

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**LADAINA FAHRUN NADA
NPM 2213053044**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

LADAINA FAHRUN NADA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

LADAINA FAHRUN NADA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi IPA. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan yaitu metode *quasi experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* tipe *purposive sampling*. Sampel penelitian ini sebanyak 50 orang. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes berupa soal pilihan ganda dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan mendapatkan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $44,005 > 4,28$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *problem based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah.

Kata kunci: hasil belajar, ilmu pengetahuan alam dan sosial, *problem based learning*, video interaktif

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL SUPPORTED BY INTERACTIVE MEDIA ON IPAS LEARNING OUTCOMES OF V GRADE ELEMENTRY SCHOOL

By

LADAINA FAHRUN NADA

The research problem was the low learning outcomes of fifth-grade students in IPAS (Natural and Social Sciences), specifically in the Science material. The objective of this research was to determine the effect of the interactive video-based Problem Based Learning (PBL) model on students' learning outcomes. The method employed was a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sampling technique for this research used a non-probability sampling technique of the purposive sampling type. The research sample consisted of 50 participants. Data collection techniques included test techniques in the form of multiple-choice questions and non-test techniques in the form of observation sheets. Hypothesis testing used simple linear regression with a significance value of $0.000 < 0.05$ and obtained an $F\text{-count} > F\text{-table}$ result of $44.005 > 4.28$; thus, it can be concluded that there is a significant effect of using the Problem Based Learning model on the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 2 Kota Gajah.

Keywords: natural and social sciences, learning outcomes, problem-based learning, interactive video

Judul Skripsi

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

Ladaina fahrin Nada

No. Pokok Mahasiswa

2213053044

Program Studi

S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

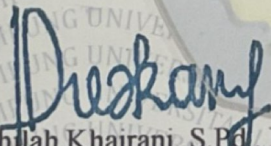
Keguruan dan Ilmu Pendidikan

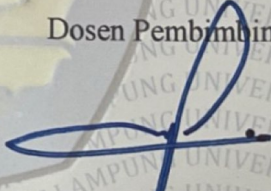
MENYETUJUI,

1. Komisi Pembimbing

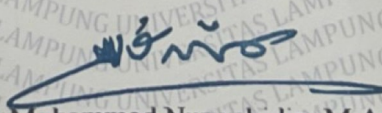
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fadhliah Khairani, S.Pd., M.Pd.
NIP 199208022019032019


Dr. Tegar Hambudhi, M.Pd.
NIK 2318049104910418101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris

: Dr. Tegar Pambudhi, M.Pd.

Penguji Utama

: Frida Destini, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Februari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ladaina Fahrur Nada
NPM : 2213053044
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, Maret 2026

Ladaina Fahrur Nada
2213053044

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ladaina Fahrur Nada lahir di Sapto Mulyo, Kota Gajah, Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada tanggal 2 Oktober 2003. Peneliti merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara pasangan bapak Suwito dengan Ibu Siti Asiyah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Sapto Mulyo lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Punggur lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Kota Gajah lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Batu Ampar, Kecamatan Gedung Aji Baru, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

"Dan mintalah pertolongan dengan sabar dan shalat"
(QS. Al-Baqarah: 45)

"Setiap usaha yang disertai doa, kesabaran, dan tawakal kepada Allah SWT akan menghasilkan kebaikan pada waktunya"
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Tiada lembar yang paling indah dalam karya sederhana ini kecuali lembar persembahan. Karya ini kupersembahkan dengan segala ketulusan dan kerendahan hati kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh cinta dan rasa syukur kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Suwito dan Ibu Siti Asiyah. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, kesabaran, serta pengorbanan yang tak terhingga dalam setiap langkah perjalanan hidup dan pendidikan penulis. Segala lelah, air mata, dan perjuangan yang Bapak dan Ibu berikan telah menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu bukti bakti dan rasa terima kasih penulis atas semua pengorbanan yang telah diberikan. Semoga suatu hari nanti, penulis bisa membalas semua kebaikan bapak dan ibu dengan menjadi anak yang selalu membanggakan.

Almamater tercinta **"Universitas Lampung"**

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar", sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydianoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus ketua penguji, yang telah membantu memfasilitasi administrasi serta telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan arahan yang bermanfaat bagi peneliti untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Frida Destini, M.Pd., Dosen Penguji Utama, yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan arahan yang sangat bermanfaat bagi peneliti untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Tegar Pambudhi, M.Pd., Sekertaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti

selama proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

7. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. yang telah berkenan membantu proses validasi instrumen yang digunakan untuk penelitian.
8. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
9. Bapak dan ibu dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Kepala sekolah, wali kelas VA dan VB, serta peserta didik SD Negeri 2 Kota Gajah yang telah memberikan izin membantu, dan berpartisipasi aktif saat pembelajaran, sehingga penelitian ini diselesaikan dengan baik.
11. Kepala sekolah, wali kelas V SD Negeri 1 Purworejo yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan Uji Instrumen di sekolah tersebut.
12. Kepada Mba Risa, Mas Anggi, Mas Leo, Mba Dara, Abah Mustaqim Fakhri dan Ibu Na'im Muqrofah terima kasih atas doa dan motivasinya sehingga peneliti terus berusaha dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini sebaik-baiknya.
13. Teman-teman baikku, Ufara, Maelisa, Anjani, Christin, Anggun, Maya, Via serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan selama masa perkuliahan sampai saat ini dan membantu peneliti dalam setiap tahap seminar skripsi.
14. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, terkhusus kelas I yang telah membantu peneliti.
15. Seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Metro, Maret 2026



Ladaina Fahrudin Nada
2213053044

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Secara Teoretis	6
1.6.2 Secara Praktis	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Teori Belajar.....	8
2.2 Hasil Belajar.....	9
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	9
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	9
2.3 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	13
2.4 Model Pembelajaran	14
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	14
2.4.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	14
2.4.3 Model <i>Problem based learning</i>	18
2.5 Media Pembelajaran Video Interaktif.....	22
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2.5.2 Media Pembelajaran Video Interaktif	23
2.6 Penelitian Relevan	25
2.7 Kerangka Pikir	28
2.8 Hipotesis Penelitian	29
III. METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	30
3.1.1 Jenis Penelitian.....	30
3.1.2 Desain Penelitian.....	30

