

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Kognitif

M. Haris Adianto¹, Ervina Eka Subekti², Sukamto³, Sri Hartini⁴

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

⁴ SD Negeri Petompon 02 Semarang

Email: adiantoharis@gmail.com¹, ervinaeka@upgris.ac.id², sukamto@upgris.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *pembelajaran Problem Based Learning* berbasis video terhadap hasil belajar kognitif siswa. dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis video terhadap hasil belajar kognitif di SDN Petompon 02 Semarang untuk mengetahui berpengaruh atau tidak model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis video terhadap hasil belajar kognitif siswa. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-experimental desain* yang digunakan adalah *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3B SDN Petompon 02 Semarang yang berjumlah 24 siswa dengan menggunakan Teknik pengumpulan data tes tertulis berupa pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Video berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Problem Based Learning, Hasil Belajar Kognitif

Abstract

This study aims to determine the effect of the video-based Problem Based Learning learning model on students' cognitive learning outcomes. in the application of the video-based Problem Based Learning learning model to cognitive learning outcomes at SDN Petompon 02 Semarang to find out whether or not the video-based problem based learning model influences student cognitive learning outcomes. Researchers used quantitative research with a pre-experimental research design. The design used was one group pretest posttest. The sample in this study were 3B grade students at SDN Petompon 02 Semarang, totaling 24 students using a written test data collection technique in the form of multiple choices. The results of the research show that the video-based Problem Based Learning learning model has an effect on students' cognitive learning outcomes.

Keywords : Problem Based Learning, Cognitive Learning Outcomes

PENDAHULUAN

aPencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran di sekolah. Sebelum melakukan proses pembelajaran seorang guru hendaknya mempersiapkan perangkat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Uno (dalam Febriandari, Khakiim, & Pratama, 2018:485) yang menyatakan bahwa guru sebaiknya melakukan persiapan pembelajaran yang mengacu pada tujuan, materi, dan karakteristik siswa mulai dari tahap perencanaan hingga tahap evaluasi. Akan tetapi, persiapan yang maksimal belum tentu menghasilkan pembelajarannya yang maksimal pula karena dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah konsentrasi siswa yang hanya bertahan beberapa menit.

Komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar yaitu adalah guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi (Pane & Dasopang, 2017). Komponen tersebut saling

berhubungan, contohnya guru berperan dalam menentukan suatu metode dan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Sinabariba (2017) menjelaskan bahwa seseorang guru harus mampu memilih model pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan kondisi siswa, bahan pelajaran, serta sumber-sumber belajar. Hal ini agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif guna menunjang keberhasilan belajar siswa. Dalam pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek seperti aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (Psikomotor) (Andriyani & Suniasih, 2021; Hisby & Kosasih, 2020; Winoto & Prasetyo, 2020). Hal ini menjadi tantangan bagi pemerintah untuk berusaha meningkatkan dan mengembangkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik. Pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, peningkatan hasil belajar dapat menerapkan beberapa model pembelajaran yang bervariasi seperti Problem Based Learning (PBL) berbasis video. Suryaawan, Santyasa, & Gunadi (2019) dan Zahara (2018) menemukan adanya pengaruh penerapan model Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penerapan model Problem Based Learning pendidik hanya terpaku pada langkah-langkah modelnya saja, dalam penerapannya tentunya tidak ada masalah lebih baik lagi jika dipadukan dengan variasi berbagai media yang akan menjadikan lebih menarik lagi dalam model pembelajaran berbasis masalah. Dalam pemberian media yang menarik diharapkan dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok untuk menemukan solusi dari masalah yang ada. Belajar itu sendiri tidak hanya mencakup penguasaan materi mata pelajaran saja, tapi mencakup kebiasaan, kesenangan, minat bakat, penyesuaian dengan lingkungan, keterampilan, keinginan serta cita-cita (Sugartini et al., 2019; Widayanti et al., 2020). Menurut Savery dalam Suherti & Rohimah (2016, hlm. 62) "Model Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang bersifat student centered yang berfokus pada proses belajar, bukan mengajar". Agar tercapai sesuai yang diharapkan peneliti, model Problem Based Learning akan dibantu menggunakan media video. Penggunaan media video berfungsi sebagai daya tarik peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Piaget dalam Yusuf, (2012, hlm. 6) Anak pada usia 6-11 tahun berada tahap operasional konkret yang memungkinkan anak untuk dapat menyelesaikan masalah secara logis. Dalam proses pembelajaran penggunaan media video akan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan memberikan pengalaman, kejadian atau peristiwa langsung kepada peserta didik sehingga menjadi bagian dari pengalaman belajarnya.

