



Pengaruh Penerapan Model *PBL* Berbantuan Media Video Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Dewilia Nurvitar Putri^{1*}, Irvan Permana², Mira Mirawati³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: dewilianp@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: irvanpermana@unpak.ac.id

³PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: mira.mirawati@unpak.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of the PBL model on learning outcomes sub-theme of the uniqueness of the area where I live. This study used a quasi-experimental two-group design approach. The population of this study was the fourth grade students of SDN Batu 08 which consisted of 54 students. The research sample was determined by simple random sampling technique. Samples by SDN Kota Batu 08 class IVA as the experimental group and class IVB as the control group. The data collection method used in this study used the test method, the type of objective in the form of multiple choice. The data collected were analyzed using quantitative descriptive statistical analysis and inferential statistics (t-test). This can be seen from the N-Gain value in the experimental class group of 76, while the control class group got an N-Gain value of 60. The completeness of learning outcomes obtained by the experimental group was 100% while in the control group it was 74%. And the results of hypothesis testing that H_0 is rejected and H_a is accepted because $t_{count} (21.2885) > (t_{table} 2.00665)$.*

Keywords: *Learning outcomes; Media videos; Problem based learning.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL terhadap hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen quasi desain dua grup. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kota Batu 08 yang terdiri dari 54 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik simple random sampling. Sampel yang diperoleh SDN Kota Batu 08 kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tes, jenis objektif bentuk pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Hal ini terlihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 76, sedangkan kelompok kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 60. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 100% sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 74%. Serta hasil pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (21,2885) > (t_{tabel} 2,00665)$.*

Kata kunci: *Hasil Belajar; Media Video; Problem Based Learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kegiatan aktif peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi dirinya. Proses pembelajaran memerlukan media tempat bagi pelajar untuk memperoleh pengalaman

interaktif, mendapatkan inspirasi dalam suasana menyenangkan, menantang, dan tempat yang bebas untuk menumbuhkan inisiatif serta kreatif dan mandiri saat berdiskusi atau mengerjakan tugas. Pembelajaran yang dilakukan tersebut akan memberikan hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan tingkatan seberapa baik seorang siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga guru dapat mengukur tingkatan pemahaman siswa tersebut mengenai materi yang sudah dipelajari. Konsep hasil belajar dikemukakan Hamalik (2013:15) yang berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta persepsi dan abilitas.

Fakta yang terjadi dilapangan, banyak guru yang berjuang untuk mencapai hasil belajar yang baik. Adapun permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi. Pertama, sumber belajar yang kurang bervariasi. Kedua, peserta didik belum memahami dengan baik materi pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang mendukung kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa masih didominasi oleh guru. Ketiga, media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa kesulitan menangkap materi. guru hanya menggunakan papan tulis sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk membuat siswa tetap aktif dalam belajar adalah pembelajaran berbasis masalah atau (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran berbasis masalah, dimana masalah yang dipelajari sebenarnya dekat dengan kehidupan nyata sehingga akan menimbulkan budaya berpikir pada diri siswa. Djonmiarjo (2020:39) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* menyediakan kondisi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analisis serta memecahkan masalah kehidupan nyata yang kompleks, sehingga menciptakan budaya berpikir di kalangan siswa.

Agar pembelajaran menjadi aktif dan efektif, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk membantu guru menyampaikan materi di dalam kelas. Kehadiran media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video. Daryanto (2016:106) video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, pembelajaran individu maupun pembelajaran kelompok kecil. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan penggabungan sinyal audio dengan gambar bergerak terus menerus. Melalui media pembelajaran video, siswa dapat melihat langsung materi yang dipelajari dalam bentuk video pendek, sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fiantini (2021) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V” dan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2017). Dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV”. Kedua penelitian tersebut memaparkan bahwa dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video memberikan suatu pengaruh yang baik karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Fakta di lapangan, hasil observasi di SDN Kota Batu 08, menunjukkan bahwa data hasil belajar awal kelas IV A dan IV B di SDN Kota Batu 08 masih rendah, masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM yang ditetapkan pada pembelajaran subtema ini yaitu 75. Berdasarkan informasi yang diperoleh, dari 26 siswa perempuan dan 28 siswa laki-laki yang mencapai nilai di atas KKM sebanyak 30 siswa atau 40% dan 24 siswa atau 30% masih dibawah KKM yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang sesuai dengan harapan guru. Oleh karena itu, agar siswa tetap aktif dan mencapai hasil belajar yang maksimal, strategi pembelajaran yang tepat harus diterapkan agar siswa tetap termotivasi. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dilihat oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah agar mampu berperan aktif dalam kegiatan

