

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN  
VIDEO-INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK PADA MATA PELAJA-  
RAN PENGANTAR AKUNTANSI**

**Fatimah Nur Azizah<sup>1\*</sup>, Sudiyanto<sup>2</sup>, Lies Nurhaini<sup>3</sup>**

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta  
[fatimah\\_nur99@student.uns.ac.id](mailto:fatimah_nur99@student.uns.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this research is to knowing there are an effect of problem-based learning model using interactive-video to improve student's learning motivation. The method of research is quasi-experiment with quantitative approach. The population of this research is 72 students in X accounting class program of SMK. The data analysis using independent t-test. The result of this research show that t-table value is 3,457 and value of sig (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Conclusion of this research is the implementation of problem-based learning model using interactive-video can improve the student's learning motivation significantly in the subject principal of accounting in SMK.*

**Keyword : Problem-Based Learning Model, Interactive-Video, Student's Learning Motivation, Principles of Accounting**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 72 siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Lembaga Keuangan di salah satu SMK. Analisis data menggunakan uji independent t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-tabel sebesar 3,457 dengan sig (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pengantar akuntansi bagi siswa kelas X SMK.

**Kata kunci : Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Video-Interaktif, Motivasi Belajar, Pengantar Akuntansi.**

## PENDAHULUAN

Akuntansi merupakan pengetahuan yang bersumber pada angka, laporan keuangan, rumus dan prosedur akuntansi. Hakikat akuntansi adalah pemahaman dan penalaran logis pada transaksi-transaksi keuangan yang terjadi serta pelaksanaan praktik dalam dunia usaha atau industri. Akuntansi dipelajari dalam ruang lingkup pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K).

Akuntansi merupakan mata pelajaran pokok yang diajarkan pada kelas X program keahlian akuntansi dan lembaga keuangan di SMK. Tujuan akuntansi diajarkan supaya siswa memiliki pemahaman pada konsep akuntansi dan pengerjaan laporan keuangan serta penerapannya dalam lingkungan kerja. Akuntansi bermanfaat bagi siswa setelah menyelesaikan pendidikan SMK. Dengan bekal pengetahuan akuntansi yang baik, lulusan SMK dapat melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi atau terjun langsung dalam dunia kerja.

Akuntansi memiliki berbagai cabang ilmu, salah satunya adalah pengantar akuntansi sebagai pengetahuan awal yang diajarkan kepada siswa dijenjang pendidikan SMA/K. Penelitian ini akan berfokus pada pengantar akuntansi sebagai mata pelajaran yang akan diteliti. Pengantar akuntansi memiliki elemen pokok, diantaranya: Teori dasar akuntansi, profesi akuntansi, konsep dasar akuntansi, siklus akuntansi, persamaan dasar akuntansi, transaksi bisnis, jurnal akuntansi, buku besar akuntansi, jurnal penyesuaian dan laporan keuangan. Topik persamaan dasar akuntansi digunakan sebagai subjek

penelitian guna memperoleh pemahaman siswa tentang materi persamaan dasar akuntansi dan tingkat motivasi belajar siswa pada materi persamaan akuntansi dasar.

Berdasarkan pada hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, pembelajaran pengantar akuntansi di SMK menghadapi permasalahan utama yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan sikap siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa kurang memahami konsep pengantar akuntansi, dan banyak siswa yang tidak tuntas nilai KKM 75.

Permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar siswa apabila diabaikan maka akan berdampak pada prestasi belajar siswa dan praktik dalam dunia kerja. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan motivasi belajar melalui model pembelajaran dan pemanfaatan media yang mampu mendukung pembelajaran. Pada akhirnya, penelitian ini dibatasi dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Interaktif**