3.2 Pelaksanaan Penelitian.....	31
3.2.1 Tempat Penelitian.....	31
3.2.2 Waktu Penelitian	31
3.2.3 Subyek penelitian	31
3.3 Prosedur Penelitian	31
3.3.1 Tahap Persiapan	31
3.3.2 Tahap Pelaksanaan	32
3.3.3 Tahap Penyelesaian	32
3.4 Populasi dan Sampel	32
3.4.1 Populasi	32
3.4.2 Sampel.....	33
3.5 Variabel Penelitian.....	33
3.5.1 Variabel <i>Independen</i> (Bebas)	33
3.5.2 Variable <i>Dependen</i> (Terikat).....	33
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	34
3.6.1 Definisi Konseptual.....	34
3.6.2 Definisi Operasional.....	36
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.7.1 Teknik Tes	39
3.7.2 Teknik Non Tes	40
3.8 Instrument Penilaian	41
3.8.1 Uji Coba Instrument Penelitian	41
3.8.2 Uji Coba Instrumen	45
3.8.3 Uji Prasyarat Instrumen	45
3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	51
3.9.1 Uji Prasyarat Analisis Data.....	52
3.9.2 Uji Hipotesis Penelitian	55
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Pelaksanaan Penelitian	57
4.2 Hasil Penelitian	58
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	58
4.2.2 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	59
4.2.3 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	61
4.2.4 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	62
4.2.5 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	63
4.2.6 Hasil Uji Hipotesis	65
4.2.7 Hasil Keterlaksanaan Model PBL Berbasis Video Interaktif	67
4.2.8 Pembahasan	69
4.2.9 Keterbatasan Penelitian	72
V. SIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Harian Peserta Didik Kelas V Pelajaran IPAS SD Negeri 2 Kota Gajah 2025/2026	3
2. Indikator Hasil Belajar Kognitif	12
3. Sintaks Model Problem based learning.....	21
4. Data Peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 2 Kota Gajah.....	32
5. Langkah-langkah Model PBL dalam Proses Pembelajaran	36
6. Ranah Kognitif Penelitian	38
7. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran IPAS.....	41
8. Kisi-kisi Instrumen Non-Tes Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	42
9. Hasil Validitas Butir Soal Tes.....	46
10. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	46
11. Klasifikasi Reliabilitas	47
12. Hasil Reliabilitas	48
13. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	49
14. Hasil Analisis Uji Taraf Kesukaran	49
15. Interpretasi Daya Pembeda Soal	50
16. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	51
17. Interpretasi Keterlaksanaan Model	52
18. Klasifikasi Nilai N-Gain	53
19. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	57
20. Data Hasil Penelitian.....	58
21. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	59
22. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61
23. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	62
24. Hasil Uji Normalitas	63
25. Hasil Uji Homogenitas Data Awal.....	64
26. Hasil Uji Homogenitas Data Akhir	65
27. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	66
28. Hasil Uji R-Square	66
29. Nilai Rata-rata Setiap Langkah Model Pembelajaran.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	29
2. Desain Penelitian (Non Equivalent Control Group)	31
3. Diagram Batang Nilai Pretest Kelas Eksperimen	60
4. Diagram Batang Nilai Pretest Kelas Kontrol	60
5. Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperimen	61
6. Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Kontrol	62
7. Presentase Setiap Sintaks Keterlaksanaan Model	68
8. Foto peserta didik mengerjakan pretest	169
9. Penyampaian Materi	169
10. Melakukan Eksperimen	169
11. Foto peserta didik mengerjakan <i>posttest</i>	169
12. Foto peserta didik mengerjakan pretest	170
13. Penyampaian Materi	170
14. Peserta didik melakukan eksperimen	170
15. Foto peserta didik mengerjakan posttest	170

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan di SD Negeri 2 Kota Gajah	81
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan di Sd Negeri 2 Kota Gajah.....	82
3. Surat Izin Uji Instrumen	83
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	84
5. Surat Izin Penelitian	85
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	86
7. Lembar Keterangan Validasi Soal.....	87
8. Lembar Keterangan Validasi Media.....	88
9. Lembar Keterangan Validasi Modul Ajar	89
10. Lembar Keterangan Validasi LKPD	90
11. Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas V Kelas Eksperimen	92
12. Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas V Kelas Kontrol	107
13. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	122
14. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model	125
15. Soal Uji Instrumen.....	129
16. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	138
17. Lembar Jawaban Uji Instrumen	140
18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	141
19. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	142
20. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	143
21. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> kelas Eksperimen	148
22. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> kelas Kontrol.....	149
23. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> kelas Eksperimen.....	150
24. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> kelas Kontrol	151
25. Lembar Jawaban LKPD Peserta Didik.....	152
26. Analisis Aktivitas Peserta Didik dan Pendidik.....	153
27. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
28. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	159
29. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	160
30. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	161
31. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	162
32. Hasil Uji Regresi Sederhana.....	163
33. Tabel Nilai r tabel.....	166
34. Tabel F tabel.....	167
35. Tabel T tabel.....	168
36. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	169

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Tujuan ini mencakup pengembangan tiga domain penting dalam pembelajaran, yaitu domain afektif, kognitif, dan psikomotorik (Noor, 2018). Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara seimbang dalam dunia pendidikan agar peserta didik dapat mencapai kompetensi secara menyeluruh.

Ranah kognitif perlu dikembangkan secara optimal karena berhubungan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam berpikir, memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sesuatu berdasarkan pengetahuan yang diperoleh. Salah satu bentuk dari pengembangan ranah kognitif adalah pencapaian hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan capaian yang muncul dari interaksi antara proses belajar dan mengajar, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi, minat, kondisi fisik, lingkungan belajar, serta strategi pembelajaran yang digunakan (Gunawan, 2020). Lebih dari sekadar nilai akademik, hasil belajar juga mencakup kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan, menunjukkan sikap yang positif, serta keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kenyataannya kualitas hasil belajar di Indonesia, khususnya dalam bidang sains, masih menjadi tantangan. Berdasarkan data *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis oleh OECD, capaian peserta didik Indonesia dalam bidang sains masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Hasil PISA Indonesia 2018 dan 2022 menunjukkan rata-rata pada bidang literasi membaca adalah 359, matematika 366 dan sains 383. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains peserta didik Indonesia masih rendah, terutama dalam aspek berpikir ilmiah, penalaran logis, dan pemecahan masalah kontekstual (Yusmar dan Fadilah, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sains di Indonesia, termasuk di tingkat sekolah dasar, belum sepenuhnya berhasil menumbuhkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sehingga berakibat pada hasil belajar yang tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar sains atau IPA dalam ranah kognitif memiliki dampak yang signifikan. Peserta didik menjadi kurang mampu memahami konsep-konsep ilmiah secara mendalam dan kesulitan mengaitkan teori dengan fenomena nyata di lingkungan sekitarnya. Pada jangka panjang, kondisi ini dapat menghambat penguasaan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah, yang berperan penting dalam menghadapi tantangan global (Rusman, 2010).

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPA adalah karena model dan media pembelajaran yang digunakan belum optimal dan bervariasi. Pada praktiknya, sebagian besar pendidik masih menggunakan metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi, sementara peserta didik berperan pasif (Rivalina dan Siahaan, 2020). Model pembelajaran yang belum optimal cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga menurunkan minat serta keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Akibatnya, potensi peserta didik untuk aktif dalam berpikir kritis, berkomunikasi, dan memahami konsep tidak berkembang optimal, dan hasil belajar pun menjadi rendah.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Kota Gajah Tahun Pelajaran 2025/2026. Berdasarkan data nilai harian berikut:

Tabel 1 Data Nilai Harian Peserta Didik Kelas V Pelajaran IPAS SD Negeri 2 Kota Gajah 2025/2026

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai (≥ 72)		Tidak Tercapai (< 72)	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
VA	25	11	44%	14	56%
VB	25	7	33,3%	18	66,6%

Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan 2025

Merujuk pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil ulangan harian pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah pada 20 Agustus 2025 menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik di kelas VA dan VB yang mendapat nilai di bawah KKTP 72. Hal tersebut dapat terjadi karena terdapat peserta didik yang kurang mampu menjawab soal yang telah diberikan, sehingga dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan kurang efektif bagi peserta didik. Faktor yang berkontribusi terhadap situasi ini adalah pendidik yang belum optimal dalam penggunaan model dan media pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V masih didominasi oleh metode ceramah (*lecturing*), dimana pendidik lebih banyak menjelaskan, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Meskipun dalam modul telah tercantum model pembelajaran yang disarankan, seperti *Problem Based Learning* (PBL), inkuiri, atau *project-based learning*, tetapi implementasinya belum sesuai dengan sintaks model-model tersebut. Minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berdampak pada kurangnya motivasi, keaktifan, dan pemahaman materi, yang berujung pada rendahnya hasil belajar. Situasi seperti ini tidak bisa diabaikan, mengingat pentingnya hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pendidikan.

