

# Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 03 Madiun Lor

Fiina Nur Hayati<sup>1</sup>, Dian Nur Antika Eky Hastuti<sup>2</sup>, Maya Kartika Sari<sup>3</sup>

Universitas PGRI Madiun

## Article Info

### Article history:

Received Jun 12, 2023

Revised Jul 20, 2023

Accepted Jul 26, 2023

### Kata Kunci:

*Problem Based Learning*

*Media Video*

*Hasil Belajar*

### Keywords:

*Problem Based Learning*

*Video Media*

*Learning Outcomes*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 03 Madiun Lor. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *randomized control group only design*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji t yang memperoleh hasil  $t_{hitung} (13,547) > t_{tabel} (2,024)$  dengan kriteria pengujian keputusan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima, sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak, sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 03 Madiun Lor.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to find out whether there is an influence of the problem-based learning model assisted by video media on student learning outcomes in the thematic learning of class V SDN 03 Madiun Lor. This type of research is a quasi-experimental research design with a randomized control group only design. Data analysis in this study used the t test which obtained the results  $t_{count} (13.547) > t_{table} (2.024)$  with the decision testing criteria if  $t_{count} > t_{table}$  then the hypothesis is accepted, whereas if  $t_{count} < t_{table}$  then the hypothesis is rejected, so that in this study it can be concluded that there is influence problem-based learning model assisted by video media on student learning outcomes in class V thematic learning at SDN 03 Madiun Lor.

### Corresponding Author:

Fiina Nur Hayati,

Program Studi PGSD, Universitas PGRI Madiun,

Jl. Setia Budi No. 85 Madiun, Jawa Timur, Indonesia.

Email: [finanurhayati2001@gmail.com](mailto:finanurhayati2001@gmail.com)

### How to Cite:

Hayati, F. N., Hastuti, D. N., Sari, M. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 03 Madiun Lor. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(3), 335-345.

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar di dalam kelas

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

(Mansyur, 2020). Pembelajaran yang dilakukan dikelas harus menuntut siswa untuk belajar aktif seperti tuntutan dari kurikulum 2013, sehingga dengan adanya kurikulum 2013 mampu memberikan perkembangan yang baik kepada siswa, memungkinkan mereka untuk memperoleh kemandirian, dan meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mereka. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan potensi siswa dalam menghadapi perkembangan zaman, agar siswa dapat menghadapi perkembangan zaman yang dibutuhkan pada abad 21.

Penanaman kemampuan abad 21 dimulai dari pembelajaran jenjang sekolah dasar. Penerapan kemampuan abad 21, pembelajaran yang semula berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (Rosnaeni, 2021). Siswa dalam proses pembelajaran pada abad 21 diberi kesempatan untuk mengembangkan empat kemampuan yakni spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Guru pada abad 21 mempunyai peran yang sangat penting untuk menciptakan kualitas pendidikan di Indonesia dapat meningkat. Penerapan inovasi baru yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan media dan model pembelajaran dikelas agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Guru dituntut untuk menerapkan media ataupun model sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V yang bernama Fita Maula pada tanggal 1 Oktober sampai dengan 7 Desember 2022 di SDN 03 Madiun Lor mengatakan bahwa hasil pembelajaran daring kemarin berdampak kurang baik bagi siswa, sehingga siswa kehilangan semangat belajarnya, dan perkembangan teknologi membuat siswa lebih banyak bermain dengan handpone, sehingga tidak konsentrasi pada pelajarannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya, ada juga permasalahan lainya ialah rendahnya hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran tematik khususnya kelas V yang diakibatkan oleh guru yang cenderung menggunakan buku teks yang memuat tulisan dan gambar yang tidak terlalu banyak dan tidak terlalu menarik bagi siswa (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Saya sependapat dengan Pamungkas bahwa berdasarkan pengamatan, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan seringkali materi pembelajaran yang disampaikan hanya berupa informasi, kemudian siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, sehingga peserta didik menjadi tidak fokus dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Aktivitas siswa yang hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru tidak mengembangkan kemampuan berpikir siswa sedemikian rupa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemampuan berpikir sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena membantu siswa dalam mengatasi permasalahan dalam situasi persaingan di era globalisasi

