

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V SD NEGERI 46 KOTA LUBUKLINGGAU**

<sup>1</sup>Ninik Rima Astari, <sup>2</sup>Yuni Krisnawati, <sup>3</sup>Sujarwo

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[ninikrimaastari4@gmail.com](mailto:ninikrimaastari4@gmail.com) , <sup>2</sup>[yunikrisnawati.stkippgri@gmail.com](mailto:yunikrisnawati.stkippgri@gmail.com) ,  
<sup>3</sup>[sujarwokusumo@gmail.com](mailto:sujarwokusumo@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan secara signifikan hasil belajar IPA Kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau setelah diterapkan model Problem Based Learning berbantu media video interaktif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan hanya satu kelas (pre-eksperimental). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA dan VB SD Negeri 46 Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VB yang diambil secara acak. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes berbentuk uraian. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,01 dan persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 90,48%. diterima dan ditolak. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau setelah diterapkan model Problem Based Learning berbantu media video interaktif secara signifikan tuntas.

**Kata kunci:** PBL, media video interaktif, IPA

### **ABSTRACT**

This research aims to determine the significant completion of Class V science learning outcomes at SD Negeri 46 Lubuklinggau after implementing the Problem Based Learning model assisted by interactive video media. The research method used in this research was carried out without a comparison class, only one class (pre-experimental). The population in this study were all students in classes VA and VB at SD Negeri 46 Lubuklinggau for the 2023/2024 academic year. Sample selection was carried out using a simple random sampling technique. The sample in this study was all VB class students taken randomly. Data collection was carried out using test techniques in the form of descriptions. The collected data was analyzed using the t-test at a significance level of  $\alpha = 0.05$ . The average student learning outcome was 81.01 and the percentage of students who completed it reached 90.48%. accepted and rejected. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the results of class V science learning at SD Negeri 46 Lubuklinggau after the implementation of the Problem Based Learning model assisted by interactive video media were significantly complete.

**Keywords:** PBL, interactive video media, science.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Taufiq, 2014). Menurut Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Adapun tujuan pendidikan di Sekolah Dasar ialah menciptakan kondisi dasar bagi pendekatan dan metode pembelajaran yang berbeda yang mengembangkan minat, keterampilan, proses, perhatian, dan aktivitas siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kegiatan pembelajaran (Muhsan, dkk, 2021).

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (1992) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan agar pembelajaran lebih terarah. Menurut Samino (2013) agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Kunci keberhasilan pembelajaran di sekolah adalah bagaimana guru menyajikan isi pelajaran yang membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Kurikulum yang berlaku bagi guru diharapkan mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks lokal, seperti halnya pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA menuntut suatu keterampilan proses siswa untuk memahami secara detail karena pembelajaran IPA adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan antara

lingkungan sekitar siswa dengan materi yang ada (Rahmasari, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 hingga 16 Oktober 2023 di kelas V SD Negeri 46 kota Lubuklinggau diperoleh beberapa informasi diantaranya kegiatan pembelajaran yang belum optimal. Guru masih sering menggunakan pembelajaran yang hanya berpusat pada buku pelajaran tanpa melibatkan materi dengan pengalaman dan lingkungan di sekitar siswa selain itu guru belum mengoptimalkan pembelajaran yang memanfaatkan media yang dekat dengan dunia anak misalnya media video, serta sumber belajar tentang permasalahan di lingkungan sekitar maupun pengalaman siswa yang kurang dimanfaatkan. Hal ini menyebabkan aktivitas siswa dalam pembelajaran belum optimal dan cenderung pasif karena terfokus pada hafalan saja. Belum terciptanya komunikasi dua arah, dan kurang menyenangkan sehingga kualitas kurang maksimal. Dampaknya hasil belajar siswa kelas V masih banyak yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Pada kelas VA sebanyak 73,9% atau 17 dari 23 siswa mendapatkan nilai tuntas sedangkan 6 siswa lainnya mendapatkan