Pengertian model pembelajaran berbasis masalah yang disampaikan oleh Sanjaya (2010, hlm 214) adalah "Serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah melalui cara ilmiah." Pendapat tersebut diperkuat dengan pernyataan dari Lonergan, Cumming dan O'Neill (2022) yang menyatakan

bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu strategi belajar yang mampu memfasilitasi siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi permasalahan dalam kehidupan nyata. Puteri, Ibrahim dan Priyono (2023) menyampaikan bahwa video-interaktif adalah sebuah video pembelajaran yang memuat materi pembelajaran dan tugas serta soal yang disampaikan melalui gambar dan suara sehingga siswa dapat memberikan tanggapan ataupun menjawab soal.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang berbantuan video didalamnya memuat materi pembelajaran dan pertanyaan agar siswa fokus memperhatikan dan memberikan tanggapan. Tujuan pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif adalah untuk membangun interaksi positif antara guru dan siswa serta membangun pengalaman belajar dari kehidupan nyata siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif, diantaranya: pembelajaran memuat sebuah fenomena atau permasalahan yang disajikan dalam bentuk video, pembelajaran melalui video yang disajikan menarik perhatian siswa dan mengembangkan motivasi awal belajar siswa, pembelajaran melalui video yang disajikan mengandung rangkaian cerita atau pertanyaan sehingga siswa dapat memberikan tanggapan ataupun jawaban, pembelajaran diarahkan secara berkelompok guna menemukan alternatif penyelesaian masa-

lah, adanya kegiatan presentasi, evaluasi dan refleksi guna mengukur pemahaman siswa dan perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif dipilih karena memiliki berbagai kelebihan, diantaranya: pembelajaran dengan menyajikan fenomena atau permasalahan dalam bentuk video lebih menarik perhatian siswa, pembelajaran berbasis masalah melalui video memuat unsur cerita, contoh dan pernyataan yang mendorong pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran berbasis masalah berbantuan video memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membangun interaksi yang positif bagi siswa, pembelajaran melalui video menawarkan kemudahan akses sehingga proses pembelajaran tidak terbatas pada waktu dan tempat. Berdasarkan berbagai kelebihan diatas, model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun demikian, model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: pembelajaran berbasis masalah dengan mengembangkan video membutuhkan waktu yang lebih banyak, pemanfaatan video dalam pembelajaran berbasis masalah tidak mampu mencakup seluruh komponen mata pelajaran akuntansi, penyajian video yang mengandung permasalahan menuntut keaktifan dan motivasi belajar yang tinggi agar siswa bersedia memberikan tanggapan, penyajian video dalam pembelajaran dikelas membutuhkan fasilitas sekolah yang memadai.

Dengan adanya kekurangan tersebut diharapkan menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan bagi penelitian selanjutnya dalam implementasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif. Tujuan pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan ini dapat dicapai dengan melaksanakan prosedur pembelajaran yang sesuai dan tepat guna. Prosedur pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

Tahap awal berupa orientasi siswa pada permasalahan melalui penyajian video-interaktif. Pada tahap ini, siswa memperhatikan video yang disajikan. Video memuat tentang fenomena, materi dan pertanyaan agar siswa memperhatikan dan memberikan tanggapannya. Tahap kedua berupa mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok. Pada tahap ini, guru mengorganisasikan siswa untuk membentuk kelompok belajar agar proses pemecahan masalah dapat dilaksanakan secara berkelompok. Tahap ketiga berupa membimbing siswa untuk berdiskusi dan belajar mandiri dengan kelompoknya. Pada tahap ini, guru membimbing setiap anggota kelompok untuk saling berdiskusi dan menemukan referensi yang sesuai dalam proses pemecahan masalah.

Tahap keempat berupa menyajikan hasil diskusi, Pada tahap ini siswa menyampaikan hasil diskusi didepan kelas baik berupa perwakilan kelompok ataupun secara bersama-sama. Tahap terakhir berupa evaluasi dan refleksi pembelajaran. Pada tahap ini, guru dan siswa secara bersama-sama melakukan evaluasi dan refleksi

pada pembelajaran yang telah berlangsung dan sebagai upaya perbaikan dimasa mendatang.

### **Motivasi Belajar**

Sardiman (2021, hlm.83) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah "Kekuatan atau daya penggerak yang mampu menggerakkan dan mengarahkan siswa untuk belajar sehingga mempengaruhi konsistensi siswa untuk belajar dan mencapai tujuan belajar yang optimal." Lebih lanjut Lestari dan Yudhanegara (2019, hlm.20) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah "Suatu daya, kekuatan atau penggerak yang dapat berasal dari dalam diri siswa atau dari luar diri siswa untuk mendorong siswa agar terus belajar."

