



PENGARUH *PBL*, FASILITAS BELAJAR DAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Linda Hartanti, Endang Surjati & Onik Farida Nikmatullah

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

lindahartanti9791@gmail.com, surjati@unikama.ac.id, onikfarida@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of applying the *Problem Based Learning* model and interactive PowerPoint media on the learning outcomes of IPAS for high-grade students at SDN Sumendi II Tongas. The population of the study consisted of all sixth-grade students at SDN Sumendi II Tongas during the 2024/2025 academic year, totaling 75 students who also served as the research respondents. The results of data analysis indicate a significant improvement in students' learning outcomes through the implementation of *PBL* and interactive instructional video. Students showed a significantly higher learning score, demonstrating that the combination of problem-based learning and interactive media creates a more meaningful learning experience. The implications of this finding are substantial, especially for educators at the elementary level. Innovative, active, and technology-based learning can enhance conceptual understanding and critical thinking skills. Moreover, this research highlights the important role of teachers as facilitators in fostering active and enjoyable classroom environments.

Keywords: *PBL*; Learning Facilities; Instructional Video; Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SDN Sumendi II Tongas tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 75 orang sekaligus menjadi responden penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *PBL* dan video pembelajaran interaktif Siswa menunjukkan peningkatan skor hasil belajar yang tinggi secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi model pembelajaran yang berbasis masalah dan penggunaan media yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Implikasi dari temuan ini sangat penting, khususnya bagi para pendidik di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran yang inovatif, aktif, dan berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, temuan ini juga mendukung pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar aktif dan menyenangkan.

Kata-Kata Kunci: *PBL*; Fasilitas Belajar; Video Pembelajaran; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung aktif, bersemangat, serta tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, sedangkan siswa dengan motivasi rendah sering kali menunjukkan sikap pasif dan mudah bosan. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan rendahnya motivasi belajar masih banyak ditemukan, termasuk di SDN Sumendi II Tongas, di mana sebagian siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar adalah metode pembelajaran yang masih konvensional. Model *Problem Based Learning* (PBL) hadir sebagai alternatif yang menekankan pada pemecahan masalah nyata, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta keterlibatan siswa. Berbagai penelitian (Apriani, 2023; Jumhari, 2023; Tovan, 2023) membuktikan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Selain model pembelajaran, faktor lain yang turut memengaruhi motivasi adalah fasilitas belajar. Ketersediaan ruang kelas yang nyaman, media pembelajaran, serta sumber belajar yang memadai berperan penting dalam menciptakan suasana belajar kondusif. Penelitian sebelumnya (Sari, 2022; Badje, 2024; Putri, 2024) menunjukkan bahwa fasilitas yang memadai dapat meningkatkan minat, kenyamanan, serta hasil belajar siswa. Namun, di SDN Sumendi II Tongas masih terdapat keterbatasan sarana pendukung pembelajaran, sehingga memengaruhi semangat belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi, video pembelajaran menjadi salah satu media yang potensial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar. Hasil penelitian (Fitrianingsih, 2024; Safitri, 2023; Ratnathatmaja, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat, sikap ilmiah, dan hasil belajar siswa. Namun, di SDN Sumendi II Tongas, pemanfaatan media video belum optimal karena keterbatasan perangkat dan integrasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penting dilakukan penelitian untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning*, fasilitas belajar, dan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi di SDN Sumendi II Tongas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran hubungan antarvariabel melalui data berupa angka yang kemudian dianalisis secara statistik. Desain penelitian bersifat inferensial, yaitu berusaha menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel bebas, yakni *Problem Based Learning* (PBL), fasilitas belajar, dan video pembelajaran, terhadap variabel terikat berupa motivasi belajar siswa. Dengan desain ini, peneliti berupaya menemukan seberapa besar kontribusi setiap variabel bebas maupun pengaruh simultannya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI) di SDN Sumendi II Tongas, Kabupaten Probolinggo, dengan jumlah total 75 siswa, terdiri atas 39

siswa laki-laki dan 36 siswa perempuan. Populasi ini dipilih karena siswa kelas tinggi dianggap telah memiliki kemampuan berpikir operasional konkret sehingga lebih mampu mengikuti pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, seperti *PBL*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, artinya seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, penelitian ini melibatkan seluruh 75 siswa sebagai responden sehingga hasil penelitian diharapkan dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh.