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai dan dikuasai oleh siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013:62). Hal senada diutarakan oleh Abdurrahman (dalam Kurniasih, 2015:28) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar untuk memperoleh bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Lebih lanjut menurut Purwantob (dalam Santosa, Damayanti, & Dewi, 2016:151) hasil belajar digunakan untuk mengetahui ukuran seseorang dalam menguasai bahan yang diajarkan. Sehingga penting kiranya bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas agar hasil belajar siswa diperoleh secara optimal. Semua aspek kepribadian, termasuk perubahan fisik dan psikologis seperti perubahan perilaku, dapat berubah sebagai hasil dari pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses, yaitu proses pengorganisasian lingkungan sekitar siswa sehingga mereka dapat tumbuh dan mendorong siswa. Siswa menyelesaikan pembelajaran. Bisa juga dikatakan bahwa belajar adalah sebuah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Roma, 2017). Pendidikan dan pembelajaran selalu berkembang seiring perkembangan saat ini. Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin pesat. Dari Hidayat, dkk (2021) Di era modern, teknologi semakin maju di berbagai bidang seperti: Pendidikan termasuk tingkat sekolah dasar. Teknologi tersebut dapat digunakan Presentasi subjek dan juga dapat digunakan sebagai teknologi interaktif Pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawati et al: 2017).

Perkembangan yang cepat Teknologi mempermudah pendidik untuk membuat dan menggunakan model Problem Based Learning. Saat ini banyak sekali model pembelajaran, salah satunya adalah model Pembelajaran Problem Based learning. Juga pembelajaran model pembelajaran Problem Based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk kurikulum 2013. Menurut Saputri A (2022:93) menyatakan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. lebih banyak pemahaman dan pengetahuan dan aktivitas dalam akuisisi pengetahuan Menurut Abidin Z (2020: 40-41) model Problem Based Learning adalah Model yang siap pakai dan sangat cocok untuk semua jenjang pendidikan. Masalah Pembelajaran berbasis adalah pembelajaran yang berorientasi pada solusi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi Kelas III yang dilakukan di SDN Petompon 2 Semarang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal. Faktor fundamental yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa belum optimal Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, di mana pembelajaran Siswa malu untuk bertanya dan malu ketika diminta untuk memberikan pendapatnya. Namun banyak siswa berbicara sendiri sehingga mereka tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran, yang mengarah pada hasil belajar peserta sedikit berkembang. Asumsi dasar yang menyebabkan siswa mencapai hasil belajar hilang Yang optimal adalah kurangnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran Proses pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran yang benar Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru kurang mampu menarik perhatian peserta Siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga siswa tidak begitu antusias Mengikuti pelajaran membuat siswa kurang paham Materi yang diajarkan guru di depan kelas. kemudian hanya ketika tugas guru ditentukan Pemberian tugas berupa mengolah soal dari buku paket. siswa tidak diberi tugas memecahkan masalah di lingkungan yang timbul dari hasil pikiran sendiri dalam kaitannya dengan materi yang dipelajari untuk mengolahnya Pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak memberikan ruang bagi siswa. Hal ini mencegah siswa untuk secara aktif dan mandiri memproses pemikiran mereka aktif dalam pembelajaran. Potensi anak tidak akan sebesar itu disempurnakan dan dikembangkan. Siswa harus diajarkan untuk berpikir kritis, menganalisis, Selesaikan tugas yang ditetapkan oleh guru dan buat kesimpulan Anda sendiri informasi baru yang diterimanya.

Berdasarkan permasalahan di atas, model pembelajaran Problem Based Learning merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran tematik. Model pembelajaran Problem Based Learning menghadirkan siswa dengan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, kemudian secara berkelompok siswa mencari solusi alternatif untuk memecahkan masalah tersebut. Sedangkan menurut Belanda (Amirissa 2009). Pembelajaran Problem Based Learning adalah sebuah metode Kegiatan mengajar yang menantang siswa untuk belajar, belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi dari masalah nyata. Tugas-tugas ini digunakan untuk merangsang rasa ingin tahu, keterampilan analitis, dan inisiatif dalam kaitannya dengan subjek. Sebelum siswa belajar sesuatu, mereka harus mengidentifikasi masalah, apakah itu benar-benar terjadi atau insiden. Tugas diatur sedemikian rupa sehingga siswa menemukan kebutuhan belajar yang diperlukan untuk dapat memecahkan masalah ini dengan motivasi tinggi.