Situasi pembelajaran seperti itu memerlukan transformasi dalam proses pembelajaran melalui penerapan model dan media yang tepat. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang terkonsep yang dapat menguraikan metode secara sistematis dengan memenuhi tujuan pembelajaran melalui penyusunan pengalaman belajar, hal ini dilakukan dalam rangka mencapai hasil belajar yang meningkat secara signifikan (Amin dkk., 2021). Penggunaan model efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik karena berfokus pada pemecahan masalah nyata, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok (Afandi dkk., 2024) PBL memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif dalam menyelesaikan masalah yang bersifat kontekstual (Fanilasari dan Usman, 2023), sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pencapaian implementasi model PBL secara optimal memerlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang relevan dengan model tersebut yaitu video interaktif, yang mampu menyampaikan informasi melalui tampilan audio-visual secara menarik dan mudah dipahami. Selain itu, melalui video interaktif peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Kehadiran video interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep abstrak secara lebih konkret (Kasturi dkk., 2022).

Pemanfaatan model PBL berbasis video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif, dengan media proses pembelajaran tentu akan memperjelas proses penyampaian informasi atau materi yang dilakukan oleh pendidik dan diberikan kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik (Gunawan, 2020). Media berbasis multimedia salah satunya yaitu video interaktif, dimana video interaktif dapat menjadi

tuntunan praktis dan tepat sasaran yang disajikan berupa audio visual baik itu gambar dan suara yang disajikan melalui presentasi dengan suara jelas dan mudah dipahami. Pendidik yang menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat tentu akan memberikan hasil pembelajaran yang maksimal bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk mengambil judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Penggunaan model *problem based learning* belum diterapkan secara optimal oleh pendidik saat pembelajaran di kelas.
3. Peserta didik cenderung kurang aktif saat pembelajaran di kelas.
4. Media seperti video interaktif belum digunakan secara optimal
5. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah model PBL berbasis video interaktif (X) dan hasil belajar (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan model PBL berbasis video interaktif terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kota Gajah?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tinjauan dari rumusan masalah, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa terdapat pengaruh

penerapan model *Problem based learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kota Gajah.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Secara Teoretis

Dalam penelitian ini dapat memberikan hasil untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam bidang pendidikan sekolah dasar, sehingga pada akhirnya dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar akademik peserta didik.

1.6.2 Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Peserta Didik

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar akademik peserta didik dengan menggunakan model PBL berbasis video interaktif.

2. Pendidik

Adanya model PBL berbasis video interaktif dapat membantu proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga wawasan dan kualitas pendidik semakin meningkat. Selain, itu penggunaan model PBL berbasis video interaktif juga dapat dijadikan bahan evaluasi bagi pendidik.

3. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan evaluasi dan peningkatan kompetensi kepemimpinan, menambah pengetahuan dan wawasan, serta sebagai dasar dalam mengambil keputusan.

4. Penelitian lain

Penelitian ini memberikan hasil untuk menambah sumber referensi sekaligus memperluas wawasan tentang penerapan model PBL berbasis video interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses dan kegiatan yang melibatkan seluruh indra, yang menghasilkan perubahan dalam perilaku seseorang, baik terhadap dirinya sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitarnya. Selain itu, belajar juga merupakan bentuk eksplorasi terhadap suatu objek yang kemudian diolah dan disintesis untuk mencapai pemahaman yang lebih baik dan menyeluruh (Lefudin, 2014). Suatu kegiatan belajar ditandai yaitu dengan adanya perubahan tingkah laku, perubahan pola pikir, dan perubahan sikap yang relatif permanen.

Pendapat lain memaparkan bahwa perubahan tersebut tidak disebabkan oleh proses kematangan (maturasi) ataupun kondisi sementara seperti kelelahan atau pengaruh obat-obatan (Nini dan Wahyuni, 2021). Proses belajar tidak dapat diamati secara langsung karena berlangsung secara internal, namun hasilnya bisa dikenali melalui peningkatan pengetahuan, pemahaman terhadap materi, perubahan sikap dan perilaku, serta berkembangnya keterampilan, kecakapan, kemampuan, daya tanggap, penerimaan, dan aspek-aspek lainnya dalam diri individu.

Peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan proses penting setiap individu yang melibatkan seluruh indra dan terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses ini menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen, mencakup aspek

pengetahuan, keterampilan, sikap, pola pikir, dan nilai-nilai positif. Perubahan tersebut tidak disebabkan oleh kematangan fisik atau kondisi sementara, melainkan oleh pengalaman dan latihan yang mendalam. Meskipun tidak dapat diamati secara langsung, hasil belajar dapat dilihat melalui peningkatan kompetensi individu dalam berbagai aspek kehidupan.

2.1.2 Teori Belajar

Teori belajar merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan saat individu memperoleh, mengolah, dan mengingat informasi dengan mengubah perilaku mereka sebagai hasilnya. Teori belajar juga sebagai suatu usaha untuk mendeskripsikan suatu manusia belajar hingga dapat memahami proses yang kompleks dari belajar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme merupakan salah satu teori belajar yang memberikan tuntutan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran sedemikian rupa agar peserta didik dapat terlibat aktif pada materi pelajaran melalui interaksi sosial yang telah terjalin di dalam kelas (Suryadi, 2022). Pendapat lain juga memaparkan bahwa pada teori ini perubahan tidak hanya pada tingkah laku yang bisa diamati, tetapi juga pada persepsi dan pemahaman dengan beranggapan bahwa setiap orang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang telah tertata dalam struktur kognitif (Aryani dan Wahyuni, 2021).

Peneliti menggunakan teori konstruktivisme karena model PBL merupakan turunan dari pendekatan teori tersebut. Model PBL membutuhkan tindakan peserta didik bisa dari pengalaman atau interaksi sosial untuk menyelesaikan permasalahan, jadi teori konstruktivisme ini lah bersifat generatif, yaitu menciptakan suatu makna dari apa yang dipelajari melalui aktivitas atau kreativitas aktif dari peserta didik.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dan prestasi belajar sama-sama menunjukkan sejauh mana peserta didik menguasai materi atau keterampilan yang telah diajarkan. Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka peserta didik akan memperoleh hasil belajar, jadi hasil belajar merupakan hasil capaian peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar (Fernando dkk., 2024). Kemudian jika pengertian prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran, yang menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dan capaian ini dicatat resmi pada akhir setiap semester dalam sebuah dokumen laporan hasil belajar yang dikenal dengan sebutan rapor (Thaib, 2013). Namun, walaupun hasil belajar dan prestasi belajar merupakan dua hal yang sama tentu memiliki penekanan yang berbeda, jika prestasi belajar lebih berorientasi pada pencapaian individu terhadap aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar menekankan pada pembentukan sikap, cara berpikir, dan pembentukan watak individu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan prestasi belajar memiliki kaitan yang sangat erat, karena prestasi belajar merupakan wujud konkret dari hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan penguasaan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sementara itu, prestasi belajar adalah bentuk nyata dari hasil belajar tersebut, biasanya ditunjukkan melalui nilai atau peringkat rapor. Hal ini berarti prestasi belajar peserta didik diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik.

2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tentu ada karena dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berhubungan. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor

internal (dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (dari luar diri individu).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ngalm Purwanto dalam (Fu'adah, 2022) menyatakan ada dua faktor, sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri peserta didik, misalnya faktor fisiologis berasal dari kondisi jasmani serta panca indra. Kemudian faktor psikologis yaitu minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari luar diri peserta didik yang terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan yaitu dari lingkungan sosial dan lingkungan alam, sedangkan faktor instrumental dari kurikulum, bahan, pendidik, sarana, administrasi, dan manajemen.

Sejalan dengan pendapat tersebut Fu'adah (2022) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut.

