



## ***Problem-based Learning* dengan Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar Matematika**

**Mariatul Imiah**

SMKN 1 Wonorejo, Kab. Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

Email: ilmimaria31@gmail.com

### **Abstract**

*This research was conducted with the aim of overcoming the low learning motivation of students in mathematics through learning with the Problem Based Learning model with interactive multimedia. The subjects of this study were students of Class X Accounting at SMK Negeri 1 Wonorejo, which was located on Jl. PP Al-Yasini Kluwut, Wonorejo District, Pasuruan Regency with a total of 33 students. The research method used is quantitative descriptive analysis. The instruments used in this research were the students' learning motivation questionnaire and formative tests. The learning motivation questionnaire is used to find out whether students' learning motivation is still low after implementing problem based learning models with interactive multimedia. Meanwhile, formative tests are used to see the achievement of student learning objectives. The results showed that 30.3% of students belonged to the very high category and 69.7% of students belonged to the high category. Whereas for formative test results at the first meeting, it was found that 39.4% of students were classified as very good criteria, 45.5% of students were classified as good criteria, and 15.1% of students were classified as sufficient criteria. While the results of the second meeting test 48,5% of students got test results with very good criteria, 42,4% of students got test results with good criteria, and 9.1% of students still got test results with sufficient criteria. From the research results it can be concluded that problem based learning with interactive multimedia can overcome the low motivation to learn mathematics.*

**Keywords:** *problem based learning, learning motivation, interactive multimedia*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Wonorejo yang berada di Jl. PP Al-Yasini Kluwut Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan dengan jumlah 33 Peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket motivasi belajar peserta didik dan tes formatif. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui apakah motivasi belajar peserta didik masih rendah setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *problem based learning* dengan multimedia interaktif. Sedangkan tes formatif digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan 30,3% peserta didik tergolong dalam kategori sangat tinggi dan 69,7 % peserta didik tergolong dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk hasil tes formatif pada pertemuan pertama didapatkan 39,4% peserta didik tergolong dalam kriteria sangat baik, 45,5% peserta didik tergolong dalam kriteria baik, dan 15,1% peserta didik sehingga tergolong dalam kriteria cukup. Sedangkan hasil tes pertemuan kedua 48,5% peserta didik mendapatkan hasil tes dengan kriteria sangat baik, 42,4% peserta didik mendapatkan hasil tes dengan kriteria baik, dan 9,1% peserta didik masih mendapatkan hasil tes dengan kriteria cukup. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif dapat mengatasi rendahnya motivasi belajar matematika.

**Kata kunci:** *problem based learning, motivasi belajar, multimedia interaktif*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kehidupan manusia memiliki peranan yang penting, yakni sebagai kekuatan yang menentukan prestasi dan produktivitas di bidang lain. Pendidikan sebagai kekuatan berarti memiliki kewenangan yang cukup kuat, maksudnya ketika seseorang menginginkan suatu kehidupan yang lebih baik, maka proses untuk mencapai keinginan itu tidak lain melalui pendidikan (Anwar, 2015). Untuk melalui proses pendidikan di sekolah peserta didik harus mau belajar, karena belajar merupakan kegiatan wajib yang harus dilaksanakan. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mengubah tingkah laku setiap individu. Demi mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan dalam kegiatan belajar dibutuhkan motivasi.

Pada akhir tahun 2019, dunia sedang dilanda wabah virus Corona atau Covid-19. Pandemi covid-19 ini memberikan dampak yang luar biasa terhadap segala bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Dengan terjadinya pandemi covid -19 ini membuat proses pembelajaran berubah, dari yang awalnya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka di sekolah, karena pandemi covid-19 ini membuat proses pembelajaran berubah menjadi pembelajaran jarak jauh menggunakan sistem daring

Setelah 2 tahun diberlakukannya sistem pembelajaran jarak jauh dan daring, akhirnya pemerintah kembali memperbolehkan sekolah untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Hal ini disambut baik oleh guru dan orang tua peserta didik. Namun tidak semua peserta didik menyambut baik pemberlakuan kembali pembelajaran dengan sistem tatap muka. Sebagian peserta didik terlihat kurang semangat dan kurang fokus saat pembelajaran dikelas.