Berdasarkan Uraian di atas, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbasis video di Kelas III SDN Petompon 02 Semarang.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Petompon 02 Semarang. Jenis dari Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Desain adalah *Pre experimental design*. Bentuk dari *Pre-experimental design* yang digunakan ialah

One Group Pretest-Posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3A SD Negeri Petompon 02 Semarang. Sementara itu, teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti ialah *non probability sampling*. Teknik sampling ini memiliki beberapa bentuk, namun peneliti memilih untuk menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi, sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah peserta didik kelas 3A SD Negeri Petompon 02 Semarang yang berjumlah 23 peserta didik. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan bentuk tes tertulis untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jenis instrumen dalam penelitian ini ialah tes hasil belajar kognitif. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari soal. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mengujicobakan instrumen penelitian. Uji yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji paired t test dan statistic deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menguji cobakan model pembelajaran PBL. Peneliti memberikan *Pretest* terlebih dahulu kepada seluruh peserta didik kelas 3. Pemberian *Pretest* sebelum mengujicobakan model pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan *Pretest*, peneliti memberikan perlakuan kepada peserta didik dengan menguji cobakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Posttest* diberikan kepada peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

Peneliti menggunakan Tes tertulis untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa saat sebelum dan sesudah diberikannya treatment. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *paired sample t test* yang digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis video terhadap hasil belajar kognitif siswa,

Tabel 1 Statsiti Deskripti
Statistics

	pretest	posttest
N Valid	24	24
Missing	0	0
Mean	70.42	78.33
Median	70.00	80.00
Std. Deviation	14.289	18.337
Range	50	80
Minimum	50	20
Maximum	100	100
Sum	1690	1880

Berdasarkan Hasil pretest *Problem Based Learning* berbasis Video diperoleh skor 50, Skor tertinggi 100, Rata-rata 70.42, Nilai yang sering muncul 80, Standar Deviasi 14.289 dan Jumlah seluruh nilai 1690. Sementara itu hasil posttest *Problem Based Learning* berbasis video diperoleh nilai terendah 20, nilai tertinggi 100, Rata-rata 78.33, Nilai yang sering muncul 80, Standar deviasi 18.337 dan jumlah seluruh nilai 1880.

Berdasarkan rangkuman hasil analisis statistik deskriptif diketahui bahwa terdapat perbedaan perolehan skor antara pretest dan posttest peserta didik dengan penerapan *Problem based learning* berbasis video. Hal ini ditunjukkan dengan skor minimum dan maksimum pada posttest *Problem based Learning* berbasis video lebih tinggi.

Tabel 2 Normalitas Pretest

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.175	24	.055	.940	24	.165

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas *pretest* dilakukan menggunakan SPSS dengan teknik *Shapiro wilk* karena responden kurang dari 50. Berdasarkan tabel diatas , disimpulkan bahwa Sig = 0,165 > α 0,05. Hal tersebut berarti bahwa data diatas berdistribusi normal.

Tabel 3 Normalitas Posttest

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	.227	24	.002	.931	24	.103

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas postttest di atas, menunjukkan bahwa Sig. = 0,103 > α = 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa data dia atas berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Paired T Test

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 pretest - posttest	-16.250	14.390	2.937	-22.326	-10.174	-5.532	23	.000	

Uji Hipotesis menggunakan teknik *pairedesample t-test* digunakan untuk mengteahui pnegaruh hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaranProblem basid learning berbasis video. Berdasarkan tabel diatas, Lower bernilai negatif dan upper bernilai negatifeatau sig. = 0,000 < α = 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hal tersebut berarti bahwaeterdapat pengaruh hasil belajar kognitif yang signifikan menggunakan model pembelajaran problem basid learning berbasis video.

Hasil olah data di atas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Erni Fatmawati, dkk) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa” yang dilaksanakan di kelas VIIIleB dan VIII C SMP Negeri 1 JagoieBabang Kabupaten Bengkayang Propinsi Kalimantan Barat. Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai bulan November 2017 menunjukkan bahwa Kriteria pengujianehipotesis penelitian yaitu jika $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ maka Ho ditolakedan Ha diterima. Sebaliknya jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka Ho diterima dan Ha ditolak. Penentuan T_{hitung} ditentukan dari perhitunganerumus uji t-test. Dari perhitungan, diperoleh $T_{hitung} = 5.932$. Sedangkan untuk $T_{tabel} = 2,064$ diperoleh pada taraf signifikan 0,05 sertaedengan menghitung derajat kebebasan yaitu $25 - 1 = 24$.

