunya untuk merebus air sebanyak 1 gelas. Namun, pada saat air tersebut telah direbus, airnya sudah tidak cukup segelas lagi, jadi Hikma sangat bingung dan memanggil ibunya untuk menanyakan hal tersebut.



Berdasarkan Peristiwa diatas, mengapa hal tersebut bisa terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Hikma sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

10

Karena airnya sudah habis.....
.....
.....
.....
.....

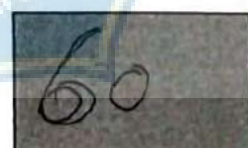
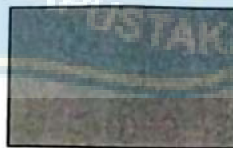
5. Pada suatu hari, Jena menyimpan kamfer/kapur barus dilemari pakaiannya agar serangga tidak dapat merusak pakaiannya. Namun, beberapa bulan kemudian, ia mendapati serangga pada bajunya dan ternyata kamfer/kapur barus yang ia simpan hilang sehingga ia beranggapan bahwa kamfer/kapur barus tidak mempan untuk mengusir serangga-serangga yang biasa dapat merusak pakaian



Berdasarkan kejadian diatas, mengapa serangga dapat merusak pakaian Jena? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Jena sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

20
karena kapur barus habis

Penilaian Guru





LAMPIRAN 4
JAWABAN SOAL POSTTEST
KELAS EKSPERIMEN

90

SOAL POSTTEST



Satuan Pendidikan :

Kelas Semester : IV/II

Materi : Zat dan Perubahannya

Alokasi Waktu : 90 Menit

Nama : MUBINANISN : 12Kelas : 12

➤ **Petunjuk Umum**

1. Mengisi kolom nama, NIS, dan kelas
2. Membaca doa sebelum mengerjakan
3. Membaca petunjuk kerja terlebih dahulu
4. Mengerjakan soal dengan baik dan teliti

➤ **Petunjuk Kerja**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar dan tuliskan jawaban pada kolom yang telah tersedia!

1. Pada suatu hari, Tika disuruh oleh ibunya untuk menggoreng ikan, namun wajan yang biasanya digunakan belum dicuci, jadi Tika bergegas untuk mencucinya. Setelah itu, Tika langsung menuangkan minyak pada wajan kemudian menyalakan kompor. Tika terheran-heran Ketika mendengarkan suara meletup-letup yang keras pada wajan, ia langsung memanggil ibunya dengan suara yang lantang.



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Tika, mengapa terdengar suara meletup-letup pada wajan? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Tika sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

..... karena terlalu panas

2. Pada suatu hari, Ali disuruh oleh ibunya untuk memindahkan air yang ada di ember besar. Kemudian Ali mengambil ember ukuran sedang untuk memindahkan air tersebut. Namun air tersebut tidak bisa dipindahkan secara keseluruhan pada ember yang Ali gunakan. Padahal menurut Ali, ia sudah mengambil wadah yang sesuai dengan wadah air tersebut, yaitu ember. Jadi Ali merasa kebingungan untuk memindahkan semua air tersebut.



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Ali, mengapa hal tersebut terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Ali sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

...karena ember adalah jantina besar...

3. Pada tanggal 2 Desember 2019, Aulia berulang tahun yang ke 5 tahun. Ada banyak balon pada saat itu. Ada yang berwarna merah, kuning, biru, dan hijau. Tetapi ukuran balonnya berbeda-beda, ada besar, sedang dan kecil. Pada saat itu ada balon yang berukuran besar meletus, sontak semua teman-teman Aulia kaget.



Berdasarkan ilustrasi diatas, mengapa balon tersebut mengeluarkan suara yang besar pada saat meletus?

...karena tekanan gas dalam balon...

4. Pada suatu hari, Lisa menyimpan kamfer/kapur baru dilemari pakaiannya agar serangga tidak dapat merusak pakaiannya. Namun, beberapa bulan kemudian, ia mendapati serangga pada bajunya dan ternyata kamfer/kapur baru yang ia simpan hilang sehingga ia beranggapan bahwa kamfer/kapur baru tidak mampuan untuk mengusir serangga-serangga yang biasa dapat merusak pakaian



Berdasarkan kejadian diatas, mengapa serangga dapat merusak pakaian Lisa? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Lisa sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

sebabnya karena bau-bunya hilang

5. Pada suatu hari, Raisa disuruh oleh ibunya untuk merebus air sebanyak 1 gelas. Namun, pada saat air tersebut telah direbus, airnya sudah tidak cukup segelas lagi, jadi Raisa sangat bingung dan memanggil ibunya untuk menanyakan hal tersebut.



Berdasarkan Peristiwa diatas, mengapa hal tersebut bisa terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Raisa sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

leanya dit rta tarpu laves di rebus

.....

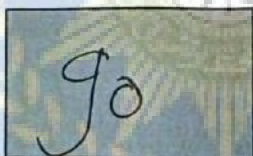
.....

.....

.....

.....

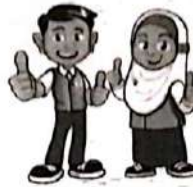
Penilaian Guru



LAMPIRAN 5
JAWABAN SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL



SOAL POSTTEST



Satuan Pendidikan :

Kelas Semester : IV/II

Materi : Zat dan Perubahannya

Alokasi Waktu : 90 Menit

Nama : *Faima*

NISN :

Kelas : *IV (ampat)*

➤ **Petunjuk Umum**

1. Mengisi kolom nama, NIS, dan kelas
2. Membaca doa sebelum mengerjakan
3. Membaca petunjuk kerja terlebih dahulu
4. Mengerjakan soal dengan baik dan teliti

➤ **Petunjuk Kerja**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar dan tuliskan jawaban pada kolom yang telah tersedia!

- I. Pada suatu hari, Tika disuruh oleh ibunya untuk menggoreng ikan, namun wajan yang biasanya digunakan belum dicuci, jadi Tika bergegas untuk mencucinya. Setelah itu, Tika langsung menuangkan minyak pada wajan kemudian menyalakan kompor. Tika terheran-heran Ketika mendengarkan suara meletup-letup yang keras pada wajan, ia langsung memanggil ibunya dengan suara yang lantang.



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Tika, mengapa terdengar suara meletup-letup pada wajan? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Tika sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

minyak panas

2. Pada suatu hari, Ali disuruh oleh ibunya untuk memindahkan air yang ada di ember besar. Kemudian Ali mengambil ember ukuran sedang untuk memindahkan air tersebut. Namun air tersebut tidak bisa dipindahkan secara keseluruhan pada ember yang Ali gunakan. Padahal menurut Ali, ia sudah mengambil wadah yang sesuai dengan wadah air tersebut, yaitu ember. Jadi Ali merasa kebingungan untuk memindahkan semua air tersebut.