Peralihan dari sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ke Pembelajaran Tatap Muka (PTM) membuat motivasi belajar peserta didik menurun, terjadinya *loss learning* mengakibatkan banyak perubahan sikap pada peserta didik yang berdampak pada pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik merasa bosan pada saat pembelajaran dikelas karena terbiasa bermain di rumah dengan temannya saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Perubahan sikap yang terjadi diantaranya, yaitu rendahnya minat belajar peserta didik, peserta didik pasif saat pembelajaran, peserta didik sibuk bermain sendiri dengan HP nya peserta didik tidur saat pembelajaran. Selain perubahan sikap yang terjadi, sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama pandemi membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi sebelumnya yang diberikan saat PJJ. Hal ini mengakibatkan guru menjelaskan kembali materi-materi sebelumnya yang telah dijelaskan saat pembelajaran jarak jauh.

Motivasi peserta didik rendah juga disebabkan kurang kreatifnya guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Guru masih menggunakan model pembelajaran

konvensional sehingga menyebabkan peserta didik bosan dan pasif saat pembelajaran. Agar motivasi peserta didik meningkat guru harus mendesain model pembelajaran yang inovatif (Iswanti et al., 2021); (Suryanti et al., 2019), menaik dan berpusat pada peserta didik, dengan begitu peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran.

Menurut Erman Suherman (2003: 47) salah satu hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran adalah mengatur suasana kelas agar peserta didik siap mengikuti pembelajaran. Menurut Sriyanto, tugas guru bukan lagi aktif mentransfer pengetahuan tetapi menciptakan kondisi belajar dan merencanakan jalannya pembelajaran dengan materi yang sesuai bagi peserta didik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Dalam pembelajaran di sekolah, guru hendaknya menentukan dan menggunakan strategi, pendekatan, metode dan teknik yang banyak melibatkan peserta didik aktif dalam belajar (Erman Suherman, 2003: 62)

Belajar matematika menurut Erman Suherman (2003: 76) merupakan proses dimana peserta didik secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Fokus utama belajar matematika adalah memberdayakan peserta didik untuk berpikir mengkonstruksi pengetahuan matematika yang telah dikemukakan oleh ahli-ahli sebelumnya. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan guru dan peserta didik, dimana kegiatan guru ditujukan kepada peserta didik dalam menyampaikan pengetahuan dan keterampilan serta membimbing dan melatih peserta didik agar belajar tentang matematika.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Hamzah B. Uno: 2014). Sedangkan menurut (Sardiman: 2018) motivasi belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam mengelola diri sendiri dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu menurut (Puspitasari: 2013) motivasi belajar diartikan sebagai usaha dalam mencapai tujuan belajar. Maka secara umum motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar yang berkenaan dengan adanya usaha untuk mendapatkan tujuan belajar yang dikehendakinya. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki oleh seseorang, akan semakin tinggi pula tujuan pembelajarannya akan tercapai, begitupun sebaliknya.

Adapun ciri-ciri peserta didik memiliki motivasi belajar menurut (Sardimna :2018) yaitu: tekun, ulet, menunjukkan minat terhadap masalah, mandiri, tidak cepat merasa bosan, memiliki semangat juang yang tinggi, tidak mudah goyah, dan senang mencari dan

menyelesaikan soal.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan peserta didik, kepada suatu permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata dan menuntunnya untuk dapat memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran (Isrok'atun & Amelia : 2018).

Menurut Arends (2008 : 41) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyajikan berbagai masalah autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. *Problem Based Learning* (PBL) membantu peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah.

Menurut (Rusman : 2017) pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan berpikir peserta didik benar-benar dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan fokus pada pemecahan masalah yang nyata, proses dimana peserta didik melaksanakan kerja kelompok, umpan balik, diskusi, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan dan laporan akhir. Peserta didik didorong untuk lebih aktif terlibat dalam materi pelajaran. Dengan demikian peran guru pada model pembelajaran ini lebih berperan sebagai pembimbing atau fasilitator sehingga peserta didik belajar berpikir dan memecahkan masalah mereka sendiri (Sulaeha, dkk : 2016)

Dengan demikian disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan kontekstual untuk dipecahkan oleh peserta didik baik secara individu atau kelompok dengan memahami konsep dari masalah yang diberikan sehingga merangsang berpikir kritis dari peserta didik.