Variabel penelitian terdiri dari tiga variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas mencakup *PBL* (X_1), fasilitas belajar (X_2), dan video pembelajaran (X_3), sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y). Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert yang disusun berdasarkan indikator dari teori yang relevan, meliputi motivasi belajar (36 item, Zubaidah, 2021), *PBL* (34 item, Arends, 2012), fasilitas belajar (32 item, Wijaya & Santoso, 2020), dan video pembelajaran (20 item, Agustini, 2020). Instrumen ini dirancang untuk menggali aspek kognitif, afektif, dan lingkungan belajar siswa secara komprehensif.

Selain angket, teknik pengumpulan data juga dilengkapi dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi kelas, penerapan *PBL*, penggunaan media video, serta fasilitas belajar yang tersedia. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi tambahan terkait strategi pembelajaran, kendala pemanfaatan fasilitas, dan persepsi terhadap motivasi belajar siswa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa arsip sekolah, jumlah siswa, jadwal pembelajaran, kondisi sarana prasarana, serta foto kegiatan belajar. Dengan kombinasi teknik ini, data yang diperoleh menjadi lebih akurat dan mendalam.

Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa butir angket layak dipakai dalam penelitian. Validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen mampu mengungkapkan data sesuai dengan konsep yang diteliti, sedangkan reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi instrumen. Hanya item yang valid dan reliabel yang kemudian disebarkan kepada siswa.

Data yang diperoleh dianalisis melalui dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi setiap variabel penelitian melalui distribusi frekuensi, persentase, nilai rata-rata, dan standar deviasi. Analisis inferensial dilakukan dengan uji asumsi klasik (uji normalitas, linearitas, dan reliabilitas) sebagai prasyarat regresi. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier berganda. Uji F digunakan untuk melihat pengaruh ketiga variabel bebas secara simultan terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan uji t digunakan untuk melihat pengaruh masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap motivasi belajar.

Dengan rancangan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh *PBL*, fasilitas belajar, dan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi di SDN Sumendi II Tongas. Hasilnya dapat menjadi masukan bagi sekolah dan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

HASIL

Pada Penelitian ini melibatkan 75 siswa kelas IV–VI SDN Sumendi II Tongas sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori baik. Model *Problem Based Learning* (PBL) memperoleh respons positif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan masalah nyata. Fasilitas belajar yang tersedia di sekolah meskipun terbatas tetap memberikan dukungan terhadap kenyamanan belajar. Sementara itu, video pembelajaran terbukti menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman materi secara lebih konkret dan interaktif.

Hasil uji asumsi klasik (normalitas, linearitas, dan reliabilitas) menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi linier berganda. Uji regresi menunjukkan bahwa secara simultan, variabel PBL, fasilitas belajar, dan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa (uji F, $p < 0,05$).

Secara parsial, PBL memberikan pengaruh signifikan dengan nilai t yang lebih tinggi dibandingkan variabel lain, menunjukkan bahwa PBL merupakan faktor dominan dalam meningkatkan motivasi belajar. Video pembelajaran juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa dengan nilai t yang berada di atas batas kritis ($p < 0,05$). Sementara itu, fasilitas belajar berpengaruh positif namun signifikansinya lebih rendah dibandingkan dua variabel lainnya.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Variabel Bebas	Koefisien	T hitung	Sig. (p)
<i>Problem Based Learning</i> (X_1)	0,42	5,12	0,000
Fasilitas Belajar (X_2)	0,18	1,97	0,052
Video Pembelajaran (X_3)	0,36	4,45	0,001
Uji F (Simultan)	-	15,27	0,000