Berdasarkan kejadian yang dialami oleh Ali, mengapa hal tersebut terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Ali sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

karna seharusnya eli tidak
memakai ember sarang seharusnya
narus ember besar.

3. Pada tanggal 2 Desember 2019, Aulia berulang tahun yang ke 5 tahun. Ada banyak balon pada saat itu. Ada yang berwarna merah, kuning, biru, dan hijau. Tetapi ukuran balonnya berbeda-beda, ada besar, sedang dan kecil. Pada saat itu ada balon yang berukuran besar meletus, sontak semua teman-teman Aulia kaget.



Berdasarkan ilustrasi diatas, mengapa balon tersebut mengeluarkan suara yang besar pada saat meletus?

karna bukan itu itu ker banyak
gas di dalamnya

4. Pada suatu hari, Lisa menyimpan kamfer/kapur barus dilemari pakaiannya agar serangga tidak dapat merusak pakaiannya. Namun, beberapa bulan kemudian, ia mendapati serangga pada bajunya dan ternyata kamfer/kapur barus yang ia simpan hilang sehingga ia beranggapan bahwa kamfer/kapur barus tidak mampuan untuk mengusir serangga-serangga yang biasa dapat merusak pakaian



Berdasarkan kejadian diatas, mengapa serangga dapat merusak pakaian Lisa? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Lisa sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

karna baju itu tidak di pakai
tidak terlalu di pakai

5. Pada suatu hari, Raisa disuruh oleh ibunya untuk merebus air sebanyak 1 gelas. Namun, pada saat air tersebut telah direbus, airnya sudah tidak cukup segelas lagi, jadi Raisa sangat bingung dan memanggil ibunya untuk menanyakan hal tersebut.



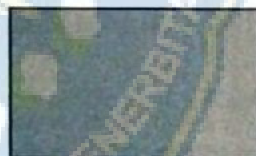
Berdasarkan Peristiwa diatas, mengapa hal tersebut bisa terjadi? Kemudian apa saran yang ingin kamu sampaikan kepada Raisa sehingga hal tersebut tidak terjadi lagi?

karna airnya terlalu panas

Penilaian Guru



80





HASIL OBSERVASI PADA PERTEMUAN 1

1. Hasil Observasi Observer 1

Nama Observer : Annisa, S.Pd.SD

Instansi : SDI Pakingkingan

No	Nomor Pernyataan	Skor
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.	4
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar.	4
3	Guru menginstruksikan untuk menyanyikan lagu-lagu nasional dan memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.	4
4	Guru dan peserta didik mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.	4
5	Guru melakukan apersepsi	4
6	Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran diuraikan	4
7	Guru menampilkan video kepada peserta didik yang mengungkap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi pelajaran kemudian peserta didik menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahan Orientasi Masalah).	4
8	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menginformasikan mengenai pembagian kelompok peserta didik dan menginstruksikan untuk berada bersama dalam satu tempat dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan) (Tahap Pengorganisasian).	4
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menginstruksikannya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam LKPD tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).	4

10	Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD yang telah diberikan, guru menginstruksikan untuk mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil).	3
11	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan mengenai presentasi yang ditampilkan oleh temannya dan menyimpulkan materi pembelajaran yang mereka pelajari hari itu (Tahap Analisis dan Evaluasi).	4
12	Guru melakukan kegiatan refleksi.	4
13	Guru menginformasikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.	4
14	Guru memberikan pesan kepada peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.	4
15	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca doa setelah belajar	4
	Jumlah Bobot yang diperoleh	59
	$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Bobot}} \times 100$	98,33

2. Hasil Observasi Observer 2

Nama Observer : Nurfiana, S.Pd

Instansi : SDI Pakingkingan

No	Nomor Pernyataan	Skor
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.	4
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar.	4
3	Guru menginstruksikan untuk menyanyikan lagu-lagu nasional dan memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.	4

4	Guru dan peserta didik mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.	4
5	Guru melakukan apersepsi	4
6	Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilbelajarkannya.	4
7	Guru menampilkan video kepada peserta didik yang mengungkap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi pelajaran kemudian peserta didik menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahap Orientasi Masalah).	4
8	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menginformasikan mengenai pembagian kelompok peserta didik dan menginstruksikan untuk berada bersama dalam satu tempat dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan) (Tahap Pengorganisasian).	4
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menginstruksikannya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam LKPD tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).	4
10	Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD yang telah diberikan, guru menginstruksikan untuk mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil).	4
11	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan mengenai presentasi yang ditampilkan oleh temannya dan menyimpulkan materi pembelajaran yang mereka pelajari hari itu (Tahap Analisis dan Evaluasi).	4
12	Guru melakukan kegiatan refleksi.	3
13	Guru menginformasikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.	4
14	Guru memberikan pesan kepada peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.	4
15	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca doa setelah belajar	4
Jumlah Bobot yang diperoleh		59
$\text{nilai akhir} = \frac{\text{jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{jumlah total bobot}} \times 10$		98,33



**LAMPIRAN 7
HASIL OBSERVASI
PERTEMUAN 2**

HASIL OBSERVASI PADA PERTEMUAN 2

1. Hasil Observasi Observer 1

Nama Observer : Annisa, S.Pd.

Instansi : SDI Pakingkingan

No	Nomor Pernyataan	Skor
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.	4
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar.	4
3	Guru menginstruksikan untuk menyanyikan lagu-lagu nasional dan memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.	4
4	Guru dan peserta didik mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.	4
5	Guru melakukan apersepsi	4
6	Guru menyampaikan tema, tujuan, Dan Aktivitas pembelajaran yang Akan dilbelajarkannya.	4
7	Guru menampilkan video kepada peserta didik yang mengungkap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi pelajaran kemudian peserta didik menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahan Orientasi Masalah).	4
8	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menginformasikan mengenai pembagian kelompok peserta didik dan menginstruksikan untuk berada bersama dalam satu tempat dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan) (Tahap Pengorganisasian).	4
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menginstruksikannya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam LKPD tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).	4

10	Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD yang telah diberikan, guru menginstruksikan untuk mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil).	4
11	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan mengenai presentasi yang ditampilkan oleh temannya dan menyimpulkan materi pembelajaran yang mereka pelajari hari itu (Tahap Analisis dan Evaluasi).	4
12	Guru melakukan kegiatan refleksi.	4
13	Guru menginformasikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.	3
14	Guru memberikan pesan kepada peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.	4
15	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca doa setelah belajar	4
Jumlah Bobot yang diperoleh		59
$nilai\ akhir = \frac{jumlah\ bobot\ yang\ diperoleh}{jumlah\ total\ bobot} \times 10$		98,33

