

Pengaruh Model PBL Berbantuan Gambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SD

Fitri Wahyu Minarti ⁽¹⁾, Sunardi ⁽²⁾, Amalia Sapriati ⁽³⁾

^{1,3} Universitas Terbuka, Indonesia

² Universitas Jember, Indonesia

Email: ¹minartifitri105@gmail.com, ²sunardifkipunej@yahoo.com,
³lia@ecampus.ut.aac.id

Abstrak: Masalah pendidikan tidak lepas dari pemilihan metode pembelajaran yang tepat, karena metode yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis gambar terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VI di SDN 1 Wonsorejo. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, dengan nilai di bawah KKM dan minat belajar yang minim akibat metode tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Kelas VI-2 sebagai kelompok eksperimen menggunakan PBL berbasis gambar, sedangkan kelas VI-1 sebagai kelompok kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan uji statistik *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 26. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti model PBL berbasis gambar secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Model ini efektif menciptakan suasana belajar interaktif, meningkatkan partisipasi, dan membangun rasa percaya diri siswa. Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan metode inovatif dalam pembelajaran sains di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Model PBL berbasis gambar direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-07-2025

Disetujui pada : 20-07-2025

Dipublikasikan pada : 31-07-2025

Kata Kunci:

Problem-Based Learning, motivasi belajar, gambar, pembelajaran IPA, siswasekolah dasar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i3.1232

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam (INDONESIA, 2006) menurut SISDIKNAS, pendidikan diartikan sebagai penciptaan lingkungan belajar yang berbudaya dan mampu mengembangkan potensi siswa dalam sisi spiritual agama, dan pengendalian diri serta akhlak mulia yang dibutuhkannya melalui keterampilan. Ia mendefinisikannya sebagai kurikulum yang nyata sebagai manaproses pembelajaran yang mampu menciptakan proses dalam pembelajaran didalam Masyarakat.

Secara hukum, sistem pendidikan nasional bertujuan untuk memberikan pendidikan yang unggul kepada siswa melalui penyediaan lingkungan dan kondisi belajar yang tepat untuk memaksimalkan kemampuan dan potensi mereka sehingga dapat membina generasi berikutnya. Sistem ini dimaksudkan untuk menyediakan layanan pendidikan. Bangsa yang memiliki nilai-nilai agama, dan keterampilan yang memadai untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Senada dengan bunyi UU No.20 Th. 2003 yang menjelaskan beberapa hal yang utama, pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana (Undang-Undang, 2003). Hal ini memiliki arti bahwa pendidikan harus dilaksanakan melalui proses perencanaan matang dengan program-program yang telah disiapkan beserta tujuan dari program tersebut. Kedua, dalam pelaksanaan program pendidikan yang terencana mengarah pada terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran.

Prioritas dari pendidikan terletak pada prosesnya, dengan proses yang baik maka pendidikan menjadi lebih bermakna dan menghindari fermalisme, dimana siswa hanya mengetahui hal-hal yang bersifat teori dan tidak dapat mengaplikasikan pada dunia nyata. Ketiga, suasana belajar dan mengajar diupayakan tercipta secara kondusif dengan tujuan peserta didik mampu mengasah kemampuan diri yang ada secara maksimal. Menurut rohman mengatakan bahwa. Salah satu mewujudkan potensi siswa bisa dengan menggunakan media interaktif. (Miftakhul Rohman, Hanna Auliya, 2024)

Pembelajaran hendaknya diarahkan pada pembelajaran aktif peserta didik, artinya peserta didik jangan dipandang sebagai objek dalam dunia pendidikan yang harus menerima segala ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pendidik, tetapi sebagai subjek dalam proses pendidikan dan harus belajar serta berperan aktif dalam proses pembelajaran. dipandang sebagai orang yang berusaha keras untuk memanfaatkan pengetahuannya secara maksimal. Dengan dukungan dan bimbingan dari para pendidik, Anda akan mencapai potensi penuh Anda. Keempat, tujuan pendidikan adalah untuk Melengkapi anak-anak dengan kekuatan religious dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya, agamanya, masyarakatnya, negaranya, dan bangsanya. Kita dapat pahami bahwa proses dari pendidikan membentuk suatu keterampilan sikap yang harus dimiliki siswa, setinggi apapun ilmu pengetahuan yang dimiliki jika tidak memiliki keterampilan sikap yang baik maka, tidak akan terbentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berbudi pekerti luhur.