Kelebihan model PBL menurut Sanjaya (2007:218) antara lain:

1. *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok
2. dengan *Problem Based Learning* (PBL) akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik belajar memecahkan suatu masalah maka peserta didik akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan
3. Membuat peserta didik menjadi pelajar yang mandiri dan bebas

4. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar

Kelemahan model PBL menurut Sanjaya (2007:219) antara lain:

1. Jika peserta didik tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba
2. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran
3. Pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan waktu yang lama
4. Tidak semua mata pelajaran matematika dapat diterapkan model ini.

Sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Arends (2008:57) adalah

1. Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti
3. Membantu investigasi mandiri dan kelompok
4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

Menurut Thompson dan Munir yang dikutip oleh (Dewi:2008) menyatakan bahwa multimedia adalah suatu sistem yang menggambarkan teks, gambar, video, animasi dan suara sehingga dapat memberika interaktifitas. Menurut (Yudhi Munadi:2008) Multimedia adalah sesuatu yang hanya mencakup media yang dijadikan konsumsi oleh indra penglihatan (berupa gambar yang tidak bergerak, teks, gambar yang bergerak seperti video, dan gambar bergerak seperti rekaan/animasi), dan untuk dijadikan konsumsi indra pendengaran (suara).

Menurut Robin dan linda sebagaimana yang dikutip oleh (Benardo:2011) mengemukakan, Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Sedangkan menurut Hofstetter yang dikutip oleh (Benardo:2011) menyatakan, Multimedai interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia Interaktif adalah media yang dapat menyampaikan suatu informasi melalui presentasi yang mana dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari beberapa sumber yang sudah direncanakan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang sangat kondusif yang dimana penerimaannya dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan cara yang efisien dan efektif ( Gede Putu : 2017).

SMK Negeri 1 Wonorejo merupakan Sekolah menengah kejuruan yang berada dibawah

naungan Pondok Pesantren Terpadu Miftahul Ulum Al – Yasini Pasuruan. Terdapat 2 jenis peserta didik, yaitu peserta didik yang tinggal di pondok pesantren dan peserta didik yang pulang ke rumahnya sendiri (anak rumah). Selama ini proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional dan hanya berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Proses pembelajaran cenderung guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku paket dan memberikan tugas kepada peserta didik

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori tersebut, untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar matematika, penulis akan mencoba menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan multimedia interaktif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar matematika. Judul penelitian yang dilaksanakan adalah “*Problem Based Learning* dengan Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar Matematika”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian dengan metode deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari peristiwa yang dapat diamati dengan menggunakan angka – angka (Sulistywati, dkk:2022). Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu (Marlina:2020). Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan, mengkaji dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu (Sulistywati, dkk:2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Wonorejo dengan alamat Jl PP Terpadu Al-Yasini Kluwut Kec. Wonorejo Kab. Pasuruan. Subjek penelitian adalah peserta didik SMKN 1 Wonorejo kelas X Akuntansi yang berjumlah 33 peserta. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket motivasi belajar peserta didik dan tes formatif. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui apakah motivasi belajar peserta didik masih rendah setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *problem based learning* dengan multimedia interaktif. Sedangkan tes formatif digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik.

Adapun indikator yang digunakan penyusunan angket motivasi belajar berdasarkan indikator motivasi belajar menurut (Hamzah B. Uno: 2014), yaitu: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik

dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Data yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis deskriptif kuantitatif. Perhitungan yang digunakan pada analisis ini sebagai berikut dan mengacu pada Tabel 1 ((Sulistiywati, dkk:2022).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor

N = Skor maksimum

Kategori penilaian tingkatan motivasi belajar peserta didik pada penelitian ini hasilnya akan dianalisis menggunakan Tabel 1. berikut:

**Tabel 1. Kategoti Motivasi Belajar Matematika**

| No | Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik | Interval   |
|----|-----------------------------------------|------------|
| 1  | Sangat Tinggi                           | 85% - 100% |
| 2  | Tinggi                                  | 69% - 84 % |
| 3  | Rendah                                  | 53% - 68 % |
| 4  | Sangat Rendah                           | 36% - 52%  |

Sedangkan penilaian hasil tes formatif hasilnya akan dianalisis dengan menggunakan Tabel 2. berikut:

**Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran**

| No | Kriteria    | Interval |
|----|-------------|----------|
| 1  | Sangat Baik | 86 - 100 |
| 2  | Baik        | 71 - 85  |
| 3  | Cukup       | 56 - 70  |
| 4  | Kurang      | <=55     |

## HASIL PENELITIAN

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Wonorejo didapatkan hasil sebagai berikut dari angket motivasi belajar yang telah diisi oleh peserta didik.

**Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika**

| No     | Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik | Banyaknya Peserta Didik | Persentase |
|--------|-----------------------------------------|-------------------------|------------|
| 1      | Sangat Tinggi                           | 10                      | 30,3%      |
| 2      | Tinggi                                  | 23                      | 69,7%      |
| 3      | Rendah                                  | 0                       | 0%         |
| 4      | Sangat Rendah                           | 0                       | 0%         |
| Jumlah |                                         | 33                      | 100%       |

Dari hasil angket motivasi belajar matematika yang telah diisi oleh 33 peserta didik yang ditunjukkan pada Tabel 3, sebanyak 30,3% peserta didik tergolong dalam kategori sangat tinggi, artinya sebanyak 10 peserta didik tergolong dalam kategori memiliki motivasi belajar matematika yang sangat tinggi dan sebanyak 69,7 % peserta didik tergolong dalam kategori tinggi, artinya 23 dari 33 peserta didik memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi.

Untuk hasil tes formatif pada pertemuan pertama pada materi barisan aritmetika dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Tes Formatif Pertemuan Pertama**

| No     | Kriteria    | Banyaknya Peserta Didik | Persentase |
|--------|-------------|-------------------------|------------|
| 1      | Sangat Baik | 13                      | 39,4%      |
| 2      | Baik        | 15                      | 45,5%      |
| 3      | Cukup       | 5                       | 15,1%      |
| 4      | Kurang      | 0                       | 0%         |
| Jumlah |             | 33                      | 100%       |

Dari Tabel 4 ditunjukkan bahwa sebesar 39,4% artinya 13 peserta didik dari 33 peserta didik memperoleh nilai antara 86 -100 dan masuk dalam kriteria sangat baik, 45,5% dari total peserta didik, artinya 15 peserta didik memperoleh nilai antara 71 – 85. Sedangkan 15,1% peserta didik, yaitu 5 orang peserta didik mendapatkan nilai antara 60 – 70 dan tergolong dalam kriteria cukup. Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* tidak ada siswa yang nilainya dibawah 60 atau masuk dalam kriteria kurang. Untuk hasil tes formatif pada pertemuan kedua dengan materi deret aritmetika dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Hasil Tes Formatif Pertemuan Kedua**

| No     | Kriteria    | Banyaknya Peserta Didik | Persentase |
|--------|-------------|-------------------------|------------|
| 1      | Sangat Baik | 10                      | 30,3%      |
| 2      | Baik        | 20                      | 60,6%      |
| 3      | Cukup       | 3                       | 9,1%       |
| 4      | Kurang      | 0                       | 0%         |
| Jumlah |             | 33                      | 100%       |

Berdasarkan Tabel 5 ditunjukkan bahwa hasil tes formatif pada pertemuan kedua mengalami peningkatan, yaitu sebesar 48,5% peserta didik (16 peserta didik) mendapatkan hasil tes dengan kriteria sangat baik yaitu dengan nilai antara 86 -100, sebesar 42,4% peserta didik (14 peserta didik) mendapatkan hasil tes dengan kriteria baik, yaitu dengan nilai antara 71 – 85, dan 9,1% peserta didik (3 peserta didik ) mendapatkan hasil tes dengan kriteria cukup, yaitu antara 60 – 70 pada materi deret aritmetika.