nilai di bawah KKM. Dan pada kelas VB sebanyak 38,1% atau 8 dari 21 siswa mendapatkan nilai tuntas sedangkan 13 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan siswa kelas V pada mata pelajaran IPA masih kurang atau rendah dalam mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Adanya kondisi dan permasalahan tersebut diperlukan suatu model yang efektif guna meningkatkan hasil belajar IPA. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik untuk belajar dan bekerja keras secara kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons (Widiasworo, 2018). Tugas pendidik memantau kemajuan belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran serta membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah, sehingga dapat dijadikan sebagai pemahaman bermakna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat melengkapi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Selain menerapkan model pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Niswa (2012) media video interaktif berisi tuntutan praktisi secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi gambar dan suara yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Dengan menggunakan media video interaktif diharapkan mampu menarik siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik dan tidak bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Jaya (2022) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas V SD. Hasil yang dicapai setelah menerapkan model *Problem Based Learning* yaitu nilai rata-rata 80,00, hasil belajar IPA berkategori sangat tinggi sebanyak 14 dari 30 siswa atau 46,66%, hasil belajar dengan kategori tinggi sebanyak 13 dari 30 siswa atau 43,33%, dan hasil belajar pada kategori sedang sebanyak 3 siswa

atau 10,00%, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V dikategorikan tinggi setelah diterapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2018) menjelaskan penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen atau (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Berdasarkan penelitian metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding hanya satu kelas (pre-eksperimental). Desain dalam penelitian ini adalah *one group pre-test-post-test* yaitu hanya memiliki 2 set data hasil, *pre-test* ( $O_1$ ) dan *post-test* ( $O_2$ ). Penelitian ini terdapat dua variabel

yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media video interaktif sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

#### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 46 Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2019). Sampel yang diambil secara acak hanya satu kelas, dilakukan dengan cara undian yaitu potongan kertas yang tertulis masing-masing kelas, kemudian kertas digulung lalu dilakukan pengundian dengan cara diguncang. Dari hasil pengundian terpilih satu kelas sebagai sampel dalam penelitian yaitu kelas V.b dengan jumlah 21 siswa dari populasi yang ada, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berbentuk soal uraian sebanyak 10 soal essay yang

terdiri dari C1 sampai C4. Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus membuat kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam *pre-test* dan *post-test*.

#### **Teknik Analisis Data**

##### ***Analisis Uji Coba Instrumen Validitas***

Arikunto (2014) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk mengetahui validitas butir soal, digunakan rumus korelasi *product-moment*. Klasifikasi untuk menginterpretasikan besarnya koefisien korelasi dan  $r_{xy}$ . Selanjutnya nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir soal tersebut dikatakan valid dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada 8 soal yang valid dan 2 soal tidak valid. Soal nomor 1 sampai nomor 8 nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  sehingga soal dinyatakan valid, sedangkan soal nomor 9 dan 10 nilai  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  sehingga soal dinyatakan tidak valid.

### **Reliabilitas**

Menurut Arikunto (2014) reliabilitas adalah suatu instrumen yang sudah baik dan cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Apabila data tersebut benar-benar kenyataan, maka berapa kali diambil pun akan tetap sama. Karena tes yang digunakan merupakan tes uraian. Analisis reliabilitas tes ini diukur dengan menggunakan rumus Alpha yaitu sebagai berikut. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa soal nomor 1 sampai 8 memperoleh nilai  $r_{hitung} \geq r_{11}$ , dimana nilai  $r_{11}$  yaitu 0,83 sehingga soal dinyatakan reliabel.

### **Daya Pembeda**

Menurut Zinal (2014) daya pembeda tes adalah kemampuan tes tersebut untuk memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu dengan siswa yang tergolong kurang mampu. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 6 soal dengan kategori daya pembeda sangat baik yaitu soal nomor 2,3,4,5,7,dan 8. Sedangkan soal nomor 1 memperoleh daya pembeda dengan kategori cukup, soal nomor 6 memperoleh daya

pembeda dengan kategori baik, dan soal nomor 9 dan 10 memperoleh daya pembeda dengan kategori jelek.

### **Uji Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013).

Adapun hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_o$  : Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 46 Kota Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024 setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* kurang dari 75 ( $\mu_0 < 75$ ).