2. Hasil Observasi Observer 2

Nama Observer : Nurfiana, S.Pd

Instansi : SDI Pakingkingan

No	Nomor Pernyataan	Skor
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.	4
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar.	4
3	Guru menginstruksikan untuk menyanyikan lagu-lagu nasional dan memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.	4
4	Guru dan peserta didik mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.	3
5	Guru melakukan apersepsi	4

6	Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilbelajarkannya.	4
7	Guru menampilkan video kepada peserta didik yang mengungkap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi pelajaran kemudian peserta didik menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahan Orientasi Masalah).	4
8	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menginformasikan mengenai pembagian kelompok peserta didik dan menginstruksikan untuk berada bersama dalam satu tempat dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan) (Tahap Pengorganisasian).	4
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menginstruksikannya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam LKPD tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).	4
10	Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD yang telah diberikan, guru menginstruksikan untuk mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil).	4
11	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan mengenai presentasi yang ditampilkan oleh temannya dan menyimpulkan materi pembelajaran yang mereka pelajari hari itu (Tahap Analisis dan Evaluasi).	4
12	Guru melakukan kegiatan refleksi.	4
13	Guru menginformasikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.	4
14	Guru memberikan pesan kepada peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.	4
15	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca doa setelah belajar	4
Jumlah Bobot yang diperoleh		59
$nilai\ akhir = \frac{jumlah\ bobot\ yang\ diperoleh}{jumlah\ total\ bobot} \times 10$		98,33



**LAMPIRAN 8
HASIL OBSERVASI
PERTEMUAN 3**

HASIL OBSERVASI PADA PERTEMUAN 3

1. Hasil Observasi Observer 1

Nama Observer : Annisa, S.Pd.

Instansi : SDI Pakingkingan

No	Nomor Pernyataan	Skor
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.	4
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar.	4
3	Guru menginstruksikan untuk menyanyikan lagu-lagu nasional dan memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.	4
4	Guru dan peserta didik mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.	4
5	Guru melakukan apersepsi	4
6	Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran yang Akan dilbelajarkannya.	4
7	Guru menampilkan video kepada peserta didik yang mengungkap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi pelajaran kemudian peserta didik menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahan Orientasi Masalah).	4
8	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menginformasikan mengenai pembagian kelompok peserta didik dan menginstruksikan untuk berada bersama dalam satu tempat dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan) (Tahap Pengorganisasian).	4
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menginstruksikannya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam LKPD tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).	4

10	Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD yang telah diberikan, guru menginstruksikan untuk mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil).	4
11	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan mengenai presentasi yang ditampilkan oleh temannya dan menyimpulkan materi pembelajaran yang mereka pelajari hari itu (Tahap Analisis dan Evaluasi).	4
12	Guru melakukan kegiatan refleksi.	3
13	Guru menginformasikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.	4
14	Guru memberikan pesan kepada peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.	4
15	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca doa setelah belajar	4
Jumlah Bobot yang diperoleh		59
$nilai\ akhir = \frac{jumlah\ bobot\ yang\ diperoleh}{jumlah\ total\ bobot} \times 10$		98,33

2. Hasil Observasi Observer 2

Nama Observer : Nurfiana, S.Pd

Instansi : SDI Pakingkingan

No	Nomor Pernyataan	Skor
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.	4
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar.	4
3	Guru menginstruksikan untuk menyanyikan lagu-lagu nasional dan memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.	4
4	Guru dan peserta didik mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.	3
5	Guru melakukan apersepsi	4

6	Guru menyampaikan tema, tujuan, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilbelajarkannya.	4
7	Guru menampilkan video kepada peserta didik yang mengungkap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi pelajaran kemudian peserta didik menganalisis permasalahan tersebut dan memecahkannya melalui proses berpikir dan tanya jawab (Tahan Orientasi Masalah).	4
8	Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang (sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru telah menginformasikan mengenai pembagian kelompok peserta didik dan menginstruksikan untuk berada bersama dalam satu tempat dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan) (Tahap Pengorganisasian).	4
9	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menginstruksikannya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam LKPD tersebut melalui kegiatan praktik dan diskusi kelompok (Tahap Penyelidikan).	4
10	Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD yang telah diberikan, guru menginstruksikan untuk mempresentasikannya di hadapan teman-temannya (Tahap Penampilan Hasil).	4
11	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan mengenai presentasi yang ditampilkan oleh temannya dan menyimpulkan materi pembelajaran yang mereka pelajari hari itu (Tahap Analisis dan Evaluasi).	4
12	Guru melakukan kegiatan refleksi.	4
13	Guru menginformasikan kepada setiap kelompok untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembelajaran selanjutnya.	4
14	Guru memberikan pesan kepada peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan selalu mencuci tangan.	4
15	Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca doa setelah belajar	4
Jumlah Bobot yang diperoleh		59
$nilai\ akhir = \frac{jumlah\ bobot\ yang\ diperoleh}{jumlah\ total\ bobot} \times 10$		98,33



LAMPIRAN 9
DAFTAR NILAI PRETEST DAN
POSTTEST SISWA

**AFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS IV SDI
PAKINGKINGAN SEBAGAI KELAS EKSPERIMEN**

No.	Nama Murid	L/ P	Perolehan Nilai			
			<i>Pretest</i>	Ketuntasan	<i>Posttest</i>	Ketuntasan
1	AA	L	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
2	AN	P	80	Tuntas	60	Tidak Tuntas
3	AP	L	30	Tidak Tuntas	90	Tuntas
4	AR	P	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5	AAZ	P	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
6	AC	P	40	Tidak Tuntas	100	Tuntas
7	HL	L	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8	INA	P	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
9	IA	L	50	Tidak Tuntas	85	Tuntas
10	ML	L	20	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	MA	L	20	Tidak Tuntas	100	Tuntas
12	MAR	L	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
13	MF	L	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
14	MA	L	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
15	MF	L	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
16	MT	L	20	Tidak Tuntas	80	Tuntas
17	NL	P	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
18	NI	P	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
19	NT	P	40	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
20	RR	P	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
21	SS	P	30	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
22	SA	P	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
23	VA	L	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS IV SD
PARANGREA SEBAGAI KELAS KONTROL

