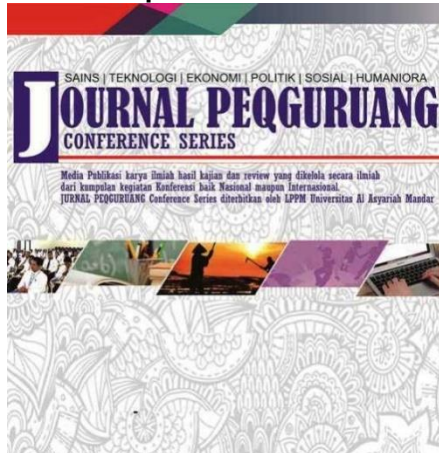


### Graphical abstract



## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PBL TERHADAP MOTIVASI DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VIII SMPN 6 POLEWALI.

<sup>1</sup>Chuduriah Sahabuddin, <sup>2</sup>Herlina Ahmad, <sup>2\*</sup>Andi Nurdiani

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, <sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Al Asyariah Mandar

\*Corresponding author  
[andinurdiani25@gmail.com](mailto:andinurdiani25@gmail.com)

### Abstract

The aim of this study is to assess the impact of the Problem Based Learning (PBL) model on the creativity and motivation of eighth-grade students at SMPN 6 Polewali. This research stems from the observation that students exhibit a lack of motivation and creativity, evidenced by their passivity in learning mathematics. The PBL model was chosen because it encourages active engagement of students by utilizing real-world problem solving, critical thinking, and collaboration. This study utilized a quasi-experimental design and adopted a quantitative methodology. The research involved two participant groups: a control group utilizing conventional teaching methods and an experimental group employing the PBL approach. A creativity assessment and a motivation for learning survey were some of the instruments used. Data was collected and analyzed with descriptive and inferential statistics both before and after the therapy. The PBL model demonstrated a significant effect on improving students' creativity and motivation. Thus, the PBL method can be utilized as an effective alternative learning model to enhance the quality of teaching, particularly in mathematics.

**Keywords:** Problem-Based Learning, Learning Motivation, Learning Creativity, Mathematics

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap motivasi dan kreativitas siswa kelas VIII SMPN 6 Polewali. Konteks penelitian ini bermula dari rendahnya motivasi dan kreativitas siswa, yang ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran matematika. Model PBL dipilih karena dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengatasi permasalahan nyata, mendorong berpikir kritis, dan mendorong kerja sama tim. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan model PBL dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pengajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk menilai motivasi belajar dan tes untuk mengevaluasi kreativitas. Data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah perlakuan kemudian dikaji melalui metode statistik deskriptif dan inferensial. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL sangat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, model PBL berfungsi sebagai pendekatan pendidikan yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, khususnya dalam matematika.

**Kata Kunci:** Problem Based Learning, Motivasi Belajar, Kreativitas Belajar, Matematika

### Article history

DOI: 10.35329/jp.v7i2.6498

Received : 2025-10-18 | Received in revised form :2025-11-15 | Accepted :2025-11-25

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk melahirkan generasi yang cerdas, mandiri, dan menjunjung tinggi prinsip-prinsip etika yang kuat. Namun, situasi ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait rendahnya standar pendidikan. Indikasi yang jelas adalah banyaknya siswa yang berprestasi akademik tetapi kesulitan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi lebih pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang penting (Dewi dkk., 2023:35).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah proses yang terarah dan terorganisir yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, yang memungkinkan siswa mencapai potensi penuh mereka. Untuk mencapai tujuan ini, peran guru sangat penting, karena mereka perlu memiliki kemampuan untuk memberikan pengajaran yang efektif (Assaibin dkk., 2024). Lebih lanjut, faktor internal seperti motivasi dan kreativitas siswa secara signifikan memengaruhi keberhasilan mereka dalam pendidikan.