saat ini. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa biasanya membuat siswa pasif dan malas dalam belajar, sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas menjadi tantangan guru untuk memikirkan bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa, baik itu model pembelajaran maupun metode pembelajaran yang berbeda, sehingga perhatian siswa kembali terarah. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah penggunaan model Problem Based Learning dengan berbantuan media video. Berdasarkan perkembangan zaman dan teknologi yang ada saat ini, masyarakat perlu meningkatkan sikap aktif dan interaktif di setiap lembaga pendidikan, khususnya dalam pemetaan materi pendidikan. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang memungkinkan visualisasi bagian-bagian materi secara lebih jelas, praktis dan mudah dipahami siswa. (Syaparuddin & Elihami, 2020) merekomendasikan media video sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah dipahami, karena media ini berisi gambar bergerak, suara dan juga teks, sehingga penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media dan model pembelajaran ini mampu menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa dan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan bantuan media video, yang dapat menarik perhatian siswa sehingga terbentuk pembelajaran yang bermakna yaitu siswa dapat menerapkannya.

Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran berbasis masalah yang bersumber dari pengetahuan sebelumnya, dari permasalahan tersebut siswa nantinya akan melakukan identifikasi untuk menyelesaikan masalah (Yonanda et al., 2019). Model pembelajaran Problem Based Learning didefinisikan sebagai model pembelajaran inovatif yang dimulai dengan masalah di lingkungan di mana pengetahuan baru yang dikembangkan secara mandiri oleh siswa dikumpulkan dan diintegrasikan (Ariyani & Kristin, 2021). Sedangkan (Hotimah, 2020) mengemukakan bahwa Problem Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang dikembangkan yang dapat memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari yang diberikan pada awal pembelajaran. Model pembelajaran problem based learning memiliki satu teori belajar yaitu teori konstruktivis yang keduanya lebih menitik beratkan pada aktivitas siswa daripada guru, sekaligus melatih siswa untuk berpikir mandiri. Teori konstruktivisme juga melatih siswa untuk mengembangkan ilmunya melalui praktik atau diskusi dengan siswa lain (Daulay & Harahap, 2020). Pembelajaran berbasis masalah ini memiliki banyak kelebihan, antara lain siswa terlatih berpikir kritis dan pembelajaran lebih mudah diingat karena pembelajaran lebih bermakna, siswa meningkatkan pengetahuannya secara tidak langsung, dan siswa menjadi aktif dalam belajar. Dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL juga berarti bahwa model pembelajaran menyajikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sedemikian rupa sehingga permasalahan yang dihadapi siswa berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kreatif untuk memecahkannya dan memperdalam masalah konsep belajar.

Penggunaan model pembelajaran Problem based learning ini tentunya harus dibarengi dengan media belajar yang menarik. Ada banyak jenis media digital yang menarik, seperti: media video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi :inshoot, game edukasi digital, video, youtube, power point, dll, website pendidikan, televisi pendidikan, dan aplikasi pendidikan, seperti ruang guru, quipper school, dan kelas pintar. Penggunaan media pendidikan yang menarik dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk fokus memantau pembelajaran, selain itu adanya media pendidikan dapat merangsang pemikiran siswa saat memahami materi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermakna apabila pendidik mampu menciptakan proses pembelajaran yang baik, salah satunya pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan bantuan alat bantu berupa media.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting, karena pemilihan media didasarkan pada konsep pembelajaran secara keseluruhan dan terdiri dari beberapa komponen untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tentunya beberapa hal yang harus ditentukan dalam pemilihan media belajar, antara lain: pemilihan media belajar yang sesuai dengan karakter siswa, media belajar harus jelas dan teratur karena sangat penting untuk memaksimalkan pembelajaran, adaptasi untuk fasilitas sekolah, media pembelajaran harus praktis dan berkelanjutan (tahan lama) karena lingkungan belajar harus fleksibel yang dapat diakses oleh semua dan memfasilitasi pengguna. Mengenai lingkungan pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan siswa dan berbagi materi untuk meminimalisir metode ceramah yaitu penggunaan materi pembelajaran dalam bentuk video.

Media video merupakan salah satu media pembelajaran yang mencakup unsur audio dan visual. Pembelajaran dengan berbantuan media video, siswa dapat lebih mudah mencerna topik yang lebih abstrak sekalipun, karena pesan atau informasi dapat dirangkum melalui video (Andriyani & Suniasih, 2021). Video juga diartikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah untuk memahaminya (Novita et al., 2019). Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media video yakni media yang memberikan kesan gerak dan suara. Menggunakan media video, pesan atau