belajar. Shoimin (2017:130) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah model pengajaran yang menampilkan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan mendapatkan pengetahuan. Sejalan dengan Sukmawati (2021:49-59) *Problem Based Learning* (PBL) ditandai dengan pembelajaran situasional terapan, dimana pertanyaan diajukan untuk memotivasi siswa untuk belajar, pembelajaran yang jujur adalah pembelajaran aktif dengan pertanyaan yang tidak terbatas, siswa terlibat aktif dalam belajar, bekerja secara kolaboratif, siswa memiliki berbagai keterampilan, pengalaman dan keterampilan konsep.

Rusman (2016:232) Ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: 1) Masalah menjadi titik awal pembelajaran, 2) Pertanyaan yang diajukan adalah masalah tidak terstruktur yang ada di dunia nyata, 3) Masalah membutuhkan banyak perspektif, 4) Pertanyaan yang menantang pengetahuan, sikap dan kemampuan siswa, perlu mengidentifikasi kebutuhan belajar dan bidang studi baru, 5) Belajar pengarahannya sendiri menjadi sama. Selanjutnya, menurut Tastra dalam Djononiarjo, (2020:39) Salah satu kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah siswa dapat merasakan manfaat belajar karena masalah yang dihadapi anak berkaitan dengan kehidupan nyata, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat terhadap materi pembelajaran.

Menurut Aliyyah et al., (2021) Media video pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dan dapat didengar oleh peserta didik sehingga terjadinya suatu gambaran yang nyata. Selanjutnya menurut Sadiman (2018:74) Video menjadi semakin populer di masyarakat sebagai media audiovisual untuk menunjukkan gerakan. Informasi yang disajikan dapat bersifat faktual (peristiwa, berita atau fiktif (misalnya cerita) dan dapat bersifat informatif, edukatif atau instruktif. Menurut Setiana (2019:67) manfaat lain dari video dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: 1) Memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa; 2) Menunjukkan dengan jelas apa yang awalnya tidak terlihat; 3) Jika dipadukan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, 4) Mendemonstrasikan laporan studi kasus kehidupan nyata yang dapat memicu diskusi di kalangan siswa; 5) Mendemonstrasikan cara menggunakan alat yang digunakan; 6) Mendemonstrasikan keterampilan yang akan dipelajari 7) Mendemonstrasikan berbagai tahapan suatu prosedur. Diperkuat oleh Purwanti, (2015:44) Keunggulan media video adalah menyajikan objek pembelajaran tertentu atau informasi pembelajaran yang nyata, sehingga sangat cocok untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri, dapat menjadi pemacu atau motivator bagi peserta didik untuk belajar, dan sangat cocok untuk pencapaian psikomotorik. tujuan pembelajaran Mengurangi kejenuhan belajar, terutama bila dikombinasikan dengan teknik pengajaran dalam ceramah dan diskusi tentang masalah yang disajikan, meningkatkan memori atau retensi pembelajar terhadap objek pembelajaran, portabel dan mudah didistribusikan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kota Batu 08 pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi yang bertujuan untuk mengetahui suatu model pembelajaran dengan menerapkan treatment suatu kelompok subjek penelitian. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Duo Grup Control Group Design. Rancangan penelitian ini melibatkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kedua kelas mendapat perlakuan yang sama dari segi pemberian materi, tetapi berbeda dalam perlakuan proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran di kelas menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video, sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran di kelas menerapkan pembelajaran konvensional.