Motivasi adalah kekuatan pendorong yang mendorong seseorang untuk bertindak, terutama untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan antusiasme, kecerdikan, dan tujuan yang jelas. Motivasi membedakan antara "kemampuan untuk mengeksekusi" dan "keinginan untuk mengeksekusi", karena pembelajar yang termotivasi menunjukkan komitmen yang lebih kuat untuk berprestasi (Syah dkk., 2024). Lebih lanjut, kreativitas sangat penting dalam pendidikan modern, karena mendorong ide-ide baru, kemampuan beradaptasi, dan daya saing yang kuat. Kreativitas dapat berkembang pesat jika didukung oleh lingkungan, guru, dan metode pengajaran yang efektif (Artati, 2023:43; Fatmawati, 2022:189).

Faktanya, metode pembelajaran satu arah—di mana guru dominan memberikan pengetahuan dan siswa sebagian besar hanya menjadi penerima pasif—masih umum, bahkan dalam pembelajaran matematika. Tren ini mengakibatkan berkurangnya motivasi dan kreativitas siswa [(Fatmawati dkk., 2023:13)]. Meskipun demikian, matematika merupakan bidang yang krusial karena sangat membantu dalam perkembangan pemahaman dan peningkatan keterampilan penalaran logis [(Fahrul dkk., 2021:739)].

Wawancara dengan guru matematika kelas delapan di SMPN 6 Polewali mengungkapkan bahwa banyak siswa menunjukkan penurunan minat belajar, konsentrasi rendah di kelas, dan kesulitan memahami model pembelajaran. Situasi ini menekankan perlunya struktur pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah metode yang diusulkan dalam Kurikulum Mandiri. Metode ini menekankan penanganan permasalahan dunia nyata sebagai dasar pendidikan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Pramudita dkk. (2020:74) menyatakan bahwa PBL efektif meningkatkan keterampilan kognitif siswa.

Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka kerja yang mendefinisikan prosedur terorganisir untuk mengembangkan pengalaman pendidikan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan pelaksana pembelajaran selama pengembangan dan implementasi proses pembelajaran. Tantangan pendidikan masa depan adalah menciptakan pembelajaran yang demokratis [(Usman dalam Hudzori, 2023:12)]. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran dianggap bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pengalaman pendidikan. Selama implementasi, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut, dan memupuk kerja sama tim serta kekompakan dalam kelompok.

Sofan Amri dalam Hudzori (2023:11) menggambarkan model pembelajaran sebagai sekumpulan strategi yang dipilih secara cermat dan disesuaikan dengan berbagai elemen yang memengaruhi karakteristik model. Aspek-aspek ini meliputi: pemilihan materi pendidikan oleh guru dan siswa, cara penyampaian konten secara individual dan kolaboratif, teknik penyajian seperti induktif atau deduktif, analitis atau sintesis, formal atau informal, dan karakteristik siswa sasaran, baik individu maupun kelompok yang seragam maupun beragam.

Berdasarkan definisi sebelumnya, para peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran berperan sebagai kerangka dasar yang dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Hal ini memberi kita fleksibilitas untuk memilih dan menggabungkan berbagai pendekatan pengajaran guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam penerapan Kurikulum Mandiri, guru memiliki kebebasan untuk memilih dan mengembangkan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswanya. Oleh karena itu, metode pembelajaran PBL lebih diunggulkan dibandingkan metode tradisional seperti ceramah (Inayati, 2022:296).

Berdasarkan konteks ini, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap motivasi dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran matematika kelas delapan di SMPN 6 Polewali. Penelitian ini berfokus pada pengembangan teknik

pembelajaran yang lebih berdampak sesuai dengan kebijakan Kurikulum Merdeka saat ini.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menilai dua kelompok—kelompok eksperimen dan kelompok kontrol—dengan menghubungkan perubahan variabel dependen dengan perlakuan yang diberikan, alih-alih dengan karakteristik individu siswa. Penelitian ini menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) pada kelompok eksperimen untuk menilai pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan kreativitas, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Polewali, yang terletak di Desa Takatidung, Kecamatan Polewali, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Penelitian berlangsung pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025, antara bulan Februari dan April 2025. Lokasi dan waktu penelitian dipilih untuk memastikan akses terhadap data yang relevan dengan konteks pembelajaran matematika di tingkat SMP.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Polewali, berjumlah 69 siswa, terdiri dari 32 siswa laki-laki dan 37 siswa perempuan, yang dibagi menjadi tiga kelas: VIII A, VIII B, dan VIII C. Metode pengambilan sampel menggunakan metode acak sederhana. Pemilihan dua kelas dilakukan dengan undian: kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen, sedangkan VIII B sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing kelas terdiri dari 23 siswa. Dengan demikian, total partisipan dalam penelitian ini adalah 46 siswa.