Berdasarkan pemaparan diatas, pengertian motivasi belajar adalah sebuah dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang berasal dari dalam atau luar diri siswa, agar melaksanakan kegiatan belajar secara konsisten untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Motivasi belajar dalam diri siswa bertujuan agar siswa memahami konsep akuntansi dengan baik dan mampu mempraktikannya dalam dunia kerja.

Motivasi belajar yang tinggi dalam diri siswa, membuat siswa giat dalam belajar sedangkan apabila siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar, siswa akan cenderung malas untuk belajar. Oleh karena itu, Oxford dan Sherin (2019) memberikan saran kepada guru untuk memahami dan membangun tingkat motivasi siswa sebelum melaksanakan pembelajaran.

Guru mampu membangun motivasi belajar siswa, salah satunya dengan memilih jenis model pembelajaran dan pemanfaatan media pem-

belajaran yaitu model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video interaktif.

Dalam menilai tinggi atau rendahnya motivasi belajar dalam diri siswa, penelitian ini menggunakan beberapa indikator. Indikator tersebut terdiri dari 7 indikator berupa perhatian, kepercayaan diri, keuletan, ketekunan, ketertarikan, keingintahuan dan harapan untuk sukses. Indikator tersebut secara rinci disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar**

Indikator	Penilaian Sikap
Perhatian	Siswa memperhatikan, mendengarkan, mencatat perihal yang penting, aktif bertanya ketika pembelajaran atau menjawab pertanyaan dari guru.
Kepercayaan diri	Siswa percaya pada kemampuan diri sendiri, belajar mandiri, tidak mencontek sewaktu ujian atau mengerjakan tugas (PR).
Keuletan	Siswa tidak mudah menyerah, memiliki kemauan belajar yang tinggi dan giat berusaha dalam mencapai tujuan.
Ketekunan	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas, bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas tepat waktu.
Ketertarikan	Siswa merasa tertarik dalam mempelajari akuntansi dan memiliki keinginan untuk mempelajari akuntansi diperguruan tinggi.
Keingintahuan	Siswa yang rajin membaca buku untuk menambah pengetahuan, senang mengerjakan soal yang berkaitan dengan akuntansi dan bertanya pada guru perihal yang belum dipahaminya.
Harapan untuk Sukses	Pemikiran siswa yang merasa bahwa dengan giat belajar mereka akan memiliki peluang yang tinggi dalam meraih kesuksesan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlangsung di SMK dengan jenis penelitian quasi-experiment dengan metode *non-equivalent control group design*. Variabel bebas berupa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif dan variabel terikat berupa motivasi belajar siswa.

Penelitian ini membagi kelas menjadi 2 jenis yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Lembaga Keuangan sejumlah 72 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* sehingga peneliti dapat mengambil 1 kelas secara utuh tanpa ada siswa yang terabaikan dan terdapat 66 siswa yang menjadi sampel penelitian. Setelah sampel penelitian ditentukan, penelitian ini perlu mengambil data yang sesuai.

Teknik pengambilan data menggunakan angket motivasi belajar. Angket motivasi belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar yang dimiliki siswa. Angket motivasi belajar terdiri dari 20 pertanyaan. Pengukuran angket menggunakan skala likert. Jawaban setiap item soal menggunakan 4 kategori jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk menguji angket motivasi belajar siswa layak atau tidak digunakan sebagai angket penelitian dibutuhkan uji validitas dan reliabilitas angket motivasi belajar siswa.

Uji validitas penelitian ini menggunakan uji validitas isi dan uji validitas konstruk. Uji validitas isi digunakan untuk menilai kelayakan video-interaktif yang akan disajikan. Pihak ahli

yang bertugas dalam menilai kelayakan video adalah Ibu Lies Nurhaini selaku dosen pembimbing II dan Ibu Sri Purwaningsih selaku guru pamong SMK. Validitas konstruk digunakan dalam menilai validitas instrumen angket motivasi belajar berbantuan SPSS 25.