Rekapitulasi hasil perhitungan uji hipotesis kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($5,932 \geq 2,064$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) Rata-rata hasil belajar kognitif pretest siswa 2) Rata-rata hasil belajar kognitif posttest siswa, 3) perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif pretest dan posttest siswa kelas 3B SDN Petompon 02.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Uji Paired sample t-test. Sebelum melakukan uji paired t-test, peneliti menguji soal tes terlebih dahulu dengan cara uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian tersebut valid dan dapat dilanjutkan untuk uji berikutnya. Pretest diberikan untuk menguji seberapa siap siswa dalam pembelajaran dan penguasaan materi yang belum diajarkan. Selain itu, pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa sebelum diberikan perlakuan yang berbeda.

Adapun hasil data pretest siswa diperoleh hasil skor 50, Skor tertinggi 100, Rata-rata 70.42, Nilai yang sering muncul 80, Standar Deviasi 14.289 dan Jumlah seluruh nilai 1690 dengan kategori gagal. Selanjutnya untuk mengetahui data pretest tersebut normal atau tidak dan, maka dilakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 16 dengan uji normalitas Shapiro Wilk. Setelah di uji memperoleh hasil pretest berdistribusi normal.

Setelah memberikan pretest, peneliti melakukan dua kali pertemuan, Perlakuan pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan metode problem basic learning berbasis video dan menyampaikan materi yang dipelajari sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan. Setelah perlakuan selesai diberikan maka langkah selanjutnya adalah memberikan posttest. Posttest diberikan untuk mengetahui bagaimana rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Hasil posttest kelas eksperimen Problem Based Learning berbasis video diperoleh nilai terendah 20, nilai tertinggi 100, Rata-rata 78.33, Nilai yang sering muncul 80, Standar deviasi 18.337 dan jumlah seluruh nilai 1880 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya untuk mengetahui data posttest tersebut normal maka dilakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS 16 dengan rumus Shapiro Wilk. Setelah diuji diperoleh data posttest berdistribusi normal.

Hal tersebut sesuai dengan yang kemukakan oleh Kustandi (2013, p.64) bahwa "Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap". Selanjutnya menurut Daryanto (2011, p.90) mengemukakan bahwa: "Manfaat penggunaan media video pembelajaran akan membuat pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, unsure perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan atau motivasi belajar dan dapat membuat anak didik lebih berkonsentrasi. Daryanto (2011, p.86) juga mengemukakan bahwa siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan optimal, karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini penggunaan media video. Apabila daya serap dan daya ingat meningkat maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Monika pada tahun 2017. Hasil penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa 1) Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan media video presentasi terhadap hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon di kelas VIII SMP 1 Jangkang Kabupaten Sanggau diperoleh hasil pretest adalah 22,13 dengan kategori "Cukup". 2) Rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media video presentasi terhadap hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon di kelas VIII SMP 1 Jangkang Kabupaten Sanggau diperoleh hasil posttest adalah 60,40 dengan kategori "Baik". 3) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media video presentasi terhadap hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon di kelas VIII SMP 1 Jangkang

kabupaten Sanggau. Hal ini berdasarkan perhitungan menggunakan Rumus Uji-t, yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} (1,711) > t_{tabel} (1,375)$.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ulin Nihlah Pada tahun 2019 menyatakan bahwa hasil analisis akhir terdapat uji normalitas pada kelas eksperimen dengan $L_0 = 0.12126$ $L_{tabel} = 0.1591$. karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. data perhitungan uji normalitas dikelas control adalah di dapat hasil sebagai berikut: $L_0 = 0.1446$ dan $L_{tabel} = 0.1591$. karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Berdasarkan data homogenitas akhir didapat data $F_{hitung} = 2.044239$, $F_{tabel} = 1.840$ karena dalam penelitian ini $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya varian tidak sama=kedua kelompok tidak homogen. Dari hasil tersebut terlihat perbedaan hasil antara pretest dan posttest. Penelitian yang dilakukan Jumi Astiti melalui model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan nilai terendah 45, nilai tertinggi 80 rata-rata 62,50 dan ketuntasan klasikal 63,64%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data dengan nilai terendah 55, nilai tertinggi 85 dengan rata-rata 67,50 dan ketuntasan klasikal 72,73%. Pada pelaksanaan tindakan siklus III hasil belajar peserta didik yang diperoleh dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 95, rata-rata 82,50 dan persentase ketuntasan klasikal 86,36%. Hasil belajar peserta didik sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal mencapai 75% dengan KKM di kelas III SDN Karangreja 01 tahun ajaran 2020/2021 adalah 66. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan hasil belajar peserta didik sudah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75% dari seluruh jumlah peserta didik kelas III dan diperoleh capaian rata-rata sebesar $\geq 75,00$.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Hasil pretest kelas eksperimen Problem Based Learning berbasis Video diperoleh skor 50, Skor tertinggi 100, Rata-rata 70.42, Nilai yang sering muncul 80, Standar Deviasi 14.289 dan Jumlah seluruh nilai 1690. Sementara itu hasil posttest kelas eksperimen Problem Based Learning berbasis video diperoleh nilai terendah 20, nilai tertinggi 100, Rata-rata 78.33, Nilai yang sering muncul 80, Standar deviasi 18.337 dan jumlah seluruh nilai 1880.