Menurut Maolani (2018:53), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Penelitian populasi dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui semua karakteristik yang ada dalam populasi. Pendapat lain, Sujarweni (2014:65) Populasi adalah jumlah keseluruhan objek atau subjek dengan sifat dan karakteristik tertentu yang dipelajari oleh peneliti dan darinya ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN Kota Batu 08 sebanyak 54 siswa. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut Sujarweni (2014:65) Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk

penelitian. Sugiyono (2015:82) Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel *random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi sehingga semua anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Untuk mendapatkan sampel dilakukan *random* pada populasi sehingga diperoleh sampel yaitu kelas IV A dan kelas IV B di SDN Kota Batu 08. Setelah diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, selanjutnya untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan *random sampling* dengan teknik undian. Berdasarkan teknik undian yang telah dilakukan, kelas IVA yang berjumlah 27 orang siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB SD yang berjumlah 27 orang siswa sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 April 2022 - 23 April 2022 pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

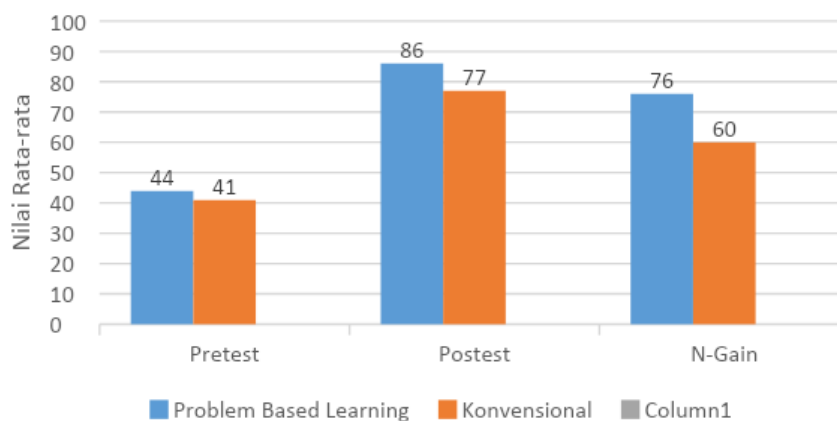
Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah kelompok eksperimen dengan perlakuan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video maka dilakukan perhitungan skor rata-rata pretest 44 dan skor rata-rata posttest 86. Pada perhitungan N-Gain diperoleh jumlah skor minimal 60, skor maksimal 95 dan skor rata-rata N-Gain 76. Sedangkan data yang diperoleh kelompok kontrol dengan perlakuan model konvensional maka dilakukan perhitungan skor rata-rata pretest 41 dan skor rata-rata posttest 77. Pada perhitungan N-Gain diperoleh jumlah skor minimal 40, skor maksimal 75 dan skor rata-rata N-Gain 60. Ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 100% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 74%.

Tabel 1. Perbedaan Nilai rata-rata Hasil Belajar

Kelompok	Nilai Rata-rata			KHB (100%)
	Pre test	Post test	N-Gain	
Eksperimen (E)	44	86	76	100%
Kontrol (K)	41	77	60	74%

Tabel 1 menunjukkan data skor rata-rata pretest, skor rata-rata posttest, skor rata-rata N-Gain dan skor ketuntasan hasil belajar pada kelompok kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video dan kelas kontrol yang diberikan model konvensional. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video berpengaruh terhadap hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal.

Gambar 1. Histogram Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Konvensional

Berdasarkan histogram gambar 1, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada kelas eksperimen dengan perlakuan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Video lebih baik dari pada hasil belajar pada kelas kontrol dengan perlakuan model konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data penelitian dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis yang menggunakan teknik uji t. Sebelum melakukan analisis data, melakukan uji prasyarat hipotesis terlebih dahulu yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas.