1. Faktor internal, yaitu berasal dari dalam diri peserta didik

dengan faktor fisiologis (jasmani atau kondisi fisik peserta didik) dan faktor psikologis meliputi aspek:

- 1) Minat belajar peserta didik, minat belajar yang besar akan cenderung menghasilkan prestasi tinggi, begitupun sebaliknya jika minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.
- 2) Kecenderungan atau Intelegensi, jika memiliki intelegensi yang baik akan mudah belajar dan memiliki hasil yang cenderung baik.
- 3) Motivasi belajar
- 4) Bakat peserta didik
- 5) Kemampuan kognitif peserta didik
- 6) Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran

2. Faktor eksternal, yaitu berasal dari luar peserta didik yang meliputi lingkungan fisik dan sosial serta instrumen yang berupa kurikulum, program, metode mengajar, pendidik, sarana, dan fasilitas

Berdasarkan faktor-faktor di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua kategori utama yang berpengaruh, seperti internal atau dari dalam diri (kondisi psikologis dan fisik peserta didik, kemampuan kognitif, motivasi, minat, sikap, serta kebiasaan belajar) dan faktor eksternal atau dari luar (kurikulum, program, metode mengajar, pendidik, sarana, dan fasilitas).

2.2.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat diukur melalui berbagai tes untuk melihat sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan dan keterampilan intelektual yang diajarkan dalam kurun waktu tertentu. Taksonomi tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rohmani dkk., 2024). Indikator hasil belajar menurut Moore dalam (Ricardo dan Meilani, 2017) juga dikelompokkan dalam tiga ranah mencakup tiga ranah utama, di mana ranah kognitif terdiri atas aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi. Sementara itu, Ulfiah dan Wahyuningsih (2023) menjelaskan bahwa ranah kognitif diukur melalui nilai ulangan harian maupun ulangan semester yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai pengetahuan, mulai dari mengingat hingga mencipta, sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dialami.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif, yang mengacu pada *Taksonomi Bloom Revisi* (Wikanso dkk., 2025). Ranah kognitif mencakup enam tingkatan kemampuan berpikir, dari tingkat rendah hingga

tinggi. Dalam konteks penerapan model PBL berbasis video interaktif, indikator hasil belajar kognitif peserta didik dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Indikator Hasil Belajar Kognitif

Tingkatan Kognitif (Bloom Revisi)	Indikator Umum	Indikator Kontekstual pada PBL Berbasis Video Interaktif
C1 – Mengingat (<i>Remembering</i>)	Peserta didik mampu mengingat kembali fakta, istilah, dan konsep dasar yang telah dipelajari.	Mengingat konsep, istilah, dan informasi penting yang ditampilkan dalam video interaktif terkait permasalahan nyata.
C2 – Memahami (<i>Understanding</i>)	Peserta didik dapat menjelaskan ide, konsep, atau prinsip dengan kata-katanya sendiri.	Menjelaskan isi dan makna dari permasalahan yang disajikan dalam video serta menghubungkannya dengan materi pembelajaran.
C3 – Menerapkan (<i>Applying</i>)	Peserta didik mampu menggunakan konsep atau prosedur yang telah dipelajari dalam situasi baru.	Menerapkan konsep yang dipelajari untuk menyelesaikan masalah yang disimulasikan melalui video interaktif.
C4 – Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Peserta didik dapat menguraikan informasi menjadi bagian-bagian, mengidentifikasi hubungan, dan menentukan penyebab suatu masalah.	Menganalisis faktor penyebab dan dampak dari permasalahan dalam video serta menentukan langkah-langkah pemecahannya.
C5 – Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Peserta didik mampu menilai, membandingkan, dan mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu.	Mengevaluasi berbagai alternatif solusi yang muncul dalam proses pemecahan masalah dan memilih solusi paling efektif.

Tingkatan Kognitif (Bloom Revisi)	Indikator Umum	Indikator Kontekstual pada PBL Berbasis Video Interaktif
C6 – Mencipta (<i>Creating</i>)	Peserta didik mampu menggabungkan elemen-elemen pengetahuan untuk membentuk gagasan atau solusi baru.	Menghasilkan ide, model, atau rancangan solusi kreatif sebagai hasil akhir dari pemecahan masalah yang dipelajari melalui video interaktif.

Sumber: *Taksonomi Bloom Revisi* (Wikanso dkk., 2025)

2.3 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, ini merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan dua mata pelajaran ke dalam satu mata pelajaran. Pada kurikulum merdeka, IPAS diajarkan melalui pendekatan tematik yang mengaitkan materi sains dan sosial dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Penggabungan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih holistik, kontekstual, dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara terpisah, tetapi juga mampu melihat keterkaitan antar ilmu dalam memecahkan masalah di dunia nyata.

Penggabungan ini tentu mendapat dukungan dan juga kritikan, namun tetap dilakukan dengan upaya menjaga kualitas pembelajaran dan memperkuat keterampilan peserta didik dalam berbagai aspek. Meskipun pendekatan ini mendapat banyak dukungan karena dinilai relevan dan efisien, tetapi tidak sedikit pula kritik yang muncul terkait implementasinya. Tantangan seperti kesiapan pendidik, keterbatasan sumber belajar, serta perbedaan karakteristik antara IPA dan IPS menjadi perhatian utama. Namun demikian, upaya peningkatan kualitas terus dilakukan melalui pelatihan pendidik, pengembangan modul, dan penyesuaian kurikulum, sehingga IPAS didalamnya mencakup kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah dan kebudayaan (Suhelayanti dkk., 2023). Hal ini menegaskan bahwa IPAS tidak hanya

mengajarkan pengetahuan saja, tetapi juga membentuk peserta didik menjadi individu yang peduli, kritis, dan berwawasan luas.

2.4 Model Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan gambar pola atau bentuk yang dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik sehingga terlihat kegiatan pembelajaran langkah demi langkah (Hendracipta, 2021). Pendapat lain mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pola yang digunakan untuk menjadi pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas (Erviana Yuli dkk., 2022). Jadi model diperlukan tidak hanya untuk menjadikan peserta didik cerdas pada teori saja tetapi juga harus mencakup cerdas pada praktik ilmu.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka pola atau strategi yang dirancang oleh pendidik untuk memandu proses pembelajaran secara terstruktur, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan di kelas. Model pembelajaran berfungsi sebagai pola atau pedoman yang dapat membantu pendidik dalam mengorganisir kegiatan belajar mengajar secara bertahap.

2.4.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Pemilihan jenis model pembelajaran yang sesuai dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Suatu pembelajaran yang menggunakan jenis pembelajaran, maka akan memiliki pendekatan, tujuan, dan metode yang akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi yang akan diajarkan. Model-model yang dinyatakan oleh (Afandi dkk., 2024) sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model Pembelajaran Langsung adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik, dimana pendidik

mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik melalui penyampaian materi yang terstruktur. Tujuan utama dari model ini adalah memaksimalkan waktu belajar peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang sistematis dan efisien.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan pendekatan di mana peserta didik menghadapi masalah autentik sebagai sarana untuk membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemandirian dan kolaborasi. Tujuan dari model ini adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan mendorong kerja sama antar peserta didik melalui proses inkuiri. Karakteristik utamanya meliputi penyajian masalah nyata, fokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu, serta kegiatan penyelidikan untuk menemukan solusi. Proses pembelajarannya mencakup orientasi pada masalah, pengorganisasian peserta didik, bimbingan selama penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi terhadap proses. Kelebihannya antara lain meningkatkan keterampilan analitis dan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, namun tantangannya terletak pada kebutuhan waktu yang lebih lama dan potensi terjadinya miskonsepsi pada peserta didik.

3. Model Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI)

Model Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI) adalah pendekatan pengajaran matematika yang menggunakan konteks kehidupan nyata sebagai landasan untuk membangun pemahaman konsep. Model ini didasarkan pada prinsip-prinsip seperti *guided reinvention* (penemuan konsep oleh peserta didik), *didactical phenomenology* (matematisasi horizontal dan

vertikal), dan *self-developed models* (pengembangan model oleh peserta didik sendiri).

4. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*)

Model Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pendekatan yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Model ini terdiri dari beberapa komponen utama seperti konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik.

5. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan belajar bersama. Beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang populer antara lain Jigsaw (setiap peserta didik mempelajari bagian materi yang berbeda dan kemudian saling mengajarkan), STAD (kerja tim berdasarkan peningkatan individu), TGT (kompetisi tim dengan permainan akademik), dan NHT (diskusi kelompok dengan penomoran acak).

6. Model Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan)

Model Pembelajaran *Index Card Match* atau Mencari Pasangan adalah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban sebagai bentuk pengulangan materi. Tahapan kegiatan ini dimulai dari pembuatan kartu soal dan jawaban oleh pendidik, pembagian kartu secara acak kepada peserta didik, kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai, dan diakhiri dengan presentasi hasil pencocokan.

Pendapat lain mengenai jenis-jenis model pembelajaran juga disampaikan (Fathurrohman, 2015)

1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)
 Pada model ini melibatkan partisipasi peserta didik dalam kelompok kecil agar berinteraksi. Sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab yaitu untuk diri sendiri dan sesama anggota kelompok kecil
2. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)
 Model pembelajaran ini dimulai dengan Tanya jawab lisan sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga akan merasakan manfaat dari materi yang akan disajikan
3. Pembelajaran Berbasis Masalah
 Pembelajaran dengan model ini juga salah satu model yang berpusat pada peserta didik dengan nuansa harmonis dari pendidik dan peserta didiknya. Dengan langkah awal diberikan permasalahan kemudian dipecahkan masalah tersebut, maka akan menambah pengetahuan baru. Permasalahannya sendiri biasanya dari pendidik atau peserta didik.
4. TGT (*Teams Games Toutnament*)
 Model ini dengan mengelompokkan peserta didik secara heterogen dengan tugas tiap kelompok berbeda-beda. Setelah itu kelompok berdiskusi dengan nyaman dan menyenangkan seperti menggunakan permainan yang menimbulkan rasa kompetisi.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti akan menggunakan model PBL dalam penelitiannya. Hal ini dikarenakan model PBL sebagai salah satu model yang berpusat kepada peserta didik dan sesuai masih direkomendasikan dari kurikulum merdeka. Sehingga dengan menyelesaikan masalah peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

2.4.3 Model *Problem based learning*

1. Pengertian Model *Problem based learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan kerangka koseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dengan menghadirkan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, pada model ini melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah untuk menambah pengetahuan baru (Syamsidah dan Suryani, 2018). Pendapat lain menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan dimana peserta didik menghadapi masalah autentik sebagai sarana untuk membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemandirian dan kolaborasi (Afandi dkk, 2024). Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Model PBL adalah model berbasis masalah yang dirancang secara sistematis untuk memberikan pengalaman belajar aktif peserta didik. Model ini melibatkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah nyata melaui metode ilmiah, sehingga mengkontruksikan pengetahuan baru dan mandiri.

2. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Secara umum langkah-langkah model PBL menurut Syamsidah dan Suryani (2018) adalah:

- 1) Sadar akan masalah, maksudnya peserta didik dapat menangkap kesenjangan yang ada disekitar mereka.
- 2) Merumuskan masalah, dihubungkan dengan kesamaan dan kejelasan masalah
- 3) Merumuskan hipotesis, dengan menentukan sebab akibat dari permasalahan dan menentukan beberapa kemungkinan untuk penyelesaian masalah
- 4) Mengumpulkan data relevan, serta peserta didik mampu memetakan dan menyajikan berbagai tampilan sehingga mudah dipahami.

- 5) Menguji hipotesis, peserta didik memiliki keterampilan cakap dalam menelaah dan membahas masalah.
- 6) Menentukan pilihan penyelesaian masalah, sehingga perlu memperhitungkan kemungkinan yang terjadi sesuai alternatif yang dipilih.

Pendapat lain mengenai langkah-langkah model PBL, menurut Fathurrohman (2015) sebagai berikut:

1. Tahap 1 Peserta didik diorientasikan terhadap masalah.
Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta perlengkapan atau sumber daya yang diperlukan.
Selanjutnya, pendidik mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata, baik yang telah ditentukan maupun dipilih bersama.
2. Tahap 2 Peserta didik diorganisasikan untuk belajar
Pendidik membimbing peserta didik dalam merumuskan serta menyusun tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dikenalkan pada tahap sebelumnya.
3. Tahap 3 Melakukan bimbingan terhadap penyelidikan individu atau kelompok
Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam mengumpulkan informasi yang relevan dan melakukan eksperimen guna memperoleh pemahaman yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan.
4. Tahap 4 Mengembangkan serta menyajikan hasil yang telah dilakukan
Pendidik membimbing peserta didik dalam membagi tugas serta merencanakan atau menyampaikan hasil yang mencerminkan hasil pemecahan masalah, seperti dalam bentuk laporan video atau model

5. Tahap 5 Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah

Pendidik mendampingi peserta didik dalam melakukan refleksi atau penilaian terhadap langkah-langkah yang telah ditempuh selama proses pemecahan masalah.

Pendapat lain mengenai langkah-langkah model pembelajaran.

Problem Based Learning, menurut Octavia (2020) langkah-langkah model pembelajaran problem based learning adalah:

1. Menyadari masalah

Langkah awal dengan sadar akan adanya masalah yang harus dipecahkan. Peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial.

2. Merumuskan Masalah

Perumusan masalah bertujuan untuk menciptakan pemahaman yang jelas dan persepsi yang sama mengenai persoalan yang dihadapi, serta menentukan data apa saja yang perlu dikumpulkan. Peserta didik diharapkan mampu menetapkan prioritas terhadap masalah yang dianggap paling penting untuk diselesaikan.

3. Merumuskan Hipotesis

Peserta didik diharapkan dapat mengenali hubungan sebab-akibat dari permasalahan yang diteliti serta merumuskan berbagai kemungkinan solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasinya.

4. Mengumpulkan Data

Peserta didik diarahkan untuk mencari dan mengumpulkan data yang relevan dengan permasalahan. Keterampilan yang ingin dicapai adalah kemampuan mengorganisasi, memetakan, dan menyajikan data dalam berbagai bentuk tampilan agar mudah dipahami.

5. Menguji Hipotesis

Peserta didik diharapkan mampu menganalisis dan mendiskusikan hasil pengumpulan data guna melihat keterkaitan antara hipotesis dan masalah yang sedang diuji.

6. Menentukan Pilihan Penyelesaian

Peserta didik dituntut memiliki kemampuan memilih alternatif solusi yang paling memungkinkan untuk dilaksanakan, serta mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin timbul dari setiap alternatif yang dipilih.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut

Tabel 3 Sintaks Model *Problem based learning*

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan perlengkapan/sumber daya yang diperlukan. Mendorong partisipasi aktif	Mengikuti penjelasan tujuan pembelajaran dan perlengkapan. Berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membimbing merumuskan dan menyusun tugas pembelajaran terkait masalah yang dikenalkan.	Merumuskan dan menyusun tugas pembelajaran bersama pendidik berdasarkan masalah yang dikenalkan.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Memfasilitasi pengumpulan informasi melalui video interaktif dan eksperimen untuk memahami masalah.	Mengumpulkan informasi dan melakukan eksperimen secara individu atau kelompok untuk memahami masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membimbing pembagian tugas dan perencanaan penyajian hasil pemecahan masalah	Membagi tugas, merencanakan, dan menyajikan hasil pemecahan masalah dalam bentuk yang

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
	dalam bentuk laporan presentasi	disepakati.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mendampingi refleksi dan penilaian proses pemecahan masalah.	Melakukan refleksi dan penilaian terhadap langkah-langkah yang telah ditempuh selama pemecahan masalah.