Pentingnya suatu proses dalam pendidikan sehingga pemerintah menetapkan tentang Standar Proses Pembelajaran terdapat pada PP No. 19 Th.2005, pada Bab. I Pasal I Ayat 6, yang menyebutkan kompetensi lulusan harus mencapai standar nasional pada satuan Pendidikan dalam proses pelaksanaannya. (Nasional, 2005).

Standar proses juga merupakan standar nasional sehingga berlaku bagi seluruh institusi pendidikan di Indonesia tanpa terkecuali. Mereka prihatin dengan pembelajaran dan mengatur bagaimana pembelajaran berlangsung. Proses pendidikan mengarah pada standar akhir. Hal ini dapat diartikan bahwa standar akhir, pelajaran dan pola pengajaran itu sendiri dijadikan sebagai bahan acuan dalam menetapkan standar proses pendidikan.

Muhibbin dalam (Fudholi, Haerudin, & Masrurroh, 2024) yang sesungguhnya, belajar merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan merupakan unsur pokok dari semua pendidikan, semua jenis dan jenjang pendidikan. Beliau menjelaskan: Pada saat yang sama, pendidik yang sukses selalu siap membuat model pengajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswanya. Metode pembelajaran bersifat prosedural dalam proses pembelajaran.

Menurut Suardi (2018) memberikan penjelasan bahwa Pembelajaran merupakan aktivitas interaksi antara siswa, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung proses pendidikan. Proses ini bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan yang positif. Dengan kata lain, pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi siswa untuk memahami dan menguasai berbagai aspek ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan, beserta seluruh prosesnya, memiliki peran krusial bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan menjadi fondasi utama dalam membangun peradaban dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, termasuk melalui penerapan metode pembelajaran yang efektif untuk memaksimalkan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pendidik sekolah dasar menerapkan berbagai strategi pembelajaran dalam proses pengajaran mereka.

Hasil observasi, angket, dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap siswa dan pendidik di SDN 1 Wongsorejo menunjukkan bahwa siswa kelas VI kurang tertarik terhadap proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan merasa bosan dan cenderung memilih melakukan aktivitas lain seperti bermain saat

pembelajaran berlangsung. Hal ini mencerminkan rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi ini diperkuat dengan hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu faktor yang diduga kuat menyebabkan ketidaktuntasan ini adalah rendahnya motivasi belajar, sebagaimana dibuktikan melalui hasil angket motivasi belajar yang disebarkan kepada siswa. Motivasi belajar yang rendah terbukti menjadi penghambat dalam keaktifan dan keberhasilan proses pembelajaran.

Penelitian oleh Sari dan Yuliana (2024) dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar pada siswa sekolah dasar berdampak signifikan terhadap hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran sains. Senada dengan itu, penelitian oleh Putra (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media visual mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan di tingkat sekolah dasar.

Emda (2018) menjelaskan bahwa Motivasi adalah suatu keadaan yang menimbulkan keinginan dalam diri siswa untuk berbuat sesuatu guna mencapai suatu tujuan. Motivasi untuk belajar terjadi ketika siswa mempunyai gairah dan keinginan untuk berhasil. Hal ini menumbuhkan kebutuhan untuk belajar, keinginan untuk meraih cita-cita, dan keinginan untuk memperoleh penghargaan. Fungsi motivasi belajar siswa adalah untuk bertindak sebagai kekuatan pendorong bagi upaya mereka untuk mencapai hasil belajar atau keberhasilan akademis. Sebab, untuk dapat berusaha, seseorang dalam hal ini pelajar harus mempunyai motivasi untuk mencapai suatu tujuan. Lebih jauh lagi, fungsi motivasi adalah menentukan arah perilaku dalam kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, dengan memilih tindakan mereka, siswa dapat memutuskan untuk bersikap sehingga mereka dapat berkontribusi pada tujuan yang ingin mereka capai. Kedua, karena pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat, penguasaan materi jauh sangat minim. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran IPA di Kelas VI SDN 1 Wonsorejo. Ada kecenderungan untuk menerapkan pembelajaran tradisional tanpa menggunakan model.