No	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video	0,1191	0,1665	Distribusi Normal
2.	Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Melalui Pembelajaran Konvensional	0,1293	0,1665	Distribusi Normal

Tabel 2 Menunjukkan uji normalitas data hasil belajar pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan uji liliefors pada kelas eksperimen L_{hitung} sebesar 0,1191. Angka tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} sebesar 0,1665 dan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian pada kelas kontrol L_{hitung} sebesar 0,1293. Angka tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} sebesar 0,1665 dan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas.

Distribusi Kelompok Perlakuan	F_{hitung}	F_{tabel}	α (0,05)
Gabungan kedua perlakuan: Model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Media Video dan Model pembelajaran Konvensional	1,06	1,93	Homogen

Tabel 3 Menunjukkan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan $dk_1 = n_1 - 1$ dan $dk_2 = d_2 - 1$. Pada tabel di atas dapat dilihat hasil perhitungan uji homogenitas data hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat

Tinggalku didapatkan F_{hitung} sebesar 1,06 dan F_{tabel} sebesar 1,93. Maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan hasil belajar pada subtema tersebut bersifat homogen.

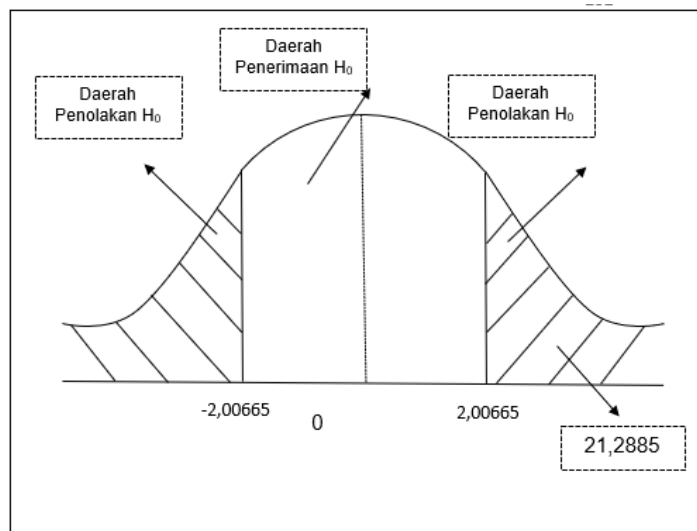
Tabel 4. Hasil Uji t Rata-rata N-Gain kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

Kelompok Kelas	N	dk	N-Gain	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	27	54	76	1,06	1,93
Kontrol	27		60		

Kesimpulan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak dan H_a diterima)

Dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 21,2885 dengan derajat kebebasan (PBL) = $(n_1 + n_2 - 2) = (27+27-2) = 52$. Sehingga dapat diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ sebesar 2,00665. Karena dengan pengetesan dua arah sehingga h_0 berada pada daerah interval -2,00665 sampai 2,00665. Sehingga diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal sebesar -2,00665 sampai 2,00665. Berikut adalah kurva hipotesis (penolakan dan penerimaan) H_0 pada kelompok kelas model *PBL* berbantuan media video.

Gambar 2. Kurva Hipotesis.



Gambar 2 menunjukkan bahwa t_{hitung} 21,2885 tidak terletak diantara -2,00665 dan 2,00665, maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Didapatkannya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($21,2885 > 2,00665$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada skor rata-rata N-Gain hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media video dan pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata N-Gain kelompok eksperimen yaitu 76 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 60. Setelah dilakukan pengujian hipotesis, diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada kelas kontrol.