No.	Nama Murid	L/P	Perolehan Nilai			
			Pretest	Ketuntasan	Posttest	Ketuntasan
1	AF	P	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
2	AH	P	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
3	ARH	P	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
4	DFS	P	20	Tidak Tuntas	30	Tidak Tuntas
5	FT	P	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
6	IH	P	70	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
7	MA	L	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
8	MAF	L	70	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
9	MF	L	80	Tuntas	80	Tuntas
10	MI	L	20	Tidak Tuntas	30	Tidak Tuntas
11	NA	P	30	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
12	NF	P	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
13	NK	P	30	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
14	NA	P	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
15	RY	L	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
16	SC	P	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
17	SY	P	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
18	TA	P	30	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
19	MA	L	40	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
20	MS	L	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas



LAMPIRAN 10
HASIL ANGKET MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA KELAS
EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

1. Sebelum diberi Perlakuan (Pretest)

No	Nama	Pernyataan																														Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	AA	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	49	41
2	AN	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	61	51
3	AP	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	49	41
4	AR	3	3	3	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	55	46
5	AAZ	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	48	40
6	AC	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	44	37
7	HL	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	54	45
8	INA	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	56	47
9	IA	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	56	47
10	ML	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	42	35	
11	MA	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	45	38
12	MAR	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	49	41
13	MF	3	3	3	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	61	51	
14	MA	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	54	45
15	MF	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	57	48
16	MT	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	55	46
17	NL	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	52	43
18	NI	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	42	35
19	NT	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1	2	50	42
20	RR	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60	50	
21	SS	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	49	41
22	SA	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	45	38
23	VA	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	45	38

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

1. Setelah diberikan Suatu Perlakuan (Posttest)

No	Nama	Pernyataan																														Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	AA	4	4	4	4	4	1	1	4	1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109	91
2	AN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	109	91
3	AP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	109	91
4	AR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	115	96
5	AAZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	108	90
6	AC	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	104	87
7	HL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	114	95
8	INA	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	116	97
9	IA	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	116	97
10	ML	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	1	4	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	102	85
11	MA	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	1	3	3	3	3	4	3	4	105	88	
12	MAR	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	109	91
13	MF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	100
14	MA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	114	95
15	MF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	117	98
16	MT	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	115	96
17	NL	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111	93
18	NI	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	114	95
19	NT	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	110	92
20	RR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	100
21	SS	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	109	91
22	SA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	2	2	3	2	3	3	105	88
23	VA	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	3	4	2	3	4	4	3	105	88

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

1. Sebelum diberi Perlakuan (Pretest)

No	Nama	Pernyataan																														Total Skor	Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	AF	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1	2	50	42	
2	AH	2	3	1	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	54	45	
3	ARH	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57	48	
4	DFS	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	49	41	
5	FT	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	54	45	
6	IH	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	62	52	
7	MA	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	54	45	
8	MAF	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	62	52	
9	MF	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	62	52	
10	MI	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	40	33
11	NA	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	45	38	
12	NF	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	49	41	
13	NK	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	42	35
14	NA	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	54	45	
15	RY	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	42	35
16	SC	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	55	46	
17	SY	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	43	36
18	TA	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	42	35
19	MA	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1	2	50	42	
20	MS	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	46	38	

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

1. Setelah diberikan Perlakuan (Posttest)

No	Nama	Pernyataan																														Total Skor	Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	AF	4	3	3	3	3	3	4	1	4	4	3	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	62	52
2	AH	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	3	1	3	3	66	55		
3	ARH	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	69	58	
4	DFS	1	4	1	4	2	2	3	2	2	3	3	1	3	1	4	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	3	61	51	
5	FT	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	3	66	55	
6	IH	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	3	74	62	
7	MA	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	66	55	
8	MAF	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	62	52	
9	MF	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3	74	62	
10	MI	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	52	43	
11	NA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	57	48	
12	NF	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	61	51	
13	NK	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	54	45	
14	NA	3	4	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	4	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	66	55	
15	RY	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	54	45	
16	SC	1	4	1	3	3	3	1	2	1	3	2	4	1	1	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	67	56	
17	SY	1	1	1	3	3	1	1	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	55	46
18	TA	4	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	3	3	55	46	
19	MA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	62	52	
20	MS	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	4	3	2	4	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	57	48	



LAMPIRAN 11
HASIL PENGOLAHAN DATA
ANALISIS STATISTIK
DESKRIPTIF

HASIL PENGOLAHAN DATA ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

1) Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan Pretest

		Kelas_Eksperimen	Kelas_Kontrol
N	Valid	23	20
	Missing	0	3
Mean		47.39	46.50
Std. Error of Mean		3.398	3.719
Median		50.00	45.00
Mode		50	40
Std. Deviation		16.298	16.631
Variance		265.613	276.579
Range		60	60
Minimum		20	20
Maximum		80	80
Sum		1090	930

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	3	13.0	13.0	13.0
	30	2	8.7	8.7	21.7
	40	4	17.4	17.4	39.1
	50	7	30.4	30.4	69.6
	60	4	17.4	17.4	87.0
	70	2	8.7	8.7	95.7
	80	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Kelas_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	2	8.7	10.0	10.0
	30	3	13.0	15.0	25.0
	40	5	21.7	25.0	50.0
	50	4	17.4	20.0	70.0
	60	3	13.0	15.0	85.0
	70	2	8.7	10.0	95.0
	80	1	4.3	5.0	100.0
	Total	20	87.0	100.0	
Missing	System	3	13.0		
Total		23	100.0		

2) Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

Statistics

		Kelas_Eksperimen	Kelas_Kontrol
N	Valid	23	20
	Missing	0	3
Mean		86.09	52.50
Std. Error of Mean		2.222	2.980
Median		90.00	50.00
Mode		90	60
Std. Deviation		10.655	13.328
Variance		113.538	177.632
Range		40	50
Minimum		60	30
Maximum		100	80
Sum		1980	1050

Kelas_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	4.3	4.3	4.3
	70	2	8.7	8.7	13.0
	80	6	26.1	26.1	39.1
	85	2	8.7	8.7	47.8
	90	7	30.4	30.4	78.3
	100	5	21.7	21.7	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Kelas_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	8.7	10.0	10.0
	40	4	17.4	20.0	30.0
	50	5	21.7	25.0	55.0
	60	6	26.1	30.0	85.0
	70	2	8.7	10.0	95.0
	80	1	4.3	5.0	100.0
	Total	20	87.0	100.0	
Missing	System	3	13.0		
	Total	23	100.0		

3) Motivasi Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest*

Statistics

		Kelas_Eksperimen	Kelas_Kontrol
N	Valid	23	20
	Missing	0	3
Mean		42.87	42.30
Std. Error of Mean		1.018	1.342
Median		42.00	42.00
Mode		41	45
Std. Deviation		4.883	6.001
Variance		23.846	36.011
Range		16	19
Minimum		35	33
Maximum		51	52
Sum		986	846