informasi dapat berupa peristiwa, fakta, konsep, dan lain-lain yang dapat ditransfer ke dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari media video adalah dapat memberikan pesan persuasif sesuai dengan sifat siswa, media video ini sangat cocok untuk menjelaskan proses kejadian, dengan menggunakan media video ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sesuai kebutuhan guru. Selain kelebihan, pembuatan media video juga memiliki beberapa kekurangan, misalnya pembuatan video membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit, penambahan materi tidak berjalan maksimal jika terjadi kesalahan pada sistem.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki seorang siswa setelah menerima pembelajaran (Gumilang, 2019). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah siswa mengikuti proses pembelajaran melalui tes maupun non tes (Kurniasari & Nugroho, 2023). Kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dari kegiatan pembelajaran juga merupakan makna dari hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dimiliki siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diinginkan dalam penelitian ini yakni hasil belajar kognitif pada pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu dimana beberapa mata pelajaran dihubungkan dengan topik tertentu sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi setiap siswa (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan berbagai ide, konsep, keterampilan, sikap dan nilai baik lintas mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik, penekanannya adalah pada pemilihan topik yang sesuai dengan topik tertentu, mengajarkan satu atau lebih konsep yang menghubungkan informasi yang berbeda (Permendikbud No. 57 Tahun 2014). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang terdiri dari dua mata pelajaran atau lebih yang digabungkan menjadi satu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan, pada penelitian terdahulu belum menggunakan media dalam penerapan model pembelajaran PBL, sedangkan penelitian yang saya lakukan akan memunculkan media pembelajaran yang berupa media video.

Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media video diharapkan dapat menjadi solusi yang solutif bagi guru yang masih menggunakan model dan metode pembelajaran yang monoton karena dengan menggunakan model dan media PBL berbantuan media ini membuat siswa menjadi menyenangkan dan bermakna karena di dalam media video tersebut siswa disajikan suatu peristiwa yang nantinya akan meraka analisis dan kemudian mencari solusi untuk memecahkan masalah, sehingga dengan model PBL berbantuan media video ini akan membuat pelajaran menjadi berkesan dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 03 Madiun Lor

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *randomized control group only design*. Tujuan dari metode penelitian ini yakni untuk mengetahui perbandingan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa.

Pupulasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-C sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. (Sugiyono, 2019) mengatakan *Random Sampling* merupakan anggota sampel yang populasinya diambil secara acak, tanpa mempertimbangkan strata populasi yang ada. Data post-test yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal.

### **Hasil dan Pembahasan**

Dari hasil perolehan data post-test untuk masing-masing kelas. Diperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi pada table 1.

Tabel 1. Post-Test Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Max	92	84
Min	84	76
Mean	9,6	7,98
Median	92	80
Modus	92	76
Standar Deviasi	3,500	3,302

Berdasarkan perolehan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 tentang kenampakan alam terbilang lebih tinggi nilai kelas eksperimen yang dimana pada kelas eksperimen tersebut menggunakan media pembelajaran *Problem Based Learning*, sedangkan untuk kelas kontrol hasil perolehan skornya masih terbilang rendah karena pada kelas tersebut menggunakan model pembelajaran konvensional.

Uji normalitas bertujuan untuk melihat data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji *liliefors*. Kedua sampel tersebut dikatakan berdistribusi normal apabila  $(sig) > 0,05$ . Hasil yang diperoleh dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen	0,181	0,19	$H_0$ diterima	Berdistribusi normal
Kontrol	0,174	0,19	$H_0$ diterima	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 2, nilai  $L_{hitung}$  kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil daripada  $L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang digunakan bersifat homogen atau tidak. Penelitian ini menggunakan rumus uji F dengan taraf signifikan  $\sigma = 0,05$  atau 5%. Dikatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Hasil yang diperoleh dari uji homogenitas yakni, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kriteria	Keputusan
1,123	2,16	$F_{hitung} < F_{tabel}$	$H_0$ diterima

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji F, maka dapat di simpulkan bahwa data bersifat homogen karena  $F_{hitung}$  (1,123)  $< F_{tabel}$  (2,16) maka  $H_0$  diterima.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas mendapatkan perolehan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya yakni mengitung hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidaknya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 03 Madiun Lor, uji hipotesis dapat dihitung menggunakan uji- t dengan taraf signifikan 0,05. Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan mengatakan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan Hasil Uji-t
13,547	2,024	H <sub>1</sub> diterima

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka H<sub>1</sub> diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 03 Madiun Lor.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 03 Madiun Lor. Pengambilan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video, memiliki tahapan-tahapan dalam penerapannya. Tahapan-tahapan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan diawali dengan guru yang membuka salam dan dilanjutkan dengan berdoa, Langkah kedua guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Langkah ke-tiga mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Langkah ke-empat guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Motivasi), dengan adanya motivasi belajar siswa akan terdorong untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut sesuai dengan pendapat (Lestari & Irawati, 2020). langkah selanjutnya yakni guru dan siswa melakukan ice breaking.