Dari hasil pengujian homogenitas terhadap N-Gain hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku diperoleh $F_{hitung} = 1,06$ dan $F_{tabel} = 1,93$ pada taraf signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$. Maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan distribusi varians berasal dari kelompok homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif dan efektif jika menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut terjadi karena model *Problem Based Learning* menurut Djonomiarjo (2020:39) model *Problem Based Learning* menyediakan kondisi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analisis serta memecahkan masalah kehidupan nyata yang kompleks, sehingga menciptakan budaya berpikir di kalangan siswa. Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran bukan hanya kegiatan yang berpusat pada guru, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada topik yang disampaikan. Model *Problem Based Learning* juga dibantu dengan media video yang tidak hanya bisa mendengarkan pesan dan informasi yang disampaikan tetapi juga dapat melihat gambar yang disampaikan lewat video tersebut sehingga mampu merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu model *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan seperti yang dijelaskan oleh Agustini et al., (2016: 10) keunggulan tersebut diantaranya, 1) model *Problem Based Learning* mampu mengembangkan motivasi belajar siswa, 2) model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk mampu berpikir tingkat tinggi, 3) model *Problem Based Learning* mendorong siswa mengoptimalkan kemampuan metakognisinya, 4) model *Problem Based Learning* menjadikan pembelajaran bermakna sehingga mendorong siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan mampu belajar secara mandiri. Di samping keunggulan model *Problem Based Learning* terdapat pula kelemahannya, sebagaimana dijelaskan oleh Fakhriyah dalam Susilowati, (2018: 57-69) Kelemahan model *Problem Based Learning* adalah langkah-langkah pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan dalam waktu yang singkat. Pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lama, pembelajaran memerlukan kegiatan belajar mandiri bagi setiap siswa, dan terkadang sebagian siswa masih mengandalkan pasangan kelompoknya. Adapun kelebihan media video dipaparkan oleh Purwanti, (2015: 44) Keunggulan media video adalah menyajikan objek pembelajaran tertentu atau informasi pembelajaran yang nyata, sehingga sangat cocok untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri, dapat menjadi pemacu atau motivator bagi peserta didik untuk belajar, dan sangat cocok untuk pencapaian psikomotorik. tujuan pembelajaran Mengurangi kejenuhan belajar, terutama bila dikombinasikan dengan teknik pengajaran dalam ceramah dan diskusi tentang masalah yang disajikan, meningkatkan memori atau retensi pembelajar terhadap objek pembelajaran, portabel dan mudah didistribusikan.

Terlepas dari kelebihan dan kelemahan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video tetap berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* para peneliti memperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini dibuktikan dari beberapa peneliti yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2017) yang menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual sangat cocok diterapkan karena membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, membuat siswa berpikir kritis melalui pemecahan masalah dengan bantuan media audiovisual serta dapat mengembangkan pengetahuan barunya, bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Hal ini selaras dengan pendapat Dewi, Ayu Risa F, dkk (2017) bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video cocok diterapkan dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menghasilkan keluaran berupa hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Video terhadap hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Selain itu, hasil uji t dua arah diperoleh $t_{hitung} 21,2885$ dengan dk (derajat kebebasan) = 54, maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha=0,05$) sebesar 2,00665 sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($21,2885 > 2,00665$) yang berarti hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui penerapan model *Problem Based Learning* terbukti efektif

dapat meningkatkan hasil belajar dan berpengaruh baik terhadap siswa pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di SDN Kota Batu 08 Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut terbukti bahwa kelas yang diberikan perlakuan dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hal tersebut terlihat pada nilai N-Gain di kelas Eksperimen sebesar 76 dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional memperoleh nilai N-Gain sebesar 60 ketuntasan yang dihasilkan oleh kelas eksperimen sebesar 100%, sedangkan ketuntasan hasil belajar kelas kontrol sebesar 74%. Serta hasil pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena t_{hitung} (21,2885) > t_{tabel} (2,00665). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts To Improve the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 59.
- Daryanto (2016). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. 108
- Djonmiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Maolani, Rukaesih., A. & Cahyana, U. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 53
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Purbiyanto, R., & Rustiana, A. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 341–361.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Rusman, H. (2019). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 232
- Sadiman, A., S. (2018). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

- Salamah, U., Taufiq, M., & ... (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. ... *Jurnal Pendidikan dan ...*, 2(1), 74–78. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/article/view/1125>
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>
- Shohimin. A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru. 65
- Sugiono (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D
- Sujarweni, W., V. (2014). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru. 65
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.36418/glosains.v2i2.21>
- Susilowati, R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas 4 Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 57–69. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13870>