Sumber: Peneliti 2025

2.5 Media Pembelajaran Video Interaktif

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu “media” yang artinya perantara atau pengantar, sedangkan kata “pembelajaran” diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran dengan harapan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016).

Selain itu, pendapat lain mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi alat perantara untuk mengirimkan pesan atau informasi dari penyampai (*sender*) kepada penerima (*audience*) pada proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang reaksi dari peserta didik untuk menunjukkan minat belajar (Fikri dan Madona, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi, sehingga peserta didik dapat memberikan reaksi minat belajar dan mempermudah penyampaian materi.

2.5.2 Media Pembelajaran Video Interaktif

Video merupakan alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata, sedangkan interaktif merupakan elemen paling penting dalam multimedia walaupun hanya bisa ditampilkan dalam komputer, aspek interaktif dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan (Pagarra H dan Syawaludin, 2022). Video interaktif menurut Prastowo (dalam Wardani dan Syofyan, 2018) merupakan media yang mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang interaktif menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Pendapat lain juga mengatakan bahwa video interaktif merupakan video yang berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran yang disajikan melalui audiovisual yang dilengkapi dengan suara petunjuk bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami kemudian dikemas dalam autorun, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri setiap saat yang akan menunjang pendalaman materinya (Niswa, 2012).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa video interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis audiovisual dengan menggabungkan unsur suara gerak, gambar, teks, grafik, dan animasi, serta memungkinkan adanya interaksi langsung antara pengguna (peserta didik) dengan media tersebut. Pada video interaktif, peserta didik tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga memberikan respon atau tanggapan aktif terhadap materi yang disajikan.

Kelebihan dari media pembelajaran interaktif ini yaitu karna dikemas dengan memperhatikan perkembangan peserta didik, disajikan dengan gambar menarik, teks tidak monoton, serta gambar-gambar disesuaikan dengan materi. Namun, kekurangan dari media ini yaitu perlu sarana teknologi yang memadai untuk menampilkan video interaktif tersebut, misalnya proyektor, laptop, dan listrik.

2.5.3 Cara Penggunaan Video Interaktif

Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat dilakukan melalui beberapa langkah agar proses pembelajaran berjalan efektif dan menarik. Langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut.

1. Pendidik terlebih dahulu memilih video pembelajaran yang bersumber dari platform YouTube, dengan mempertimbangkan kriteria video yang interaktif, relevan dengan materi pembelajaran, serta memiliki unsur audiovisual yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Video yang telah dipilih kemudian ditampilkan melalui proyektor agar seluruh peserta didik dapat melihat dengan jelas. Sebelum pemutaran dimulai, pendidik dapat memberikan pengantar singkat mengenai tujuan pembelajaran dan konteks dari video yang akan ditayangkan.
3. Selama proses pemutaran video, pendidik menghentikan (menjeda) tayangan pada bagian-bagian tertentu, terutama ketika muncul pertanyaan, simulasi, atau situasi yang memerlukan tanggapan peserta didik. Pada saat jeda ini, pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dan memberikan kesempatan untuk berdiskusi atau menjawab sesuai dengan pemahamannya.
4. Setelah sesi tanya jawab selesai, video dilanjutkan kembali hingga selesai. Pada akhir penayangan, pendidik dapat melakukan refleksi bersama peserta didik untuk menegaskan kembali poin-poin penting yang terdapat dalam video.

Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif, karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, melainkan turut terlibat aktif dalam memahami dan mengulas materi yang disajikan melalui video interaktif tersebut.

2.6 Penelitian Relevan

1. Penelitian ini dilakukan oleh Rizma Fanilasari dan Herlina Usman pada tahun 2023 dengan judul Pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbasis video Youtube terhadap hasil belajar ditinjau dari gaya belajar peserta didik pada pembelajaran IPA sekolah dasar. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa bahwa penggunaan video YouTube dengan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang signifikan, karena dapat menguntungkan peserta didik visual dan kinestetik, selain itu peserta didik auditorial juga menunjukkan peningkatan walaupun tidak sebesar peserta didik dengan gaya belajar lainnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada penggunaan model PBL. Persamaan selanjutnya yaitu sama-sama berbasis video YouTube sebagai video interaktif. Persamaan selanjutnya terletak pada pengaruh penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sama-sama terhadap hasil belajar pada peserta didik. Persamaan selanjutnya yaitu pada objek penelitiannya yang sama-sama berada di kelas V SD. Persamaan selanjutnya yaitu pada metodologi yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pada penelitian ini hanya menggunakan video dari YouTube tanpa di modifikasi, sedangkan media video pada penelitian yang akan peneliti lakukan di modifikasi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Mauly Rizki Andiniati, Muhammad Tahir dan Aisa Nikmah Rahmatih pada tahun 2023 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 45 Mataram. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model PBL terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada penggunaan model PBL. Persamaan selanjutnya terletak pada

pengaruh penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama terhadap hasil belajar pada peserta didik. Persamaan selanjutnya yaitu pada metodologi yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Persamaan selanjutnya yaitu mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini penelitian yang akan penulis lakukan sama-sama menggunakan mata pelajaran IPA. Perbedaannya terletak pada penelitian ini tidak menggunakan media sedangkan pada penelitian yang akan penulis lakukan berbasis media video interaktif. Perbedaan selanjutnya yaitu pada penelitian ini menggunakan objek kelas IV SD, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan objek penelitian kelas V SD.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Yenny Eka Ariyanti, Andista Candra Yusro, Sumariyanto pada tahun 2023 dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tegalombo. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dengan media pembelajaran video secara signifikan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, aktivitas yang meningkat dalam hal partisipasi, keterlibatan, dan kerja kelompok, kemudian hasil tes peserta didik juga meningkat signifikan dan mencapai ketuntasan nilai minimum. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada pengaruh penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan sama-sama terhadap hasil belajar pada peserta didik. Persamaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran pada penelitian ini dan penelitian yang akan penulis ambil sama-sama mata pelajaran IPAS. Persamaan lain yaitu terletak pada media pada penelitian ini dan yang akan penulis ambil juga sama-sama menggunakan media video. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pada penelitian ini pada objek penelitiannya

kelas IV SD, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan objek penelitian kelas V SD. Perbedaan selanjutnya penelitian ini tidak menggunakan model PBL, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan model PBL. Perbedaan selanjutnya pada penelitian ini tidak hanya terhadap hasil belajar tetapi terhadap peningkatan aktivitas siswa. Perbedaan selanjutnya pada penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode kuantitatif.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Doni Gunawan pada tahun 2020 dengan judul Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IVA SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA materi energi kelas IV SD. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada pengaruh penelitian ini yaitu sama-sama terhadap hasil belajar pada peserta didik. Persamaan selanjutnya yaitu pada metodologi yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Persamaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran pada penelitian ini dan penelitian yang akan penulis ambil sama-sama mata pelajaran IPA. Persamaan lain yaitu terletak pada media pada penelitian ini dan yang akan penulis ambil juga sama-sama menggunakan media video interaktif. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pada penelitian ini pada objek penelitiannya kelas IV SD, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan objek penelitian kelas V SD. Perbedaan selanjutnya penelitian ini tidak menggunakan model PBL, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan model PBL.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Dimas Daniel Afandi, Ervina Eka Subekti, Susilo Adi Saputro pada tahun 2024 dengan judul

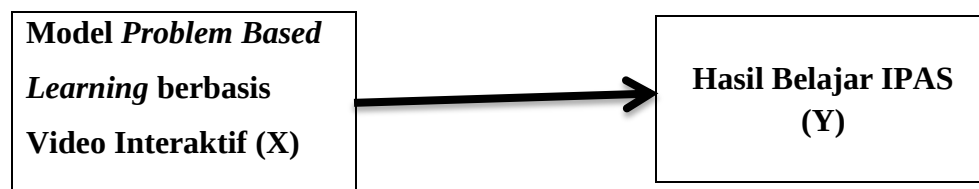
Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa model PBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS pada materi wujud zat dan perubahannya pada peserta didik kelas IV B SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran *problem based learning*.