Hasil uji validitas konstruk pada instrumen angket berbantuan SPSS menunjukkan valid. Uji reliabilitas angket berbantuan SPSS menunjukkan bahwa angket motivasi belajar siswa mencapai kriteria yang tinggi. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan menunjukkan bahwa angket motivasi belajar siswa layak untuk digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji independent t-test dan n-gain skor.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 66 siswa pada kelas X AKL 1 dan 2 di SMK dalam kurun waktu 3 kali pertemuan yang setiap sesi dilaksanakan dalam durasi 2 jam pelajaran. Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan model PBM berbantuan video-interaktif sedangkan pada kelas kontrol, peneliti menggunakan model PBM berbantuan *powerpoint*. Pada akhir penelitian diperoleh data diantaranya; motivasi belajar siswa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan serta hasil uji hipotesis. Masing-masing secara ringkas disajikan dalam tabel dibawah ini.

### *Analisi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan*

**Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan**

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	33	66	95	81.21	8.142
Kontrol	33	62	85	75.06	6.179

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024)

### *Analisis Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan*

**Tabel 2. Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan**

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	33	66	95	81.21	8.142
Kontrol	33	62	85	75.06	6.179

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024)

### Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-independent t-test dan N-Gain Skor. Hasil uji independent t-test dan N-Gain Skor secara ringkas masing-masing disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Uji Independent T-Test**

Levene's Test for Equality of Variances					
	F	Sig.	t	df	Sig(2-tailed)
Equal variances assumed	2.524	.117	3.457	64	.001
Equal variances not assumed			3.457	59.679	.001

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024)

**Tabel 4. N-Gain Motivasi Belajar Siswa**

Kelompok	N-Gain Motivasi Belajar Siswa (%)	
	Skor Rata-rata	Keterangan
Eksperimen	62.32	Cukup Efektif
Kontrol	42.97	Kurang Efektif

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024)

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas

menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif berpengaruh secara positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji independent t-test dengan nilai Sig (2-tailed)  $0,001 < 0,05$  dan skor rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen berada pada level cukup efektif.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini logis karena model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif memiliki sejumlah komponen, diantaranya: (1) Orientasi terhadap permasalahan yang disajikan dalam video-interaktif, (2) Membentuk kelompok belajar bersama, (3) Berdiskusi dalam kelompok dan belajar mandiri, (4) Menyajikan hasil diskusi dan (5) Evaluasi serta refleksi.

Tahap pertama, orientasi terhadap masalah yang disajikan dalam video-interaktif. Siswa yang melaksanakan tahap ini akan melakukan kegiatan berupa memperhatikan video yang disajikan dalam kelas terkait pembelajaran pengantar akuntansi. Motivasi belajar siswa pada awal pembelajaran akan meningkat ditandai dengan perilaku siswa yang menunjukkan sikap perhatian dan ketertarikan yang tinggi dalam memperhatikan video dan menjawab pertanyaan yang terkandung dalam video.

Tahap selanjutnya, membentuk kelompok belajar dan belajar secara mandiri membuat siswa melakukan kegiatan berdiskusi dan belajar mandiri dalam rangka mencari solusi pada permasalahan secara bersama-sama dalam kelompok. Motivasi belajar siswa akan meningkat

ditunjukkan pada perilaku siswa yang ditandai dengan rasa keingintahuan yang tinggi, ketekunan dan keuletan dalam memperoleh segala referensi yang baik dalam rangka memperoleh solusi yang sesuai dengan permasalahan.

Tahap ketiga menyajikan hasil diskusi, siswa yang melaksanakan kegiatan ini akan melakukan kegiatan presentasi hasil di depan kelas, motivasi belajar siswa meningkat ditandai dengan perilaku siswa yang menunjukkan sikap rasa percaya diri tinggi dalam menyampaikan hasil diskusi dan kemampuan berkomunikasi yang baik. Tahap terakhir, evaluasi dan refleksi. Tujuan kegiatan ini adalah untuk perbaikan pembelajaran dimasa mendatang. Siswa yang melaksanakan kegiatan ini akan menunjukkan motivasi belajar tinggi yang ditandai dengan harapan siswa untuk sukses.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian sebelumnya dari Fitria, Yetti, Amini, dan Eliyasni (2019) tentang efektivitas model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan motivasi belajar belajar. Azmi dan Dwi (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif mampu membangun proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Beberapa keterbatasan yang terjadi selama penelitian berlangsung diantaranya, kurangnya aksesibilitas pada jaringan internet di lingkungan SMK akibat lemahnya koneksi internet pada daerah tersebut. Penelitian dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif menunjukkan bahwa peningkatan mo-

tivasi belajar siswa berada pada level cukup efektif sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya, peneliti mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar sampai dengan tahap efektif.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disusun simpulan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara positif dan signifikan pada mata pelajaran pengantar akuntansi di SMK.