Pendidik yang sangat efektif dan profesional biasanya menggunakan model pembelajaran tertentu saat mengajar. Kami percaya ini membuat pembelajaran lebih menarik dan berorientasi pada tujuan. Selain itu, interaksi langsung juga kurang dan siswa tidak dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran sehingga sering cepat bosan. Ini juga berarti mereka tidak mampu mengembangkan pengetahuannya lebih lanjut.

Model Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar Seperti yang kita ketahui terdapat beberapa model pembelajaran, salah satunya adalah PBL (*Problem Based Learning*) yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang diteliti. Model ini sering digunakan oleh pendidik dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPA yang selama ini cenderung dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik. Keunggulan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah kemampuannya mendorong siswa untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran, serta mengembangkan solusi melalui dialog, eksplorasi, dan kerja kelompok yang konstruktif. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga membentuk rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Penggunaan media gambar dalam model PBL semakin memperkuat daya tarik dan pemahaman siswa, karena membantu menghubungkan konsep abstrak dengan visual yang konkret dan mudah dipahami.

Penelitian ini menjadi penting karena berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Wongsorejo, motivasi belajar siswa tergolong rendah dan berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Penelitian oleh Astuti dan Rahman (2024) menunjukkan bahwa PBL berbasis visual efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sains. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan gambar menjadi solusi strategis dan relevan untuk menjawab permasalahan pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

Jika siswa termotivasi untuk terus belajar dan memperoleh pengetahuan baru dengan memecahkan masalah, diharapkan hasil belajarnya akan meningkat. Penerapan model PBL memberi siswa kesempatan untuk membuat keputusan, membuat kesimpulan, dan merenungkan validitas proses pemecahan masalah. Hal ini memperkuat kepercayaan diri mereka, meningkatkan kesadaran mereka dan membuat mereka termotivasi untuk belajar. (Fauzan, Gani, & Syukri, 2017). Kelemahan penggunaan metode PBL disekolah dasar antara lain: membutuhkan kemampuan kerja dalam kelompok, kemampuan siswa yang beragam, membutuhkan waktu lebih lama dan ketidak tersediaan sumber belajar. Karena itulah peneliti menggunakan gambar sebagai media untuk mengurangi kelemahan pada penggunaan media PBL di sekolah dasar khususnya kelas VI.

Beberapa Riset yang relevan dengan kenyataan yang terjadi di kelas yang diteliti antara lain Putri (2018) yang meneliti tentang pengaruh PBL berbantuan media gambar menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada pelajaran IPA SD kelas III dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran PBL. Riset yang dilakukan Sribawana et al., (2017) yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran PBL pada siswa kelas III dengan menggunakan media gambar pada pelajaran IPA, hasil perbandingan antara kelas kontrol dan kelompok eksperimen yang menggunakan teknik simple random sampling dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas 3 SD.

Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Nurjayanti et al. (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan kartu bergambar dalam pembelajaran invertebrata mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Oktiana & Sari (2022) yang menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan media gambar terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa, dengan fokus pada pengaruh model PBL berbantuan gambar terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VI SD.

METODE

Riset ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Metode ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu variabel lain. Dalam Riset eksperimen semu, terdapat kelompok kontrol, tetapi kelompok ini tidak sepenuhnya mampu mengendalikan pengaruh variabel luar selama eksperimen berlangsung. Desain Riset yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*.

Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan teknik *simple random sampling* melalui proses pengundian. Sebelum itu, dilakukan uji *homogenitas* untuk memastikan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang setara. Populasi Riset ini mencakup seluruh siswa kelas VI-A dan VI-B di SD Negeri 1 Wongsorejo, Kabupaten Banyuwangi. Sampel Riset terdiri dari kelas VI-B sejumlah 28 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI-A sejumlah 28 siswa sebagai kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran Problem-Based Learning (PBL), sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran langsung (*direct learning*). Pengumpulan data dilakukan melalui tes

berupa angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, Instrumen penelitian yang digunakan dalam riset ini terdiri dari instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal-soal untuk mengukur motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPA setelah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan gambar. Adapun instrumen non-tes meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa untuk menggali informasi mendalam terkait respon terhadap proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mencermati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti keterlibatan dalam diskusi, perhatian terhadap materi, serta penggunaan media gambar. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, nilai siswa, dan catatan proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji statistik independent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05, dan diolah menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan ini memberikan dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan secara kuantitatif terhadap efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan gambar terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VI SD. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang menggunakan model PBL berbantuan gambar menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media visual dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu (*scaffolding*) dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini juga menguatkan temuan Nurjayanti et al. (2015) yang menyatakan bahwa model PBL berbantuan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi invertebrata. Demikian pula, penelitian oleh Oktiana & Sari (2022) menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Konsistensi hasil ini mengindikasikan bahwa model PBL dengan dukungan visual memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam bidang pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan model PBL berbantuan gambar terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan kontekstual. Kontribusi utama dari hasil ini adalah sebagai referensi praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran inovatif yang memadukan pendekatan pemecahan masalah dengan media visual. Selain itu, temuan ini juga mendukung kebijakan peningkatan mutu pendidikan dasar dengan menekankan pentingnya penggunaan metode yang adaptif terhadap karakteristik siswa.

Riset ini dilakukan dalam dua kelas: kelas kontrol di mana pembelajaran langsung diterapkan, dan kelas eksperimen di mana model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang didukung gambar digunakan. Sebelum dilakukan perlakuan, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui keterampilan awal, kemudian kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan model PBL yang didukung gambar, dan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan model langsung. Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran langsung untuk belajar. Setelah 3 sesi dan perawatan. Setelah melaksanakan *post-test* dan kuesioner motivasi belajar,

pada langkah berikutnya peneliti melakukan uji statistik menggunakan SPSS 26.00 for Windows.

Uji sampel independen dapat digunakan untuk menentukan dampak model PBL terhadap motivasi belajar siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Prasyarat untuk melakukan pengujian ini adalah bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data skor motivasi akademik siswa di kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal. Oleh karena itu, pertama-tama, uji normalitas dengan uji statistik Shapiro-Wilk harus dilakukan menggunakan SPSS for Windows 26. Hal ini ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Model PBL Terhadap Motivasi Belajar siswa

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MOTIVASI BELAJAR SISWA	KELAS EKSPERIMEN	.115	40	.200 [*]	.977	40	.587
	KELAS KONTROL	.078	40	.200 [*]	.976	40	.532

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada Tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa berdasarkan uji statistik Shapiro-Wilk, hasil motivasi belajar pada kelas kontrol memiliki nilai signifikan sebesar 0,532, sedangkan nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,532. kelas 0,532. Masu. kelas. Kelas ini menerima nilai 0,587. Berdasarkan nilai perbedaan signifikan yang diperoleh pada kelompok kontrol dan eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas data motivasi tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai perbedaan signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (>0,05). Oleh karena itu, pengujian lebih lanjut seperti uji homogenitas dan uji-t sampel independen harus dilakukan.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample T-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
MOTIVASI BELAJAR SISWA	Equal variances assumed	10.200	.002	4.773	78	.000	13.225	2.771	7.709	18.741
	Equal variances not assumed			4.773	61.905	.000	13.225	2.771	7.686	18.764

merujuk uji sampel independen dalam kolom homogenitas varians Levene menunjukkan nilai Sig. (Dengan asumsi varians yang sama) Diperoleh nilai 0,002. Karena nilai ini kurang dari 0,005, data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel Uji Sampel Independen, dasar pengambilan keputusan didasarkan pada hasil nilai Sig. (2-tailed) Nilai signifikan pada kolom "Varians sama tidak diasumsikan" dan "Varians sama tidak diasumsikan". (2-tailed) Nilai yang diperoleh adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka H0 ditolak dan H1

diterima. Kesimpulannya bahwa model PBL dengan media gambar mempunyai pengaruh besar terhadap pembelajaran IPA.