Persamaan selanjutnya terletak pada pengaruh penelitian ini yaitu sama-sama terhadap hasil belajar pada peserta didik. Persamaan selanjutnya yaitu pada metodologi yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Kemudian pada. Persamaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran pada penelitian ini dan penelitian yang akan peneliti ambil sama-sama mata pelajaran IPAS. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pada penelitian ini pada objek penelitiannya kelas IV SD, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan objek penelitian kelas V SD. Perbedaan selanjutnya yaitu pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan alat bantu berbasis video interaktif, sedangkan pada penelitian ini tidak ada berbasis media yang digunakan.

2.7 Kerangka Pikir

Penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis video interaktif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kelas VA sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan model PBL tanpa berbasis media, dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model PBL berbasis media video interaktif. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model PBL berbasis video interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik. Melalui penerapan model tersebut, peneliti bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model PBL berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 2

Kota Gajah. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan menggunakan model PBL berbasis video interaktif untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, hubungan ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

2.8 Hipotesis Penelitian

Peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

“Terdapat pengaruh penerapan model PBL berbasis Interaktif terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Tahun Pelajaran 2025/2026”

Maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

H₀: Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah, Kec, Kota Gajah, Lampung Tengah, Lampung, Tahun Pelajaran 2025/2026.

H₁: Tidak Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah, Kec, Kota Gajah, Lampung Tengah, Lampung, Tahun Pelajaran 2025/2025.

III.METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

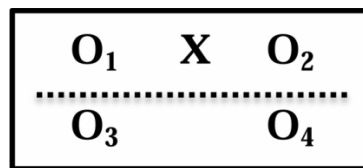
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif dianggap sebagai metode penelitian berfilsafat positivisme, yang dilaksanakan pada populasi atau sampel tertentu, dengan melalui proses pengumpulan datanya menggunakan alat penelitian (Sugiyono, 2013). Metode ini disebut kuantitatif karena berkaitan dengan data penelitian berupa angka-angka menggunakan statistik, sehingga analisis datanya bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang sudah ditentukan

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi experimental* tipe *non-equivalent control group design*. Desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) merupakan pengembangan dari desain eksperimen murni (*true experimental design*) (Sugiyono, 2013). Kemudian desain *non-equivalent control group design* sebagai salah satu bentuk pengembangan dari *quasi experimental design* melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Langkah pertama, kedua kelompok ini diberi tes awal (*pretest*) yang sama. Selanjutnya, kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan model *problem based learning* berbasis video interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model PBL tanpa berbasis media pembelajaran. Setelah masing-masing diberi perlakuan kemudian kedua kelompok

diberi tes akhir (*post test*). Berikut rancangan *non-equivalent control group design* menurut (Sugiyono, 2019)



Gambar 2 Desain Penelitian (*Non Equivalent Control Group*)

Keterangan:

O_1 = Skor *pre-test* kelompok eksperimen

O_2 = Skor *post-test* kelompok eksperimen

O_3 = Skor *pre-test* kelompok kontrol

O_4 = Skor *post-test* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media video interaktif

3.2 Pelaksanaan Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kota Gajah.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V SD.

3.2.3 Subjek penelitian

Subjek penelitian ini menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah.

3.3 Prosedur Penelitian

3.3.1 Tahap Persiapan

1. Peneliti membuat surat dan melakukan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 2 Kota Gajah untuk mengetahui kondisi sekolah, peserta didik, dan jumlah kelas
2. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan
3. Menentukan populasi dan sampel penelitian
4. Membuat perangkat pembelajaran
5. Menyusun kisi-kisi instrument penelitian.
6. Membuat soal instrument tes
7. Memvalidasi instrumen soal ke validator

8. Menguji coba instrument tes
9. Menganalisis data uji coba
10. Membuat soal *pretest* dan *posttest*.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
2. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen yaitu menggunakan model PBL berbasis video interaktif dan memberikan perlakuan pada kelompok kontrol dengan menggunakan model PBL.
3. Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

3.3.3 Tahap Penyelesaian

1. Melakukan analisis dan pengolahan hasil penelitian
2. Interpretasi hasil perhitungan data
3. Membuat kesimpulan mengenai hipotesis.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, populasi tidak hanya meliputi orang saja, namun juga meliputi suatu objek dan benda alam lainnya, populasi juga mencakup seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut (Sugiyono 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah pada tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah 50 peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 4 Data Peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 2 Kota Gajah Tahun Pelajaran 2025/2026 sebagai populasi.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VA	14	11	25
2	VB	12	13	25
Jumlah		26	24	50

Sumber: Wali kelas VA dan VB 2025

3.4.2 Sampel

Sampel ditentukan dari populasi yang telah dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dengan tidak memberi peluang atau kesempatan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Kemudian jenis sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila anggota populasi semua digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena populasi relatif kecil. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA (kontrol) dan kelas VB (eksperimen) di SD Negeri 2 Kota Gajah yang berjumlah 50 peserta didik.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel sebagai suatu hal yang ditentukan sebagai objek penelitian, variabel penelitian merupakan sesuatu yang mempunyai variasi baik itu sifat atau atribut atau nilai dari orang ataupun objek atau suatu kegiatan yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel *independen* atau sering disebut variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau dapat menjadi sebab perubahannya atau timbulnya suatu *dependen* (terikat) (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan variabel *independen* untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3.5.2 Variable *Dependen* (Terikat)

Variabel *dependen* atau sering disebut variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*Independen*) (Sugiyono, 2013). Variabel *dependen* pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik (Y). Hasil

belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran PBL.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan singkat, padat, dan jelas yang memberikan batasan atau makna dari suatu konsep. Definisi konseptual dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran PBL berbasis video interaktif (Variabel X)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis video interaktif adalah suatu model pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan menghadirkan permasalahan nyata sebagai stimulus utama untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengkonstruksi pengetahuan baru melalui pengalaman belajar aktif. Model PBL mengintegrasikan media video interaktif sebagai sarana bantu yang menampilkan permasalahan dalam bentuk audiovisual yang menarik, realistis, dan memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan materi pembelajaran.

Melalui PBL berbasis video interaktif, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peneliti aktif yang mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji solusi, dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, serta kemandirian belajar peserta didik.

Secara konseptual PBL berbasis video interaktif dapat didefinisikan sebagai Model pembelajaran berbasis masalah yang menggabungkan pendekatan pemecahan masalah nyata dengan penggunaan media video interaktif sebagai sarana

penyajian, eksplorasi, dan interaksi materi pembelajaran, sehingga mendorong peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan partisipatif..

2. Hasil belajar (Variabel Y)

Hasil belajar ranah kognitif adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pengetahuan setelah mengikuti proses pembelajaran. Ranah ini menitikberatkan pada aspek intelektual yang menunjukkan sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran dan menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah. Pada konteks penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis video interaktif, hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengolah informasi dari permasalahan nyata yang disajikan melalui video interaktif, kemudian menggunakannya untuk memahami konsep, menganalisis situasi, dan menemukan solusi yang tepat.