Saran yang dapat diberikan sebagai perbaikan bagi pembelajaran maupun penelitian dimasa mendatang. Guru dapat melaksanakan pembelajaran yang mampu mendukung motivasi belajar siswa, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video-interaktif. Diharapkan pada penelitian selanjutnya yang mengangkat tema motivasi belajar melalui model pembelajaran dapat mengimplementasikan media interaktif yang mampu mendukung motivasi belajar siswa secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Anugrah, J. C., Sudding, & Sulfikar. (2021). Pengembangan ChemOnPhone dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review*, 4(2), 2597-4068.

Argaw, A. S., Haile, B. B., Ayalew, B. T., & Kuma, S. G. (2017). The Effect of Problem Based Learning (PBL) Instruction on Students' Motivation and Problem Solving Skills of Physics. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(3), 857-871.

Arifin, K. (2018). Learning Motivation for Every

Student Learning Style on Multimodel Learning. *Atlantis Press: International Conference on Teacher Training and Education*, hlm. 85-89.

- Arisetiyana, F. F., Kartiko, D. C., Indahwati, N., & Prakoso, B. B. (2020). Motivation And Student Learning Outcomes In Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, 4(1), 1-10.
- Arwira, T. M., Suyanti, R. D., & Saragi, D. (2019). The Effect of Problem Based on Learning Models Using Macromedia Flash and Motivation Against Student Learning Outcomes on Environmental Pollution Materials. *Budapest International Research Journal*, 2(4), 326-333.
- Asmoro, R., Ibrahim, & Rahman, A. (2021). Efforts To Increase Learning Motivation Using Problem Based Learning Models In Integrated Ips Lessons. *Social Landscape Journal*, 3(1), 7-16.
- Azmi, T. R., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Animaker Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(10), 1272-1288.
- Basuki, A., & Ramadhan, R. A. (2023). Development of E-LKPD through a Problem-Based Learning Approach for Improving Student Learning Motivation at SMK Negeri 1 Ponggalan Trenggalek. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 4(1), 8-19.
- Fitria, Y., Yetti, R., Amini, R., & Elisyani, R. (2019). Effectiveness of Problem Based Learning for Improving Motivation and Critical Thinking Skills. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(4), 300-316.
- Fukuzawa, Boyd, & Cahn. (2017). Student Motivation in Response to Problem Based Learning. *Collected Essays on Teaching and Learning*, 175-187.