Kusnandar dalam risetnya mengatakan (2019) model PBL mempunyai pengaruh yang besar terhadap sains. Kurang dari 0,05 (0,000) Hasil Riset ini memperkuat hasil Syaparuddin et al., (2020) yang menjelaskan yaitu motivasi dapat diartikan mampu meningkatkan antusias dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Menurut Hamdani et al., (2021) menjelaskan bahwa upaya untuk dapat menjadikan motivasi siswa meningkat diantaranya pendidik harus membuat inovasi baru yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga akan mempengaruhi belajar siswa. Model PBL akan lebih bermakna dan di gemari oleh siswa manakala inovasi yang dilakukan pendidik sangat menarik.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil kajian ini dapat diambil Kesimpulan bahwa metode yang dilakukan oleh pendidik melalui model PBL pada siswa kelas 6 mata Pelajaran IPA dengan sarana media belajar gambar dapat memberikan pengaruh yang luar biasa terhadap motivasi belajar. Data statistik yang dilakukan peneliti bahwa media gambar mampu meningkatkan motivasi belajar daripada siswa yang hanya mengikuti pembelajaran dengan cara konvensional. Telah dibuktikan bahwa model PBL tidak hanya meminta siswa untuk aktif melainkan model ini mampu meningkatkan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran. Peneliti merekomendasikan bahwa metode ini sangat tepat digunakan sebagai alternatif pendidik guna membuat motivasi belajar siswa meningkat. Harapan peneliti bahwa ada peneliti selanjutnya yang meningkatkan model PBL ini dengan media pembelajaran lain sehingga akan menjadi lebih sempurna.

DAFTAR RUJUKAN

- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). Penerapan model problem based learning pada pembelajaran materi sistem tata surya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 27–35.
- Fudholi, A., Haerudin, H., & Masruroh, S. (2024). Pengembangan Pembelajaran Agama Islam Pada Pendidikan Usia Dini Se-Desa Tegalsawah Karawang di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 425–432.
- Hamdani, A. R., Dahlan, T., Indriani, R., & Karima, A. A. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 751–763.
- Indonesia, P. R. (2006). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar IPA. *MADRASCIENCE: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, Dan Budaya*, 1(1), 17–30.
- Miftakhul Rohman, Hanna Auliya, I. K. B. (2024). *Increasing Student Interest In Islamic Education Learning Through Interactive Media*, 535–545.
- Nasional, D. P. (2005). Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005. *Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Nurjayanti, N., Nugroho, A. S., & Ulfah, M. (2015). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media kartun bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar materi Invertebrata siswa SMA N 1 Kayen. In *Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship II*.
- Oktiana, R. P., & Sari, F. P. (2022). Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar di desa Bener kecamatan Majenang. In *Social*,

- Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, pp. 279–285).
- Putri, A.A.A.(2018).PengaruhmodelpembelajaranPBLberbantuanmediagambar terhadaphasilbelajarIPA siswakelas IIISD. *Journalfor Lesson andLearning Studies*, 1(1), 21–23.
- Sribawana,I.P.S.S., Kusmariyatni, N,&Suwatra,I.I.W.(2017).PengaruhModel PembelajaranProblemBasedLearningBerbantuanMediaGambarTerhadap HasilBelajarIPA KelasIV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Suardi,M.(2018).*Belajar&pembelajaran*. Deepublish.
- Syaparuddi,S.,Meldianus,M, &Elihami, E.(2020). Strategipembelajaranaktif dalammeningkatkanmotivasibelajar pknpeserta didik. *Mahapendidik:Jurnal PendidikanPendidikSekolahDasar*, 1(1), 30–41.
- Undang-Undang,R.I.(2003). no. 20 tahun 2003tentangSistemPendidikan Nasional.*Bandung: CitraUmbara*.