Penelitian ini mencakup dua jenis variabel: variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Sementara itu, variabel terikat terdiri dari dua komponen: motivasi belajar siswa (Y1) dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (Y2). Pengenalan kedua faktor ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan model PBL dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan kreativitas siswa dalam belajar matematika.

Definisi operasional variabel ditetapkan untuk menjamin bahwa setiap konsep yang diteliti dapat dinilai secara jelas dan efisien. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) didefinisikan sebagai pendekatan pendidikan yang berfokus pada penyelesaian masalah dunia nyata melalui kolaborasi, dialog, dan pengambilan keputusan kolektif. Motivasi belajar dipandang sebagai faktor internal dan eksternal yang

mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengalaman belajar.

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol yang terdiri dari pretes dan postes. Sebelum perlakuan diberikan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mengisi kuesioner motivasi dan menjalani tes kreativitas untuk mengevaluasi kemampuan awal mereka. Oleh karena itu, kelompok eksperimen menerima instruksi melalui metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), sementara kelompok kontrol diajarkan menggunakan pendekatan konvensional. Setelah proses pembelajaran berakhir, kedua kelompok diberikan alat yang sama sekali lagi untuk mengevaluasi perubahan setelah perlakuan. Hasil dari kedua kelompok dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan implementasi model PBL.

Proses penelitian melibatkan tiga tahap utama: persiapan, implementasi, dan pengumpulan data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, berdiskusi dengan guru mata pelajaran, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan menyiapkan instrumen yang diperlukan untuk penelitian. Tahap implementasi meliputi pelaksanaan pretes, pelaksanaan proses pendidikan sesuai dengan rencana penelitian, dan diakhiri dengan postes. Tahap terakhir meliputi pengumpulan, pengolahan, dan analisis data untuk mendapatkan temuan penelitian yang komprehensif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, kuesioner motivasi, dan evaluasi kreativitas. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran. Kuesioner motivasi diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengevaluasi perubahan tingkat motivasi siswa. Sementara itu, penilaian kreativitas digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kreatif, baik sebelum maupun sesudah perlakuan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi langsung di kelas, kuesioner siswa, evaluasi kreativitas, dan dokumentasi melalui foto dan rekaman kegiatan pendidikan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menunjukkan tingkat motivasi dan kreativitas siswa, sementara statistik inferensial digunakan untuk mengevaluasi hipotesis penelitian. Analisis inferensial dilakukan melalui uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan analisis regresi linier sederhana untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menyajikan data melalui nilai rata-rata, simpangan baku, median, modus, dan distribusi frekuensi. Selama proses ini, analisis statistik

inferensial digunakan untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria normalitas dan homogenitas sebelum melakukan pengujian hipotesis. Selanjutnya, analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengevaluasi keberadaan hubungan yang signifikan antara penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan motivasi belajar (Y1) dan kreativitas belajar (Y2). Dengan demikian, detail komprehensif Bab III mencakup kerangka kerja yang disusun secara metodis untuk menilai efektivitas model PBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik deskriptif dilakukan terhadap mahasiswa peserta pembelajaran melalui perkuliahan konvensional di kelas VIII A, dengan menggunakan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 25.0 for Windows.

Tabel 1 Uji Statistik Deskriptif

Variabel	Sampel	Nilai Min	Nilai Max	Std dev	Median	Mean
Model Pembelajaran PBL	23	74	89	5,008	82	81,57
Motivasi Belajar	23	57	73	5,375	65	64,43
Kreativitas belajar	23	69	88	4,638	80	80,26

Berdasarkan hasil lembar observasi pelaksanaan model Pembelajaran Berbasis Masalah, skor tertinggi yang tercatat adalah 89, dan terendah adalah 74. Mediannya adalah 82,00, sedangkan rata-ratanya mencapai 81,57 dan simpangan bakunya 5,008. Sementara itu, hasil survei motivasi belajar menunjukkan skor tertinggi adalah 73 dan skor terendah adalah 57, dengan median 65,00, rata-rata 64,43, dan simpangan baku 5,375.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini melakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial dengan regresi linier sederhana pada tingkat signifikansi <0,05. Sebelum melakukan uji hipotesis, penting untuk memastikan bahwa kondisi tertentu terpenuhi, yaitu data terdistribusi normal dan homogen.