- Guay, F. (2022). Applying Self-Determination Theory to Education: Regulations Types, Psychological Needs and Autonomy Support Behavior. *Canadian Journal of School Psychology*, 37(1), 75-92.
- Haeruman, L. D., Purwanto, S., & Murdiyanto, T. (2022). Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Masalah Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 6 (1), 48-52.
- Hariri, H., Karwan, D. H., Haenilah, E. Y., Rini, R., & Suparman, U. (2021). Motivation and Learning Strategies: Student Motivation Affects Student Learning Strategies. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 39-49.
- Hosseini, L. J., Rafiemanesh, H., & Bahrami, S. (2022). Levels of motivation and basic psychological need satisfaction in nursing students: In perspective of self-determination theory. *ELSEVIER: Nurse Education Today*, 1-7.
- Husna, A. H., & Murtini, R. T. (2019). A Study On Students' Motivation In Learning English As Foreign Language (Efl) At Stikes Cendekia Utama Kudus. *Journal of English Teaching and Research*, 4 (2), 207-220.
- Isa, A. (2023). The Relationship between Learning Independence and Learning Motivation with Student Academic Achievement. *Journal of Education Method and Learning Strategy*, 1(01), 1-8.
- Joyoleksono, S. K., Raharjo, T. J., & Suratinah. (2022). Pengaruh Model Problem based learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 85-96.
- Laochiyah, Washudin, & Shobri. (2022). The Implementation of Problem Based Learning Model to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in PAI Material at SMAN CMBBS Pandeglang. *Formosa Journal of Sustainable Research (FJSR)*, 1(6), 859-876.
- Lusmianingtyas, I., & Sriyanto<sup>2</sup>. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, hlm. 520-525. Purwokerto: FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Manninen, M., Dishman, R., Hwang, Y., Magrum, E., Deng, Y., & Yli-Piipari, S. (2022). Self-determination theory based instructional interventions and motivational regulations in organized physical activity: A systematic review and multivariate meta-analysis. *ELSEVIER: Psychology of Sport & Exercise*, 1-17.
- Mynard, J., & Shelton-Strong, S. (2022). *Journal For The Psychology Of Language Learning*, 4(1), 1-14.
- Nia, H. W., Sudarman, & Rahayu, V. P. (2022). The Effectiveness Of Using Video-Based Learning Media Onlearning Motivation Of Students Of Class Of Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(2), 268-275.
- Oktavia, S., Suwandi, S., & Setiawan, B. (2020). Directive Speech Act in Interactive Videos of Indonesian Language Learning in Senior High School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, 7(11), 157-165.
- Permatasari, N. A. (2021). Increased Activeness and Cognitive Learning Outcomes of Students Through Problem Based Learning Models. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 234-239.
- Pratiwi, V. D., & Wuryandani, W. (2020). Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 401-412.

- Puteri, D. A., Nurdin, I., & Priyono. (2023). Increase Student Activity Through The Use of Interactive Learning Videos in Civics Learning during the Study From Home. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 7(2), 313-320.
- Rachmavita. (2020). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, hlm. 1-6. Jakarta: FKIP Universitas Negeri Jakarta Indonesia.
- Ryan, R., & Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *ELSEVIER: Contemporary Educational Psychology*, 1-11.
- Sari, Y., Sutrisna, & Sugiyanti. (2019). Experimentation of Problem Based Learning (PBL) Model on Student Learning Motivation and Achievement on Circle Material. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(4), 315-324.
- Sonia, S., & Medriati, R. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Negeri 1 Tebing Tinggi Pada Pembelajaran Fisika Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran*, 9(1), 85-99.
- Sopiah, A. O. (2019). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Sarana Mengembangkan Pembelajaran Matematika SD. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2019*. hlm. 734-741. Majalengka: FKIP Universitas Majalengka.
- Stupnisky, R., BrckaLorenz, A., Yuhas, B., & Guay, F. (2018). Faculty members' motivation for teaching and best practices: Testing a model based on self-determination theory across institution types. *Elsevier: Contemporary Educational Psychology*, 15-26.
- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Discovery-Learning dan Problem Based-Learning Berbantuan Geogebra. *Jurnal Pendidikan Raflesia*, 6(2), 15-26.
- Sunardi, A. I. (2021). Student Motivation in Online English Learning. *ELE Reviews: English Language Education Reviews*, 1(2), 110-124.
- Suparya, I. K. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Edmodo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 07(01), 1-12.
- Velly, D. (2021). Increasing the Motivation and Learning Outcomes of Students through the Application of the Problem Based Learning Model in Learning Physics. *Journal of Science and Science Education*, 2(1), 52-57.
- Walid, K., & Soraya, I. (2022). Increasing Students' Motivation to Learn by Using The Problem Based Learning Method on PAI Subjects at SMA Negeri 1 Sampang. *International Journal of Islamic Studies*, 9(1), 16-23.
- Wijnen, M., Loyens, S., Wijnia, L., Smeets, G., Kroeze, M., & Molen, H. (2017). Is problem-based learning associated with students' motivation? A quantitative and qualitative study. *Learning Environ Res*, 21, 173-193.
- Yarwood, A. (2019). Self-Determination Theory Conference Review: Egmond aan Zee. *Studies in Self-Access Learning Journal*, 10(4), 406-409.
- Subagiyo, L., Karnasih, I., & Irvan. (2021)