## KESIMPULAN, DISKUSI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan multimedia interaktif dapat mengatasi rendahnya motivasi belajar matematika khususnya pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Wonorejo. Hal ini dapat dilihat hasil analisis angket motivasi belajar yang telah diisi oleh 33 peserta didik. Dari hasil tersebut ditunjukkan bahwa sebanyak 10 peserta didik memiliki motivasi belajar matematika yang sangat tinggi dan 23 peserta didik lainnya memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi. Selain itu hasil belajar peserta didik juga cukup baik. dari hasil pengerjaan tes formatif pada pertemuan pertama didapatkan sebanyak 13 peserta didik mendapatkan nilai yang sangat baik yaitu 86 -100. Sebanyak 15 peserta didik mendapatkan nilai yang baik, yaitu antara 71 – 85. Dan sisanya yaitu 5 peserta didik mendapat nilai yang cukup, yaitu antara 56 -70. Sedangkan hasil tes formatif pada pertemuan kedua sebanyak 16 peserta didik mendapatkan hasil tes dengan kriteria sangat baik yaitu dengan nilai antara 86 -100, sebanyak 14 peserta didik mendapatkan hasil tes dengan kriteria baik, yaitu dengan nilai antara 71 – 85, dan 3 peserta didik masih mendapatkan hasil tes dengan kriteria cukup, yaitu antara 56 – 70. Hasil tes formatif pada pertemuan kedua mengalami peningkatan dari hasil tes formatif pada pertemuan pertama.

Dari penelitian yang dilakukan disarankan dari pihak sekolah supaya memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *problem based learning* dengan multimedia interaktif, yaitu dengan memberikan pelatihan kepada guru bagaimana menerapkan model pembelajaran inovatif dan berpusat pada peserta didik seperti yang ada pada model pembelajaran *problem based learning* dan memberikan pelatihan kepada guru-guru bagaimana membuat suatu media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Serta memberikan dukungan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang lebih memadai seperti adanya infocus dan jaringan internet di setiap kelas agar memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Penelitian ini berisi tentang solusi untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar matematika, sedangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya banyak yang mengangkat masalah peningkatan motivasi belajar matematika sehingga pada penelitian sebelumnya dilakukan dua kali pengisian angket, yaitu *pra* dan *pasca* dilaksanakan tindakan, sedangkan pada penelitian ini hanya melakukan pengisian angket di akhir pembelajaran setelah tindakan.

Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Semakin inovatif media pembelajaran yang digunakan semakin tinggi motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian dan penyusunan jurnal ini tentu banyak pihak yang membantu. Kami ingin mengucapkan terima kasih untuk pihak yang telah membantu penelitian dan penyusunan jurnal ini, diantaranya ucapan terima kasih ini untuk:

- Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Wonorejo yang telah memberikan dukungan selama penelitian
- Bapak/Ibu Guru dan teman sejawat yang telah membantu selama proses penelitian
- Serta peserta didik kelas X Akuntansi yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2015). Filsafat Pendidikan. *Kencana*, 123
- Erman, Suherman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI
- Hamzah, B. Uno. 2014. *Teori Motivasi & Pengukuran Analisa di bidang pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada
- Puspitasari, D. B. (2013). *Hubungan antara Persepsi Terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Peserta didik SMP Negeri 1 Bancak*. EMPATH: Jurnal Fakultas Psikologi, 1(1)
- Isrok'atun dan Amelia R. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Rajawali Pers: Jakarta
- Sulaeha, dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto ( Studi pada Materi Pokok Reaksi Reduksi Oksidasi )*. Jurnal Chemica, Vol 17 (94 – 102)
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Dewi, S. R. (2008). *Pembelajaran Matematika Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI.
- Yudhi, Munadi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

- Benardo. (2011). *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal angka Bagi Anak Prasekolah*. Bandung : Universitas Komputer Indonesia
- Oka, Gede P.A. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sulistiyawati, W, dkk. 2022. *Analisis (deskriptif kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Dimasa Pandemi Covid 19*. Jurnal KadikMA, Vol 13 No1 (68-73).
- Marlina, E. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink*. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110.
- Iswanti, Mara, M. N., Suryanti, S., & Raharjo, S. (2021). Mathematics Teaching Innovations and The Evaluation during the Pandemic: What Else Can We Do to Help Our Students Learning? *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1), 012102.
- Suryanti, S., Arifani, Y., Zawawi, I., & Fauziah, N. (2019). Student's engagement behaviour and their success in Abstract algebra: Structural equation modelling approach. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 012105.