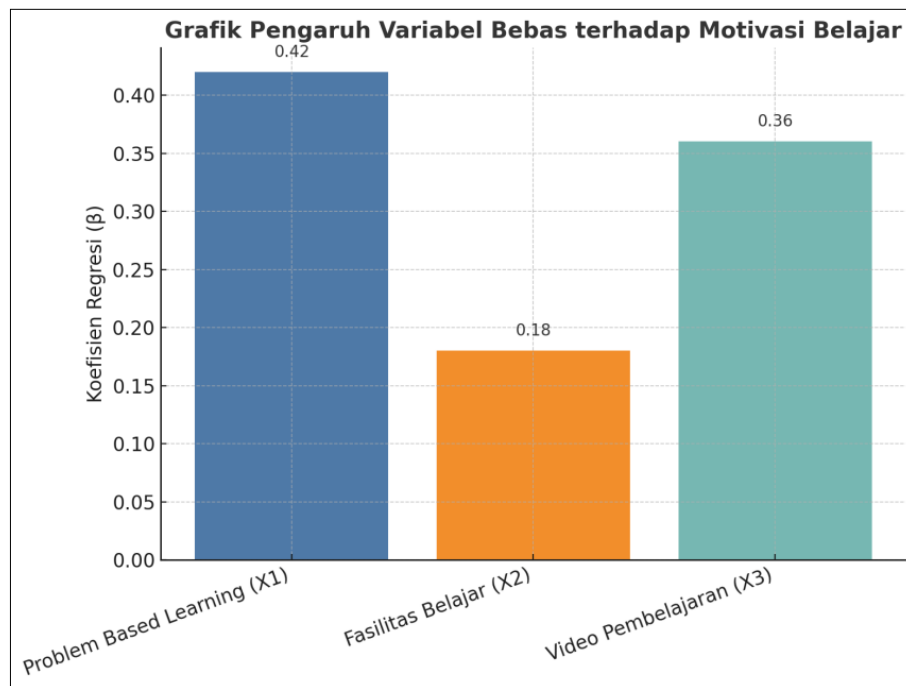
Berdasarkan Tabel 1, hasil uji regresi menunjukkan bahwa variabel *Problem Based Learning* (X_1) memiliki koefisien sebesar 0,42 dengan nilai t hitung 5,12 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Variabel Video Pembelajaran (X_3) juga berpengaruh signifikan dengan koefisien 0,36, nilai t hitung 4,45, dan signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Sementara itu, Fasilitas Belajar (X_2) memberikan pengaruh positif namun tidak signifikan, dengan koefisien 0,18, nilai t hitung 1,97, dan signifikansi 0,052 ($p > 0,05$).

Secara simultan, hasil uji F menunjukkan nilai 15,27 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti ketiga variabel bebas berpengaruh bersama-sama secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PBL dan video pembelajaran merupakan faktor dominan dalam meningkatkan motivasi belajar, sementara fasilitas belajar tetap menjadi pendukung meskipun kontribusinya lebih kecil.

Grafik pada Gambar 1 menunjukkan perbandingan koefisien regresi dari ketiga variabel bebas. Terlihat bahwa *Problem Based Learning* (X_1) memiliki koefisien tertinggi yaitu 0,42, sehingga menjadi faktor dominan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Video pembelajaran (X_3) dengan koefisien 0,36 juga berpengaruh signifikan dan berperan besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, fasilitas belajar (X_2) memiliki koefisien lebih kecil yaitu 0,18, sehingga pengaruhnya terhadap motivasi belajar relatif rendah dan tidak signifikan secara statistik.

Hasil ini mempertegas bahwa strategi pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata, ditunjang dengan media video yang interaktif dan menarik, lebih mampu membangkitkan motivasi siswa sekolah dasar dibandingkan hanya mengandalkan fasilitas belajar yang tersedia.

Gambar 1. Grafik Pengaruh Variabel Bebas terhadap Motivasi Belajar



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan PBL yang dipadukan dengan media video pembelajaran berkontribusi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Fasilitas belajar tetap menjadi faktor pendukung, meskipun perannya lebih kecil. Temuan ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah yang interaktif dan kontekstual, bila ditunjang sarana serta media pembelajaran yang relevan, dapat menciptakan motivasi belajar yang lebih tinggi pada siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arends (2012) bahwa *PBL* mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pemecahan masalah nyata, sehingga memunculkan rasa ingin tahu dan keterlibatan dalam proses belajar. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Apriani dkk. (2023), Jumhari dkk. (2023), serta Tovan dkk. (2023) yang menyatakan bahwa *PBL* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Dengan kata lain, keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis masalah membuat siswa lebih tertantang, termotivasi, serta tidak mudah merasa bosan.