$H_a$  : Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 46 Kota Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024 setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih dari atau sama dengan 75 ( $\mu_0 \geq 75$ ).

Jika kedua data berdistribusi normal dan simpangan baku diketahui, maka uji statistik yang digunakan yaitu uji-t. Kriteria pengujianya adalah jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Dengan taraf signifikan yaitu  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = (n - 1)$ .

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 46 Lubuklinggau yang dimulai dari tanggal 9 Mei sampai dengan 9 Juni 2024 dengan menggunakan satu sampel penelitian yaitu kelas VB dengan jumlah siswa 21 orang yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan yang diambil secara acak. Adapun jumlah siswa kelas V seluruhnya berjumlah 44 siswa dari 2 kelas yang ada. Pada penelitian ini proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media video interaktif yang digunakan pada pembelajaran IPA tema 8 (Usaha Pelestarian Lingkungan).

Pada penelitian ini peneliti memperoleh data dengan menggunakan tes tertulis. Sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, soal yang akan digunakan untuk tes tertulis terlebih dahulu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada kelas atas yang bertujuan untuk mengetahui valid atau tidak valid kualitas soal yang akan digunakan. Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan di kelas VI SD Negeri 46 Lubuklinggau pada tanggal 10 Mei 2024 dengan jumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil uji coba instrumen dari 10 soal yang diberikan

menunjukkan hasil bahwa analisis validitas butir soal dari 10 soal tersebut terdapat 8 soal valid dan 2 tidak valid, sehingga kedelapan soal tersebut dapat dijadikan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali pertemuan untuk uji coba soal instrumen, satu kali pertemuan untuk tes kemampuan awal (*pre-test*), dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan *post-test* di akhir pembelajaran.

Pemberian *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Usaha Pelestarian Lingkungan. Kemampuan tes awal (*pre-test*) adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran yang akan diberikan. Setelah kemampuan awal (*pre-test*) siswa dilakukan dan diketahui, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif. Pada proses pembelajaran, peneliti menyajikan suatu contoh atau fenomena melalui media video dan siswa melakukan pengamatan yang memungkinkan siswa menemukan permasalahan. Kemudian peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang

dalam 1 kelompok. Siswa bersama kelompoknya mengerjakan permasalahan dan cara pencegahan terhadap masalah yang telah diberikan. Setelah selesai berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh peneliti, siswa diminta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.

Pada akhir penelitian dilakukan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam penguasaan materi Usaha Pelestarian Lingkungan yang merupakan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA setelah proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif,

#### **Data Hasil *Pre-test***

Pelaksanaan *Pre-test* dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024 di kelas VB dengan jumlah 21 siswa. *Pre-test* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pada hasil belajar siswa dalam materi Usaha Pelestarian Lingkungan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif. Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk soal uraian yang terdiri dari 8 butir soal. Adapun daftar nilai *pre-test* dapat dilihat pada lampiran C. Berdasarkan tabel 4.1

diperoleh data bahwa seluruh siswa mendapat nilai kurang dari 75 dan rata-rata nilai ( $\bar{x}$ ) secara keseluruhan sebesar 41,69. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif belum dikategorikan tuntas karena nilai rata-rata dari nilai yang telah ditentukan untuk kategori tuntas yaitu 75.

#### **Data Hasil *Post-test***

Setelah mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA termasuk kategori belum tuntas maka peneliti melakukan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif. Kemudian di akhir penelitian dilakukan tes dalam bentuk *post-test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah proses pembelajaran. *Post-test* dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024 yang diikuti oleh 21 siswa. Adapun daftar nilai *post-test* sesudah mengikuti pembelajaran dengan materi Usaha Pelestarian Lingkungan dapat dilihat pada lampiran C.