Kelas_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	2	8.7	8.7	8.7
	37	1	4.3	4.3	13.0
	38	3	13.0	13.0	26.1
	40	1	4.3	4.3	30.4
	41	4	17.4	17.4	47.8
	42	1	4.3	4.3	52.2
	43	1	4.3	4.3	56.5
	45	2	8.7	8.7	65.2
	46	2	8.7	8.7	73.9
	47	2	8.7	8.7	82.6
	48	1	4.3	4.3	87.0
	50	1	4.3	4.3	91.3
	51	2	8.7	8.7	100.0
Total		23	100.0	100.0	

Kelas_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	4.3	5.0	5.0
	35	3	13.0	15.0	20.0
	36	1	4.3	5.0	25.0
	38	2	8.7	10.0	35.0
	41	2	8.7	10.0	45.0
	42	2	8.7	10.0	55.0
	45	4	17.4	20.0	75.0
	46	1	4.3	5.0	80.0
	48	1	4.3	5.0	85.0
	52	3	13.0	15.0	100.0
	Total	20	87.0	100.0	
Missing	System	3	13.0		
Total		23	100.0		

4) Motivasi Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Posttest*

Statistics

		Kelas_Eksperimen	Kelas_Kontrol
N	Valid	23	20
	Missing	0	3
Mean		92.83	51.85
Std. Error of Mean		.877	1.227
Median		92.00	52.00
Mode		91	55
Std. Deviation		4.207	5.489
Variance		17.696	30.134
Range		15	19
Minimum		85	43
Maximum		100	62
Sum		2135	1037

Kelas_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	85	1	4.3	4.3	4.3
	87	1	4.3	4.3	8.7
	88	3	13.0	13.0	21.7
	90	1	4.3	4.3	26.1
	91	5	21.7	21.7	47.8
	92	1	4.3	4.3	52.2
	93	1	4.3	4.3	56.5
	95	3	13.0	13.0	69.6
	96	2	8.7	8.7	78.3
	97	2	8.7	8.7	87.0
	98	1	4.3	4.3	91.3
	100	2	8.7	8.7	100.0
Total		23	100.0	100.0	

Kelas_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	43	1	4.3	5.0	5.0
	45	2	8.7	10.0	15.0
	46	2	8.7	10.0	25.0
	48	2	8.7	10.0	35.0
	51	2	8.7	10.0	45.0
	52	3	13.0	15.0	60.0
	55	4	17.4	20.0	80.0
	56	1	4.3	5.0	85.0
	58	1	4.3	5.0	90.0
	62	2	8.7	10.0	100.0
Total		20	87.0	100.0	
Missing	System	3	13.0		
Total		23	100.0		

LAMPIRAN 12
(Hasil Pengolahan Data Analisis
Statistik Inferensial)



1. Hasil Uji Normalitas Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Kontrol	Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen
N		20	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	46.50	46.52
	Std. Deviation	16.631	16.681
Most Extreme Differences	Absolute	.152	.148
	Positive	.152	.113
	Negative	-.098	-.148
Test Statistic		.152	.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Kontrol	Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen
N		20	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	52.50	86.09
	Std. Deviation	13.328	10.655
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.165
	Positive	.137	.139
	Negative	-.163	-.165
Test Statistic		.163	.165
Asymp. Sig. (2-tailed)		.170 ^c	.105 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pretest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest Motivasi Belajar Kelas Kontrol	Pretest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen
N		20	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	42.30	42.87
	Std. Deviation	6.001	4.883
Most Extreme Differences	Absolute	.124	.127
	Positive	.113	.127
	Negative	-.124	-.103
Test Statistic		.124	.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Posttest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest Motivasi Belajar Kelas Kontrol	Posttest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen
N		20	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51.85	92.83
	Std. Deviation	5.489	4.207
Most Extreme Differences	Absolute	.117	.146
	Positive	.108	.146
	Negative	-.117	-.132
Test Statistic		.117	.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

2. Uji Homogenitas

Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Pemecahan Masalah	Based on Mean	.068	1	41	.796
	Based on Median	.182	1	41	.672
	Based on Median and with adjusted df	.182	1	40.124	.672
	Based on trimmed mean	.060	1	41	.808

Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Pemecahan Masalah	Based on Mean	1.224	1	41	.275
	Based on Median	.854	1	41	.361
	Based on Median and with adjusted df	.854	1	40.745	.361
	Based on trimmed mean	1.203	1	41	.279

Pretest Kemampuan Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Pemecahan Masalah	Based on Mean	.858	1	41	.360
	Based on Median	.797	1	41	.377
	Based on Median and with adjusted df	.797	1	39.336	.377
	Based on trimmed mean	.853	1	41	.361

Posttest Kemampuan Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Pemecahan Masalah	Based on Mean	.987	1	41	.326
	Based on Median	.957	1	41	.334
	Based on Median and with adjusted df	.957	1	37.362	.334
	Based on trimmed mean	1.007	1	41	.322

3. Uji Hipotesis Kemampuan Pemecahan Masalah

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Pemecahan Masalah	Equal variances assumed	1.224	.275	-9.179	41	.000	-33.587	3.659	-40.977	-26.197
	Equal variances not assumed			-9.035	36.304	.000	-33.587	3.717	-41.124	-26.050

Motivasi Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Pemecahan Masalah	Equal variances assumed	.987	.326	-27.670	41	.000	40.976	1.481	-43.967	-37.985
	Equal variances not assumed			-27.160	35.389	.000	40.976	1.509	-44.038	-37.915

4. Hipotesis 2

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.996	5055.323 ^b	2.000	43.000	.000
	Wilks' Lambda	.004	5055.323 ^b	2.000	43.000	.000
	Hotelling's Trace	235.131	5055.323 ^b	2.000	43.000	.000
	Roy's Largest Root	235.131	5055.323 ^b	2.000	43.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.970	701.796 ^b	2.000	43.000	.000
	Wilks' Lambda	.030	701.796 ^b	2.000	43.000	.000
	Hotelling's Trace	32.642	701.796 ^b	2.000	43.000	.000
	Roy's Largest Root	32.642	701.796 ^b	2.000	43.000	.000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	17219.565 ^a	1	17219.565	90.832	.000
	Motivasi_Belajar	28700.022 ^b	1	28700.022	1381.752	.000
Intercept	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	204889.130	1	204889.130	1080.781	.000
	Motivasi_Belajar	211753.065	1	211753.065	10194.772	.000
Kelas	Kemampuan_Pemecahan_Masalah	17219.565	1	17219.565	90.832	.000
	Motivasi_Belajar	28700.022	1	28700.022	1381.752	.000
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)