- Uji normalitas dilakukan terhadap data posttest dari masing-masing kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Seluruh analisis dihitung menggunakan program SPSS versi 25, dengan metode pengujian normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk.
- $H_0$  = data berdistribusi normal
- $H_1$  = data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian berdasarkan signifikansi

- Jika signifikansi > 0,05 maka  $H_0$  diterima
- Jika signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  ditolak

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model Pembelajaran Konvensional	0,147	23	0,200*	0,965	23	0,572
Motivasi Belajar	0,092	23	0,200*	0,951	23	0,310
Kreativitas	0,158	23	0,142	0,959	23	0,452

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk distribusi data observasional dari model pembelajaran PBL adalah 0,103, sedangkan untuk model pembelajaran konvensional, nilainya adalah 0,572. Sementara itu, hasil kuesioner motivasi untuk kelompok eksperimen adalah 0,068. Angka-angka ini menunjukkan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan pada data post-test untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Semua analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

Adapun rumusan hipotesis untuk pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

- $H_0$  = Data memiliki variansi yang homogen (sama)
- $H_1$  = Data memiliki variansi yang tidak homogen (berbeda)

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (p-value):

- Jika signifikansi > 0,05, maka  $H_0$  diterima, yang berarti data memiliki variansi homogen.
- Jika signifikansi < 0,05, maka  $H_0$  ditolak, yang berarti data tidak memiliki variansi yang homogen.

Tabel 3 Uji Homogen Angket Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Posttest Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig
3,531	1	44	0.067

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,067, yang melampaui tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabilitas hasil tes motivasi belajar siswa tetap stabil.

Tabel 4 Uji Homogen Nilai Kreatifitas Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Posttest Kreativitas Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,570	1	44	0.065

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Tabel 4 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,065, yang melebihi tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menyiratkan bahwa variabilitas hasil asesmen motivasi belajar siswa konsisten. Hasil ini menunjukkan bahwa persyaratan untuk menggunakan kedua kategori sebagai sampel telah terpenuhi. Dengan demikian, penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu evaluasi melalui regresi linier sederhana.

Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana X Kepada Y1

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	114,521	1	114,521	4,615	0,044 <sup>b</sup>
	Residual	521,131	21	24,816		
	Total	635,652	22			

a. Dependent Variable: Posttest Angket Motivasi Eksperimen

b. Predictors: (Constant), Lembar Observasi Model PBL

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Tabel 5 menyajikan nilai F yang dihitung dan nilai signifikansi dari hipotesis yang diajukan sebelumnya. Data nilai F yang dihitung kemudian dibandingkan dengan nilai F tabel, yang menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- Regression model signifikansi =  $0,044 < 0,05$  berarti model valid
- $F_{hitung} = 4,615$  dengan taraf signifikansi 0,044 dimana  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  serta df pembilang 1 dan df penyebut 21 diperoleh  $F_{tabel} = 4,32$ , jadi karena  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $4,615 \geq 4,325$  dengan taraf signifikansi  $\leq 0,05$  yaitu  $0,044 \leq 0,05$ , maka  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran PBL terhadap motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana X Kepada Y2

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	113,848	1	113,848	6,486	0,019 <sup>b</sup>
	Residual	368,586	21	17,552		
	Total	482,435	22			

a. Dependent Variable: Posttest Nilai Kreativitas Eksperimen

b. Predictors: (Constant), Lembar Observasi Model PBL

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Tabel 6 menampilkan nilai F yang dihitung dan tingkat signifikansi dari hipotesis yang diajukan sebelumnya. Data nilai F yang telah ditetapkan kemudian dibandingkan dengan nilai F tabel, menghasilkan kesimpulan berikut:

- Regression model signifikansi =  $0,019 < 0,05$  berarti model valid
- $F_{hitung} = 6,486$  dengan taraf signifikansi 0,019 dimana  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  serta df pembilang 1 dan df penyebut 21 diperoleh  $F_{tabel} = 4,325$ , jadi karena  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $6,486 \geq 4,325$  dengan taraf signifikansi  $\leq 0,05$  yaitu  $0,019 \leq 0,05$ , maka  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran PBL terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada kelas eksperimen.