Penggunaan media video pembelajaran juga terbukti signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Video sebagai media audiovisual mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan interaktif. Hasil ini sejalan dengan temuan Fitrianingsih (2024) serta Safitri dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan sikap ilmiah, serta memperbaiki hasil belajar kognitif siswa. Dalam konteks siswa sekolah dasar, media visual seperti video sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak yang masih dominan pada tahap operasional konkret.

Sementara itu, fasilitas belajar memberikan kontribusi positif namun tidak signifikan terhadap motivasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fasilitas merupakan faktor

penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman (Sari, 2022; Badje dkk., 2024), perannya tidak serta merta menjadi penentu utama motivasi belajar jika tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat. Hasil ini mengindikasikan bahwa motivasi siswa lebih banyak dipengaruhi oleh interaksi pembelajaran yang aktif dan inovatif dibanding sekadar ketersediaan sarana belajar. Namun, penting dicatat bahwa fasilitas tetap menjadi faktor pendukung esensial untuk menunjang kelancaran pembelajaran, sebagaimana dinyatakan oleh Putri dkk. (2024).

Secara simultan, ketiga faktor penelitian—*PBL*, fasilitas belajar, dan video pembelajaran—memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini menguatkan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci & Ryan (2020), bahwa motivasi tidak hanya dipengaruhi faktor internal, tetapi juga dipengaruhi oleh dukungan eksternal berupa strategi pembelajaran, lingkungan belajar, dan media yang digunakan. Dengan demikian, kombinasi antara pendekatan pembelajaran berbasis masalah, media video yang interaktif, serta fasilitas belajar yang memadai akan semakin memperkuat motivasi belajar siswa.

Temuan ini memberikan implikasi penting bagi guru sekolah dasar. Pertama, guru perlu lebih aktif menerapkan model *PBL* dalam pembelajaran agar siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah nyata. Kedua, guru sebaiknya mengintegrasikan video pembelajaran ke dalam materi, terutama untuk topik yang abstrak dan sulit dipahami. Ketiga, pihak sekolah tetap perlu memperhatikan perbaikan fasilitas belajar sebagai sarana pendukung agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. *PBL* mampu meningkatkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, serta tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar meningkat secara nyata. Fasilitas belajar juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, meskipun tidak signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun fasilitas berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, faktor utama yang mendorong motivasi siswa lebih banyak ditentukan oleh strategi pembelajaran dan media yang digunakan.

Selain itu, media video pembelajaran terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kehadiran media audiovisual memudahkan pemahaman materi, menambah daya tarik pembelajaran, serta membangkitkan minat siswa, terutama pada materi yang abstrak. Secara simultan, ketiga faktor—*PBL*, fasilitas belajar, dan video pembelajaran—berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Namun, *PBL* dan video pembelajaran merupakan faktor dominan, sedangkan fasilitas belajar berfungsi sebagai pendukung.

Peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran inovatif seperti *PBL*, yang diperkuat dengan pemanfaatan media video pembelajaran dan didukung oleh fasilitas belajar yang memadai.

REFERENSI

- Apriani, D., dkk. (2023). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 19 Mataram. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 45–52.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Badje, dkk. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 12(1), 23–30.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Fitrianingsih, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 5 Jeruk Bandar Pacitan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 77–85.
- Jumhari, I., dkk. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas IVA SDN 22 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–110.
- Mulianto, dkk. (2024). Peran Guru dalam Membentuk Motivasi Belajar Siswa SDN 7 Pemenang Barat Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 89–98.
- Putri, A. F., dkk. (2024). Pengaruh Fasilitas Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Beluk Tahun Pelajaran 2023. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(1), 32–40.
- Putri, S. C. (2023). Problem Based Learning sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Kehidupan Nyata. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 11(2), 119–128.
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Edutech*, 21(2), 145–154.
- Safitri, A. D., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 88–96.
- Sari, Meilita R., dkk. (2022). Fasilitas Belajar dan Hubungannya dengan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 55–63.
- Tovan, K. A., dkk. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 73–82.