Langkah pertama yang dilakukan dalam kegiatan inti yakni, guru menampilkan media pembelajaran berupa video tentang materi kenampakan alam pada siswa, Langkah kedua guru bertanya pada siswa untuk memastikan apakah sudah paham tentang materi. Langkah ketiga guru memberi peluang pada siswa untuk menetapkan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan video pembelajaran. Langkah keempat guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Langkah kelima guru memberikan permasalahan kemudian meminta siswa untuk mendiskusikan dengan teman kelompoknya. Langkah keenam setelah selesai berdiskusi siswa di minta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Langkah ketujuh guru memberikan apresiasi kepada siswa. Langkah kedelapan guru memberikan soal post test kepada siswa terkait materi yang sudah dijelaskan. Langkah kesembilan setelah selesai mengerjakan soal guru meminta siswa untuk mengumpulkannya.

Kegiatan penutup diawali dengan guru memberikan penguatan materi sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kedua guru mengulas kembali materi yang dipelajari hari ini (*Refleksi*). Ketiga guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa (*Motivasi*). Keempat guru mempersilahkan siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing di pimpin oleh ketua kelas (*Religius*). Kelima salam penutup.

Penelitian pada kelas kontrol langkah-langkah yang digunakan sama seperti kelas eksperimen hanya saja yang membedakannya adalah model atau metode pembelajarannya yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media video sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional/ceramah dengan berbantuan media teks atau buku.

Berdasarkan penelitian model *problem based learning* berbantuan media video dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi. Sependapat dengan (Publikasi et al., 2019) yang mengatakan bahwa keunggulan pembelajaran berbasis masalah adalah: melatih kemampuan siswa untuk hidup di luar sekolah dan memecahkan masalah secara kritis, kemampuan melatih siswa berpikir ilmiah dalam pembelajaran menekan masalah yang terlihat dari perspektif yang berbeda, sehingga dengan adanya model pembelajaran *problem based learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kelebihan media video yakni dapat menarik perhatian siswa dan dapat membawa daya imajinasi siswa untuk perpetualang di luar kelas. Adanya media video ini siswa akan dapat lebih mudah dan cepat

mengingat materi yang diajarkan karena proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa. Sesuai dengan pendapat Agustini dan Ngarti (2020) berpendapat bahwa video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang cocok untuk melakukan kegiatan pembelajaran, yaitu: meningkatkan efisiensi pembelajaran, memberikan pembelajaran yang lebih interaktif, dapat mendeskripsikan pemahaman materi dengan lebih tepat, fleksibel dan penggunaan video dapat dilakukan semua aspek pembelajaran mudah diterapkan dan mampu mengganti metode ceramah yang digunakan dosen dengan metode yang lebih kreatif. Perbedaan hasil belajar peserta didik sangat terlihat jelas pada *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol.

### Simpulan

Berdasarkan analisis data yang didapat dan pembahasan dalam penelitian ini, nilai  $t_{hitung}$  (13,547) >  $t_{tabel}$  (2,024) dengan kriteria pengujian keputusan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima, sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak, sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 03 Madiun Lor.

### Daftar Pustaka

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Daulay, U. R., & Harahap, R. (2020). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme Gagnon & Collay Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Proposal Kelas XI SMA. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(4), 134-140. <https://doi.org/10.24114/kjb.v9i4.22045>
- GUMILANG, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Kurniasari, D. I., & Nugroho, A. A. (2023). Penerapan model discovery learning berbantu media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas v tema 1 sdn waru tahun ajaran 2022/2023. 5(024).
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review : Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry. *Bioma*, 2(2), 51-59.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Mansyur, Abd Rahim. "Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia." *Education and Learning Journal* 1, no. 2 (2020): 113.an Di Indonesia. *Education*

- and Learning Journal*, 1(2), 113.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Publikasi, M., Bidang, P., Dasar, P., Ayuningsih, D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). *Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan*. 5(2), 924-932.
- Rosnaeni, R., & Prastowo, A. (2021). Kendala Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid -19 : Kasus di SDN 24 Macanang Kabupaten Bone. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2241-2246. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1151>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Yonanda, D. A., Yuliati, Y., & Saputra, D. S. (2019). Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students' Critical Thinking Ability. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3), 341-348. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22892>