LAMPIRAN 13
Hasil Validitas Instrumen

HASIL VALIDASI INSTRUMEN

1. RPP

HASIL REKAPITULASI VALIDATOR I DAN II

No	Pernyataan	Hasil Validasi		Hasil Tabulasi
		Validator I	Validator II	
1	Format RPP	4	4	D
	a. Format jelas sehingga memudahkan penilaian			
	b. Format sesuai dengan kurikulum 2013	4	4	D
2	Isi RPP	4	3	D
	a. Relevansi antara RPP dengan KI dan KD	4	4	D
	b. Relevansi antara penjabaran KD ke dalam indikator			
	c. Relevansi antara urutan indikator terhadap pencapaian KD	4	4	D
	d. Kejelasan rumusan indikator	4	4	D
	e. Relevansi antara banyaknya indikator dengan ranah yang ingin dicapai	3	3	D
	f. Relevansi antara indikator dengan ranah yang ingin dicapai	3	3	D
	g. Relevansi antara materi dengan KD dan indikator	3	4	D
	h. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	3	4	D
	i. Kegiatan Siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	3	4	D

No	Pernyataan	Hasil Validasi		Hasil Tabulasi
		Validator I	Validator II	
3	Bahasa yang Digunakan	4	4	D
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	D
	b. Sifat Komutatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	D
	c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4	D
4	Waktu yang digunakan	4	4	D
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	4	3	D
5	Metode sajian yang digunakan	4	4	D
	a. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator	3	4	D

Penyelesaian Uji Validitas Grogery:

$$Vi = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$= \frac{19}{0 + 0 + 0 + 19}$$

$$= \frac{19}{19}$$
$$= 1$$

Berdasarkan hasil di atas, maka uji validitas grogerynya termasuk dalam kategori **sangat tinggi**.



2. Kisi-kisi dan tes kemampuan pemecahan masalah

HASIL REKAPITULASI VALIDATOR I DAN II

No	Pernyataan	Hasil Validasi		Hasil Tabulasi
		Validator I	Validator II	
1	Format Kisi-Kisi dan Tes	3	4	D
	a. Kejelasan pembagian indikator			
	b. Pengaturan ruang/tata letak	3	4	D
	c. Terdapat petunjuk pengerjaan soal	4	4	D
	d. Terdapat pedoman penskoran	4	3	D
2	e. Tabel, gambar, grafik atau sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca	4	4	D
	Isi Kisi-Kisi dan Tes	3	4	D
	a. Relevansi antara indikator dengan jumlah butir soal			
	b. Relevansi antara indikator dengan ranah yang diukur	3	4	D
	c. Relevansi antara butir soal dengan kompetensi dasar	3	4	D
	d. Relevansi antara butir soal dengan ranah yang diukur	3	3	D
	e. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	4	4	D

No	Pernyataan	Hasil Validasi		Hasil Tabulasi
		Validator I	Validator II	
3	Bahasa yang digunakan	3	4	D
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	D
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	3	4	D
	c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	3	4	D
	d. Rumusan soal komunikatif	3	3	D
	e. Tidak menggunakan kata atau ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	3	3	D
4	Materi Tes	3	4	D
	a. Pertanyaan merepresentasikan indikator	3	4	D
	b. Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	3	4	D
	c. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	3	4	D
	d. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkatan kelas	4	4	D

Penyelesaian Uji Validitas Grogery:

$$\begin{aligned}
 Vi &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{19}{0 + 0 + 0 + 19} \\
 &= \frac{19}{19} \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, maka uji validitas grogerynya termasuk dalam kategori **sangat tinggi**.

3. Angket Motivasi

HASIL REKAPITULASI VALIDATOR I DAN II

No	Pernyataan	Hasil Validasi		Hasil Tabulasi	
		Validator I	Validator II		
1	Format Angket	4	4	D	
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas				
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	4	4	D	
2	Segi Isi	4	4	D	
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	4	4	D	
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator				
	c. Kategori angket dinyatakan dengan jelas				3
	c. Pernyataan -pernyataan pada angket dapat mewakili indikator				4
	d. Aspek pada angket dapat teramati dengan baik				4
e. Aspek pada angket tidak menimbulkan makna ganda	3				
3	Segi Kontruksi	3	4	D	
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	3	3	D	
b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan/pernyataan					
4	Bahasa yang Digunakan	3	4	D	
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	4	4	D	
b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					

Penyelesaian Uji Validitas Grogery:

$$\begin{aligned}V_i &= \frac{D}{A + B + C + D} \\ &= \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12} \\ &= \frac{12}{12} \\ &= 1\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, maka uji validitas grogerynya termasuk dalam kategori **sangat tinggi**.



4. Media Video

HASIL REKAPITULASI VALIDATOR I DAN II

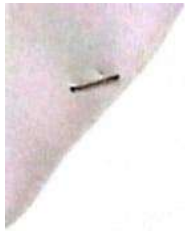
No	Pernyataan	Hasil Validasi		Hasil Tabulasi
		Validator I	Validator II	
1	Lay Out (Tampilan Media)	4	4	D
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks			
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	3	4	D
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	3	4	D
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	4	D
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	4	D
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	3	4	D
	g. Kesesuaian ukuran gambar	3	4	D
	h. Resolusi gambar	3	4	D
2	Isi	3	4	D
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai			
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	3	3	D
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	3	3	D
	c. Media mudah digunakan	4	4	D
3	Manfaat	4	4	D
	a. Media memudahkan proses belajar			
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	4	3	D
No	Pernyataan	Hasil Validasi		Hasil Tabulasi
		Validator I	Validator II	

3	Manfaat	4	4	D
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa			
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	4	3	D
4	Bahasa yang Digunakan	4	4	D
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar			
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	3	4	D

Penyelesaian Uji Validitas Grogery:

$$\begin{aligned}
 Vi &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{19}{0 + 0 + 0 + 19} \\
 &= \frac{19}{19} \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, maka uji validitas grogerynya termasuk dalam kategori **sangat tinggi**.