Analisis data dari kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) berdampak signifikan terhadap motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai F sebesar 4,615 untuk faktor motivasi belajar dengan tingkat signifikansi 0,044, dan nilai F sebesar 6,486 untuk faktor kreativitas belajar dengan tingkat signifikansi 0,019. Mengingat kedua nilai signifikansi tersebut berada di bawah ambang batas 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang substansial antara penggunaan model PBL dengan peningkatan motivasi dan kreativitas siswa.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan dengan memecahkan masalah yang berkaitan dengan situasi kehidupan nyata. Sepanjang proses ini, siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Hal ini menumbuhkan motivasi intrinsik, karena siswa merasa terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai solusi, mengembangkan ide-ide inovatif, dan memecahkan masalah dari berbagai perspektif meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penerapan model PBL telah menunjukkan potensinya dalam menciptakan lingkungan belajar yang produktif yang meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Analisis regresi linier fundamental pada kelas eksperimen menunjukkan nilai F sebesar 4,615 untuk variabel motivasi dengan signifikansi 0,044, dan nilai F sebesar 6,486 untuk variabel kreativitas dengan signifikansi 0,019. Kedua nilai signifikansi tersebut berada di bawah ambang batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL secara statistik membantu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

Metode PBL menekankan siswa sebagai inti dari proses pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam mengatasi tantangan dunia nyata. Aktivitas kelompok yang mendorong pemikiran kritis dan eksplorasi ide kolektif meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Lingkungan ini dapat merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan tanggung jawab belajar, dan memperkuat motivasi intrinsik siswa. Selain itu, tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran berbasis masalah menawarkan peluang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, karena mereka dituntut untuk mengeksplorasi berbagai solusi inovatif untuk masalah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sebaiknya mulai menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa diharapkan menunjukkan peningkatan antusiasme dan penerimaan ketika berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis masalah, mengingat manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Lebih lanjut, sekolah sebaiknya mendukung guru dengan menawarkan pelatihan atau lokakarya yang menyoroti penerapan metode pembelajaran kreatif seperti PBL. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar model PBL dikaji di berbagai mata pelajaran atau jenjang pendidikan, termasuk elemen tambahan seperti lingkungan belajar, gaya belajar siswa, dan penggunaan media digital untuk meningkatkan efektivitas penerapan PBL.

#### DAFTAR PUSTAKA

Artati, R. (2023). Peran Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat Terhadap Perkembangan Kreativitas Peserta Didik. *EDU RESEARCH*, 4(2), 43–59.

Assaibin, M., Jannah, M., & Anwar, M. (2024, May). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Manding. In *Journal Pegguruang: Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 361–366).

Dewi, V. S., Satrio, A., Zalukhu, F. B., Nugroho, F. A., Aldiki, E. P., & Purnawati, M. D. (2023). Peningkatan Mutu Pendidikan Masyarakat Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran, Pada Masa COVID-19 Melalui Pembelajaran Mandiri dan Pendirian Perpustakaan Desa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 7(2), 34–42.

Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.

Fatmawati, W., Zuhri, M. S., & Purwaningsih, C. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Trigonometry Hand Trick Terhadap Hasil Belajar Siswa BAB Trigonometry di SMAN 10 SEMARANG. *Ekspone*, 13(1), 12–24.

HUDZORI, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).

Inayati, U. (2022, August). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education* (Vol. 2, pp. 293–304).

Pramudita, D. A., Supandi, S., & Zuhri, M. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 3 Pamotan. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 71–79.

Rozy, F. A., Pulosari, J. R., & Pulosari, D. (2021). Pengaruh Penerapan PBL terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. *BRILLIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(4), 739–749.

Syah, A., Jannah, M., & Iramaya, I. (2024, November). Komparasi Model Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tutallu. In *Journal Pegguruang: Conference Series* (Vol. 6, No. 2, pp. 928–934).