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 75 atau yang tuntas yaitu 19 siswa

(90,48%) dan yang lainnya mendapatkan nilai kurang dari 75 atau yang dikategorikan belum tuntas sebanyak 2 siswa (9,52%). nilai tertinggi *post-test* yaitu 90 dan nilai terendah 57. Rata-rata nilai hasil belajar siswa keseluruhan sebesar 81,01 dan simpangan baku 7,86. Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif termasuk kategori tuntas, karena hasil dan nilai rata-rata nya lebih dari nilai yang telah ditetapkan untuk kategori tuntas yaitu 75. Adapun faktor internal siswa yang nilai nya tidak tuntas dikarenakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang agak lamban sehingga siswa kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.1 dan tabel 4.2 dilihat bahwa rata-rata nilai dan persentase siswa terjadi peningkatan setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif pada materi Usaha Pelestarian Lingkungan. Rata-rata nilai dan persentase belajar siswa meningkat sebesar 41 dari *pre-test* dan *post-test*.

## **Pengujian Persyaratan Analisis**

Dalam penelitian ini sebelum pengujian hipotesis dilakukan terlebih dahulu uji persyaratan analisis yang meliputi : uji normalitas.

### **Uji Normalitas Data**

Uji normalitas digunakan untuk melihat kenormalan data, apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas data dengan uji kecocokan  $\bar{x}$ . Berdasarkan ketentuan perhitungan statistic mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , jika  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan tabel 4.3 data hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai  $x^2_{hitung}$  lebih kecil dari pada nilai  $x^2_{tabel}$ . Berdasarkan penentuan pengujian normalitas uji  $x^2$  (chi-kuadrat) dapat disimpulkan bahwa masing-masing data untuk *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , dan derajat kebebasan ( $dk= 4$ ).

### **Pengujian Hipotesis (Uji-t)**

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah “hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V SDN 46

Lubuklinggau setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif signifikan tuntas”. Berdasarkan uji normalitas, untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus uji-t dan didapat nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,83. Selanjutnya  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = n-1 = 21-1 = 20$  dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 1,72 sedangkan nilai  $t_{hitung} = 3,83$ . Karena  $t_{hitung}(3,83) > t_{tabel}(1,72)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga, rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif lebih besar atau sama dengan 75 ( $\mu \geq 75$ ) atau dengan kata lain nilai hasil belajar siswa signifikan tuntas.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilakukan dengan uji coba soal instrumen yang dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2024 di SD Negeri 46 Lubuklinggau dengan jumlah siswa kelas VI yaitu 20 siswa yang mana tujuannya untuk mengetahui kualitas dari setiap butir soal yang akan digunakan oleh peneliti. Selanjutnya dilakukan perhitungan validitas yang dimana untuk mengetahui hasil dari 10

soal tersebut berapa soal yang bisa digunakan untuk penelitian, setelah mengetahui hasil hitung validitas maka diketahui bahwa dari 10 soal essay yang bisa digunakan hanya 8 soal yang valid dan 2 soal yang tidak valid. Ketika sudah mengetahui hasil dari jumlah soal maka peneliti melakukan perhitungan reliabilitas soal uji instrumen yang sudah ditetapkan yaitu dengan nilai reliabilitas 0,83 yang dimana nilai tersebut termasuk kriteria tinggi, soal yang akan digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian sebagai *pre-test* dan *post-test*. Sebelum proses pembelajaran dilakukan, pada tanggal 20 Mei 2024 di SD Negeri 46 Lubuklinggau siswa terlebih dahulu diberikan tes awal yaitu *pre-test* yang dimana untuk mengetahui hasil belajar IPA pada materi Usaha Pelestarian Lingkungan sebelum memasuki proses pembelajaran.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024. Pada hasil *pre-test* sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif, jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75 atau lebih dalam *pre-test* ialah 0. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 6 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 64 dan nilai rata-rata adalah 41,69. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif secara signifikan belum tuntas. Hal tersebut disebabkan karena pada kegiatan *pre-test* ini siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena kecil minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa sulit untuk memahami materi tersebut.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024 proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif. Pada proses pembelajaran ini, siswa mempelajari tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 dan 2 muatan IPA. Siswa belajar tentang pengaruh kualitas air, faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air, syarat air secara fisik, kimiawi dan mikrobiologi. Setelah itu guru melakukan apersepsi lalu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan tujuan pembelajaran, pada kegiatan ini siswa menyimak permasalahan yang dikemukakan oleh guru mengenai kualitas air yang kotor bila digunakan untuk mencuci baju dan digunakan untuk minum. Peneliti

memusatkan perhatian siswa dengan menggunakan bantuan media video untuk menarik perhatian awal siswa pada materi yang disampaikan. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, setiap kelompok akan diberikan LKPD yang berisi beberapa pertanyaan tentang permasalahan yang harus dicari solusi atau cara pencegahannya secara berkelompok dan kemudian didiskusikan bersama.

Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media video interaktif mengalami beberapa hambatan seperti siswa masih terlihat bingung pada saat berdiskusi atau tanya jawab dan siswa merasa tidak paham sehingga kelas kurang kondusif. Untuk mengatasinya yaitu dengan cara peneliti berkeliling ke setiap kelompok dan membimbing serta membantu siswa yang kebingungan dalam mengerjakannya. Setelah siswa selesai melakukan diskusi sesama teman kelompoknya, lalu setiap perwakilan kelompok menyampaikan dan menjelaskan hasil laporan diskusinya. Perwakilan kelompok yang menjelaskan hasil diskusinya awalnya tidak berani dan kurang percaya diri untuk menyampaikan hasil laporannya oleh karena itu peneliti mendampingi mereka

untuk membantu menjawab sedikit agar lebih percaya diri.

Pada pertemuan ketiga pada tanggal 22 Mei 2024 sebelum masuk ke materi berikutnya peneliti menginformasikan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti, peserta didik menyimak permasalahan yang dikemukakan oleh guru, kemudian peserta didik mengamati video pembelajaran tentang krisis air bersih dan cara memelihara ketersediaan air bersih. Bersama dengan teman kelompoknya peserta didik berdiskusi memahami dan menganalisis peristiwa yang ada dalam video pembelajaran dan menjawab pertanyaan dalam LKPD.

Peneliti berkeliling untuk mengetahui cara siswa menjawab pertanyaan dan peneliti memberikan arahan bila ada siswa yang kesulitan dalam menjawab soal yang terdapat dalam LKPD. Setelah selesai mengerjakan dan membuat satu kesimpulan dari pertanyaan soal yang diberikan, peneliti memerintahkan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Sementara kelompok lain mendengarkan hasil diskusi yang sedang dipaparkan. Kemudian peserta didik diberikan penguatan oleh peneliti dengan cara peneliti meluruskan jawaban yang kurang tepat dan

memberikan pengetahuan tambahan. Setelah di akhir pembelajaran peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan lalu peneliti bersama siswa berdiskusi secara klasikal membahas pemecahan masalah tentang krisis air bersih. Kemudian peneliti dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Pada pertemuan ketiga ini dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa sudah banyak yang aktif bertanya dan menjawab permasalahan-permasalahan yang diberikan, siswa mulai aktif berdiskusi dalam proses kerja kelompok, siswa mulai berani memberikan tanggapan dalam diskusi kelas maupun dalam menjawab tugas yang telah diberikan. Siswa tidak lagi merasa malu atau takut dalam bertanya dan mengemukakan pendapatnya serta siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kamdi (2007:77) bahwa model *Problem Based Learning* melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan

sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran menurut Prastowo (2012:302) bahwa media video dapat menampilkan studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang memicu diskusi peserta didik.

Setelah peneliti menyelesaikan pembelajaran pada pertemuan ketiga peneliti melakukan *post-test* yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan media video interaktif. Setelah dilaksanakan *post-test* peneliti memeriksa hasilnya dan melakukan perhitungan, dari data yang diperoleh peneliti menemukan bahwa jawaban siswa sudah baik walaupun masih ada beberapa siswa yang masih belum menjawab dengan baik, tetapi secara keseluruhan siswa sudah bisa memahami tujuan dari soal. Dalam pelaksanaan penelitian ini ditemukan bahwa melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media video interaktif adalah model pembelajaran yang cocok digunakan untuk menjadikan siswa aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran dan

dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta mampu bekerjasama sesama team. Menurut Jaya (2022) hasil belajar IPA Siswa kelas V setelah diterapkan model *Problem Based Learning* memperoleh nilai rata-rata 80,00, hasil belajar IPA berkategori sangat tinggi sebanyak 14 dari 30 siswa atau 46,66%, hasil belajar dengan kategori tinggi sebanyak 13 dari 30 siswa atau 43,33%, dan hasil belajar pada kategori sedang sebanyak 3 siswa atau 10,00%, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V dikategorikan tinggi setelah diterapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Bistari (2024) hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 16 Pontianak Selatan sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* memperoleh nilai rata-rata yaitu 58,61 dan setelah diterapkan model *Problem Based Learning* diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,55, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 16 Pontianak Selatan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Nur, dkk (2016) yaitu : 1). Peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan

masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, 2). Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya, 3). Makin mengakrabkan pendidik dengan peserta didik, 4) Membiasakan peserta didik dalam metode eksperimen.

Berdasarkan uraian dari perhitungan yang telah peneliti bahas, bahwa nilai data *post-test* dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 75 atau yang tuntas yaitu 19 siswa dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa keseluruhan sebesar 81,01 dan simpangan baku 7,86 nilai tertinggi *post-test* yaitu 90 dan nilai terendah 57 dengan rentang nilai 26. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif termasuk kategori tuntas. Maka didapatkan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_\alpha$  diterima. Dengan demikian rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 46 Lubuklinggau setelah diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video interaktif, secara signifikan tuntas.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024 setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif secara signifikan tuntas. Rata-rata nilai *pre-test* adalah 41,69 dan untuk nilai rata-rata *post-test* adalah 81,01 dengan  $t_{hitung}$  (3,83)  $t_{tabel}$  (1,72), hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_\alpha$  diterima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abas, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education* 6 (1) : 19-22.
- Abidin. (2014). *Keunggulan Problem Based Learning*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Afandi. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: UNISSULA Press.
- Arifin, Zainal (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*. Semarang: *Profesi Pendidikan Dasar 3 (2) : 134-140*.
- Bistari (2024). Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 16 Pontianak Selatan. Pontianak: *Journal On Education 3 (6) : 17394-17403*.
- Darmojo, K. (1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Desi (2022). Penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) Berbantu Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Tenggaro. *Jurnal Pendidikan Indonesia 8 (3) : 1712-1713*.
- Gagner, R. &. (1992). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Reinhart and Winston.
- Hanafiah, N. S. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hujar AH, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jaya (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan 12 (1) : 491-495*.
- Khoeruddin, d. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Konsep dan Implementasinya di Madrasah*. Semarang: Pillar Media.
- Masrinah, E.N, A. (2019). Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 1 (1) : 924-932*.
- Meirza. (2023). Penerapan Media Problem Based Learning Berbantu Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV sd. *Jurnal Satya Widya 39 (1) : 21-31*.
- Muhsan. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Roll Depan. *Sportify Journal 1 (1) : 19-28*.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Niswah, A. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII SMPN 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia 1 (1)*.
- Nur, dkk. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi. Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Sainifik 2 (2) : 133-141*.
- Oktavia (2021). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Journal Inovasi Pembelajaran SD 8 (6) : 1-12*.
- Panen, P. d. (2001). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: PAU PPAI DIKTI DEPDIKNAS.

- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmasari. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Basic Education 5 (36) : 3-456*.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Samino, M. S. (2013). *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Subana, Sudrajat. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sulistiyorini. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Suprihartiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tri (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SDN 030 Bagan Jaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 3 (2) : 62-66*.
- Tamariska. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu 5 (2) : 818-826*.
- Taufiq. (2014). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tri. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bagan Jaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling 3 (2) : 62-66*.
- Usman. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Wasitohadi. (2018). Penerapan Model Problem Basd Learning Berbantu Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Mangunsari 01 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Indonesia 4 (2)*
- Widiantari. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD 5 (2) : 1-10*.
- Widiasworo. (2018). *Strategi Pembelajaran Edu Tainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Peneliitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.