Uji Hipotesis menggunakan teknik paired sample t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran Problem based learning berbasis video. Berdasarkan tabel diatas, Lower bernilai negatif dan upper bernilai negatif atau $\text{sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian yaitu: 1) Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat mengantisipasi segala kekurangan yang ada agar materi yang ada dapat tersampaikan dengan baik; 2) Guru di dalam menyampaikan materi pembelajaran diharapkan untuk tidak menggunakan satu metode pembelajaran saja. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa; 3) Penelitian ini hanya terbatas pada satu materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video, oleh karena itu diharapkan kepada peneliti yang lain untuk dapat mencoba media pembelajaran yang berbeda untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i1.484>
- Juanda, R. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Gugus Wijayakusuma Ngaliyan Semarang.*
- Setiono, F. E., Sarwanto, & Suparmi. (2012). Problem Based Learning dalam Pembelajaran Fisika Menggunakan Simulation Based Laboratory (SBL) dan Video Based Laboratory (VBL). *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(20), 25–36.
- Wabula, M., Papilaya, P. M., & Rumahlatu, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan video dan problem based learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01). <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i01.657>
- Safitri, R., Subekti, E. E., Nafiah, U., Guru, P. P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Semarang, U. P., & Supriyadi, S. D. (2023). *Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang.* 3, 297–308.
- Astiti, J., Subekti, E. E., & Kuswandari, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas III SDN Karangreja 01 Kabupaten Brebes. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 357. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3901>
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–28. <https://jurnal.stkipppgtritenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/39/11>
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>
- fryda Lucyani, D. (2009). Bab I Pendahuluan هَي ي ر م ن م ل و ي ي ي ه ر ت ي ق ع ه ف ل خ ه ل ح ق ر ب ه ه ل ل ل ل ر م ل ذ ر ن م ل ح و ن م م ه ر ه ا ب ا م ل ل م م ل ا ف ل ا س ه ه و د ه ل د س ف. *Journal Information*, 10(3), 1–16.
- Herlina, M., Syahfitri, J., & Ilista, I. (2020). Perbedaan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif dengan model pembelajaran problem based learning berbantuan media audio visual. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 42–54. <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i01.666>
- Muchtar, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair. *Program Studi Ipa*, 4, 102–109.
- 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>
- Safitri, F. N., Reffiane, F., & Subekti, E. E. (2020). Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri Terhadap Hasil Belajar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 492–498. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29040>
- Safitri, R., Subekti, E. E., Nafiah, U., Guru, P. P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Semarang, U. P., & Supriyadi, S. D. (2023). *Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang.* 3, 297–308.
- Setiono, F. E., Sarwanto, & Suparmi. (2012). Problem Based Learning dalam Pembelajaran Fisika Menggunakan Simulation Based Laboratory (SBL) dan Video Based Laboratory (VBL). *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(20), 25–36.
- Wabula, M., Papilaya, P. M., & Rumahlatu, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan video dan problem based learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01). <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i01.657>
- Wulantari, & Sukardi. (2018). *Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah.* *Kalpataru Jurnal*

Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit, 4(1), 69–75.

Yanuarta, L., Gofur, A., & Indriwati, E. (2017). Pengembangan Karakter dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Pembelajaran Think Talk Write Dipadu Problem Based Learning.

Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 2(2), 192–198.

(Astiti et al., 2021; Deswanti et al., 2020; Fatmawati et al., 2018; fryda Lucyani, 2009; Herlina et al., 2020; Muchtar, 2017; Pamungkas & Koeswanti, 2022; F. N. Safitri et al., 2020; R. Safitri et al., 2023; Setiono et al., 2012; Wabula et al., 2020; Wulantari & Sukardi, 2018; Yanuarta et al., 2017)