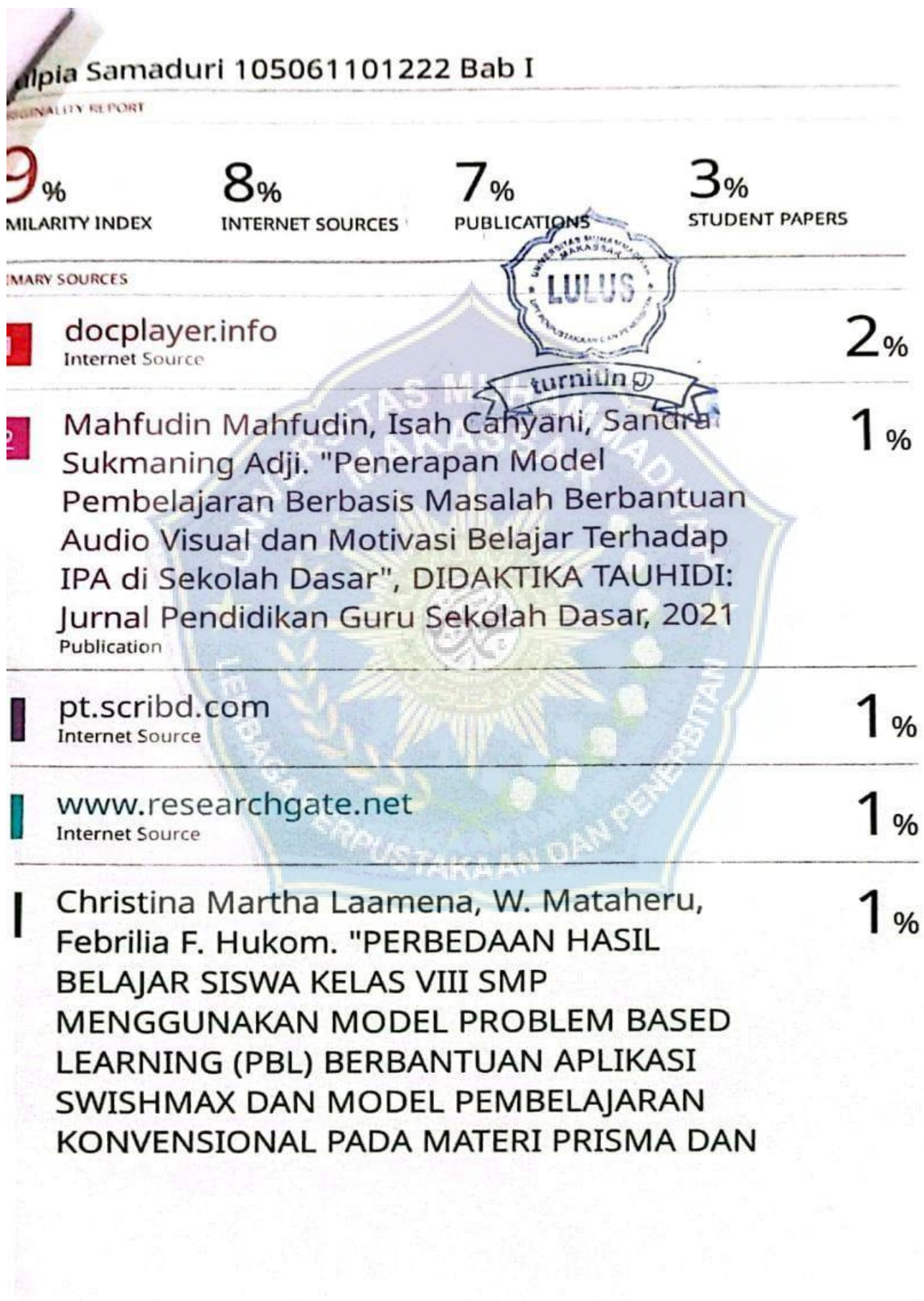
Yulpia Samaduri 105061101222

Bab I

by Tahap Tutup



Submission date: 08-Jul-2024 08:04AM (UTC+0700)
Submission ID: 2413619590
File name: BAB_I_-_2024-07-08T080038.116.docx (100.35K)
Word count: 2246
Character count: 14644



LIMAS", BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, 2021

Publication

6	syahrulamsari.blogspot.com	1 %
7	Nina Vania, Wahyu Hidayat, Trisna Nugraha. "Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Jurnal Profesi Pendidikan, 2024	1 %
8	tausyiah275.wordpress.com	1 %
9	123dok.com	1 %
0	a-research.upi.edu	1 %
1	alquranalhadi.com	1 %
2	digilib.uin-suka.ac.id	1 %
3	mariatululfa5.blogspot.com	1 %

quotes Off
bibliography Off

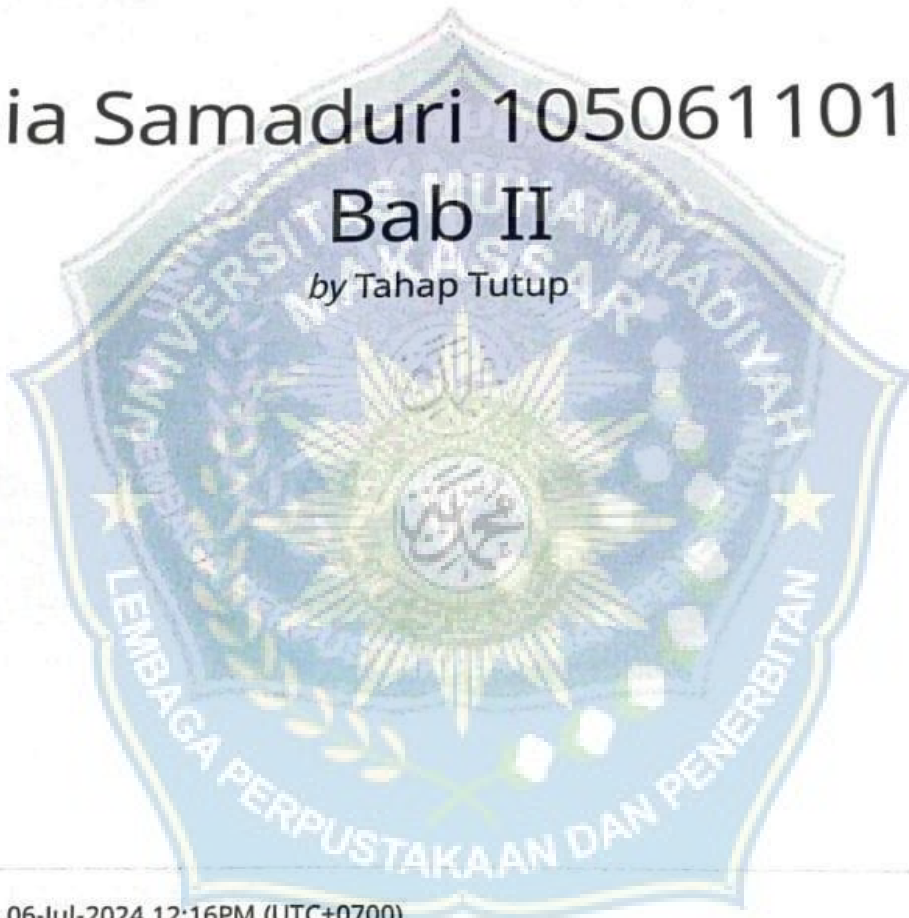
Exclude matches < 1%



Yulpia Samaduri 105061101222

Bab II

by Tahap Tutup



Submission date: 06-Jul-2024 12:16PM (UTC+0700)

Submission ID: 2413031365

File name: BAB_II_-_2024-07-06T121247.879.docx (115.34K)

Word count: 7722

Character count: 51098


Iulpia Samaduri 105061101222 Bab II

ORIGINALITY REPORT

17%	17%	10%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	2%
2	digilib.unila.ac.id Internet Source	2%
3	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1%
6	alvindayu.com Internet Source	1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
8	ejournal.nusantaraglobal.ac.id Internet Source	1%
9	docplayer.info Internet Source	1%



0	id.scribd.com Internet Source	1 %
1	www.ejournal.unmuha.ac.id Internet Source	1 %
2	www.scribd.com Internet Source	1 %
3	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1 %
4	ejournal.uksw.edu Internet Source	1 %
5	www.nafiriz.com Internet Source	1 %
6	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1 %
7	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
8	digilib.uns.ac.id Internet Source	1 %
9	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
0	www.researchgate.net Internet Source	1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%



Yulpia Samaduri 105061101222

Bab III

by Tahap Tutup



Submission date: 08-Jul-2024 08:05AM (UTC+0700)

Submission ID: 2413620366

File name: BAB_III_-_2024-07-08T080038.825.docx (81.09K)

Word count: 2045

Character count: 12742

ulpia Samaduri 105061101222 Bab III

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
2	jurnal.uin-antasari.ac.id Internet Source	1%
3	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.unma.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.upj.ac.id Internet Source	1%
7	a-research.upi.edu Internet Source	1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	repository.unwira.ac.id Internet Source	1%



10	www.neliti.com Internet Source	1 %
11	Mustofa Mustofa, Purwanto Purwanto, Sri Rahayu. "Pengaruh Pengetahuan, Pelatihan, Dan Pengalaman Kerja Terhadapkinerjapegawai Badan Pendapatan Pengelolaan Keuangan Dan Aset Daerah Kabupaten Gresik", Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING), 2024 Publication	1 %
12	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1 %
13	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	1 %
4	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	1 %
5	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
6	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	1 %
7	Fahrurrozi Fahrurrozi. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan Pendekatan Scientific terhadap	1 %

Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kecerdasan Emosional (Lesson Study pada Mata Kuliah Statistik Elementer)", Jurnal Elemen, 2015

Publication

18	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
19	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	1%
20	ojs.iikpelamonia.ac.id Internet Source	1%
21	sainsglobal.com Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

Yulpia Samaduri 105061101222

Bab IV

by Tahap Tutup



mission date: 06-Jul-2024 12:18PM (UTC+0700)

mission ID: 2413031629

name: BAB_IV_-_2024-07-06T121249.951.docx (220.82K)

count: 5768

character count: 36394

Alia Samaduri 105061101222 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
3	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.unismuh.ac.id Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	zombiedoc.com Internet Source	1%
7	docplayer.info Internet Source	1%
8	ejournal.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%

Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kecerdasan Emosional (Lesson Study pada Mata Kuliah Statistik Elementer)", Jurnal Elemen, 2015

Publication

18	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1 %
19	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	1 %
20	ojs.iikpelamonia.ac.id Internet Source	1 %
21	sainsglobal.com Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

Yulpia Samaduri 105061101222

Bab V

by Tahap Tutup



Submission date: 08-Jul-2024 08:14AM (UTC+0700)

Submission ID: 2413624963

File name: BAB_V_-_2024-07-08T080037.330.docx (54.11K)

Word count: 362

Character count: 2236

Alia Samaduri 105061101222 Bab V

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Pelita Harapan
Student Paper

3%

2

jurnal.peneliti.net
Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Yulpia Samaduri
Nim : 105061101222
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	15 %	15 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 09 Juli 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 0222/C.5-II/II/1445/2024
 Lamp. : -
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

12 Sya'ban 1445 H.
 22 Februari 2024 M.

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SDI Pakingkingan Kab. Gowa

di -

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar :

Nama : Yulpia Samaduri

NIM : 105061101222

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dan diberi data yang diperlukan pada Sekolah yang Bapak/Ibu sedang pimpin.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Direktur,
An. Asisten Direktur 1

Dr. Sukmawati, S.Pd, M.Pd, Ph.D.
 NBM : 1430 835

Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. : (0411) 866 972 – 5047085 Fax.: (0411) 865 588 Makassar 90221



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR PROGRAM PASCASARJANA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 0222/C.5-II/II/1445/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

12 Sya'ban 1445 H.
22 Februari 2024 M.

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SDI Parangrea Kab. Gowa

di -

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar :

Nama : Yulpia Samaduri

NIM : 105061101222

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Berbantuan Media Video Terhadap Motivasi Belajar
dan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa
Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten
Gowa

Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin
untuk melakukan penelitian dan diberi data yang diperlukan pada
Sekolah yang Bapak/Ibu sedang pimpin.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya
diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur
An. Asisten Direktur 1

Dr. Sukmawati, S.Pd, M.Pd.
NBM : 1430 835

Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. : (0411) 866 972 – 5047085 Fax.: (0411) 865
588 Makassar 90221



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
KOORDINATOR WILAYAH BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN BAJENG
UPT SD INPRES PAKINGKINGANG
Alamat: Tamcinna- Desa Maradekaya



SURAT KETERANGAN

Nomor : 321.2/ UPT-DIKNAS/ BJ/SD - /√/ 2024

Yang bertanda tangan di bawah :

NAMA : SYAMSIAR, S. Pd
 NIP : 19661205 199211 2 002
 JABATAN : KEPALA SEKOLAH
 UNIT KERJA : SD INPRES PAKINGKINGAN

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

NAMA : YULPIA SAMADURI
 NIM : 105061101222
 ASAL PERG TINGGI : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS : PASCASARJANA
 JURUSAN : PENDIDIKAN DASAR

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian dan pengambilan data di SD INPRES Pakikingkingan Kecamatan Bajeng rangka penyusunan TESIS sebagai penyelesaian studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian: **"Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Pada Siswa Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa"**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.



Kepala Sekolah SDN PAKINGKINGAN

SYAMSIAR, S.Pd

NIP. 196612051992112002