Melalui pengalaman belajar aktif dan kontekstual yang disediakan dengan PBL berbasis video interaktif, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), seperti berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Secara konseptual hasil belajar (ranah kognitif) dapat didefinisikan sebagai Kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan berpikir yang meliputi proses mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sebagai hasil dari keterlibatan aktif dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis video interaktif.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional berfungsi untuk mempermudah proses pengumpulan data sekaligus mencegah terjadinya multitafsir terhadap objek penelitian. Definisi ini memberikan penjelasan tentang batasan variabel dalam penelitian. Berikut uraian definisi operasional untuk dua variabel dalam penelitian ini.

1. Model pembelajaran PBL berbasis video interaktif

Model pembelajaran PBL berbasis video interaktif adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menyajikan masalah nyata dengan menggunakan video interaktif sebagai alat bantu bagi pendidik dan peserta didik secara individu atau kelompok agar dapat menganalisis, mendiskusikan, dan memecahkan masalah tersebut untuk memperkuat pemahaman dan hasil belajar serta melatih dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah yang ada dengan berbasis video interaktif sebagai media.

Pada model PBL terdapat langkah yang dijalankan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 5 Langkah-langkah Model PBL dalam Proses Pembelajaran

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan perlengkapan/sumber daya yang diperlukan. Mendorong partisipasi aktif	Mengikuti penjelasan tujuan pembelajaran dan perlengkapan. Berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membimbing merumuskan dan menyusun tugas pembelajaran terkait masalah yang dikenalkan.	Merumuskan dan menyusun tugas pembelajaran bersama pendidik berdasarkan masalah yang dikenalkan.

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Memfasilitasi pengumpulan informasi melalui video interaktif dan eksperimen untuk memahami masalah.	Mengumpulkan informasi dan melakukan eksperimen secara individu atau kelompok untuk memahami masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membimbing pembagian tugas dan perencanaan penyajian hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan presentasi	Membagi tugas, merencanakan, dan menyajikan hasil pemecahan masalah dalam bentuk yang disepakati.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mendampingi refleksi dan penilaian proses pemecahan masalah.	Melakukan refleksi dan penilaian terhadap langkah-langkah yang telah ditempuh selama pemecahan masalah.

Sumber: Peneliti 2025

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, dan pembentukan sikap ilmiah. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik memahami serta mampu menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari selama kegiatan belajar berlangsung.

Pada konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), hasil belajar mengacu pada penguasaan peserta didik terhadap konsep dan prinsip yang berkaitan dengan bidang ilmu pengetahuan alam. Fokus penelitian ini diarahkan pada hasil belajar ranah kognitif menurut *Taksonomi Bloom Revisi* (Anderson dan Krathwohl, 2001), yaitu kemampuan peserta didik dalam berpikir dan memahami materi secara ilmiah.

Tabel 6 Ranah Kognitif Penelitian

Ranah Kognitif	Penjelasan Ranah	Deskripsi Kemampuan dalam Konteks Materi
C-2 (Memahami)	Kemampuan: Memahami makna, konsep, atau prinsip dari pengetahuan yang telah dipelajari serta mampu menjelaskan dengan kata-kata sendiri.	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian magnet, sifat-sifat magnet, serta memahami perbedaan antara benda magnetik dan nonmagnetik.
C-3 (Menerapkan)	Kemampuan menggunakan pengetahuan, konsep, atau prosedur yang telah dipelajari dalam situasi baru untuk menyelesaikan masalah.	Peserta didik mampu menggunakan konsep magnet untuk menyelesaikan masalah nyata, seperti menentukan benda yang dapat ditarik magnet dan menerapkan langkah-langkah pembuatan magnet dengan metode tertentu.
C-4 (Menganalisis)	Kemampuan menguraikan suatu konsep atau permasalahan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil serta memahami hubungan antarbagian.	Peserta didik mampu menganalisis sifat magnet berdasarkan perilaku kutub utara–selatan dan membandingkan perbedaan metode pembuatan magnet (gosokan, induksi, elektromagnetik).
C-5 (Mengevaluasi)	Kemampuan menilai atau memberikan pertimbangan terhadap suatu konsep, prosedur, atau hasil berdasarkan kriteria tertentu.	Peserta didik mampu menilai benda di sekitar berdasarkan sifat magnetisnya serta mengevaluasi efektivitas berbagai metode pembuatan magnet untuk menentukan cara yang paling baik.

Sumber: *Taksonomi Bloom Revisi* (Wikanso dkk., 2025)

Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif tersebut diukur dengan tes objektif berupa 20 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada level C2, C3, C4, dan C5. Skor yang

diperoleh dari tes tersebut mencerminkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran IPA dalam muatan IPAS.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Tes

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis video interaktif. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V di SD 2 Kota Gajah pada semester ganjil tahun pelajaran berjalan. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan berpikir kritis yang berkembang sehingga sesuai dengan karakteristik model pembelajaran PBL.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai efektivitas penerapan model PBL berbasis video interaktif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, yang berfungsi sebagai alat penilaian dalam bentuk tertulis untuk mengukur pencapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Safithry, 2018). Instrumen tes terdiri atas *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, dengan tujuan untuk memperoleh data kuantitatif berupa skor hasil belajar peserta didik. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan serta peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan.

3.7.2 Teknik Non-Tes

1. Dokumentasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi yang sesuai adalah dokumentasi.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data langsung dari lokasi penelitian, mencakup buku-buku terkait, peraturan, laporan kegiatan, foto, file dokumen, serta data lain yang mendukung penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik ini diterapkan untuk mengumpulkan nilai assesmen sumatif akhir topik peserta didik tahun ajar 2025/2026. Selain itu, teknik ini digunakan untuk mendapatkan gambar atau foto selama pelaksanaan penelitian.

2. Observasi

Observasi merupakan metode yang efektif untuk mengumpulkan data dalam penelitian, karena memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang objektif dan faktual mengenai perilaku maupun aktivitas yang sedang berlangsung (Pratiwi dkk, 2024:87). Penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) serta pemanfaatan media video interaktif selama proses pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti yang bertindak sebagai pengamat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh rekan peneliti. Melalui teknik ini, peneliti mencatat berbagai aspek seperti langkah-langkah penerapan model PBL, keterlibatan peserta didik, serta efektivitas penggunaan media video interaktif dalam mendukung proses belajar. Data hasil observasi ini kemudian dijadikan bahan analisis untuk menilai sejauh mana penerapan model dan media tersebut berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

3.8 Instrument Penilaian

3.8.1 Uji Coba Instrument Penelitian

Peneliti menggunakan instrument tes untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Penelitian ini menggunakan soal pilihan jamak berjumlah 20 butir soal. Kisi-kisi soal instrument ini disusun berdasarkan pada materi pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yakni, pembahasan “Magnet dan Kegunaannya”, capaian pembelajaran pada materi ini yaitu peserta didik dapat mengenal magnet, sifat-sifatnya, cara pembuatan, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 7 Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran IPAS

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Nomor Soal	Tingkat Kognitif
3.1 Menjelaskan magnet dan sifat-sifatnya	3.1.1 Menerapkan pengetahuan tentang magnet untuk menyelesaikan masalah	1,3,20	C-2
		5, 11, 18,	C-3
	3.1.2 Menganalisis sifat magnet berdasarkan perilaku kutub magnet	2, 4, 19	C-4
	3.1.3 Mengevaluasi benda berdasarkan sifat magnetisnya	6, 8, 10, 12	C-5
3.2 Mendemonstrasikan cara pembuatan magnet	3.2.1 Menerapkan langkah-langkah pembuatan magnet dengan metode tertentu	7, 9	C-3
	3.2.2 Menganalisis perbedaan metode gosokan, induksi, dan elektromagnetik	13, 15, 17	C-4

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Nomor Soal	Tingkat Kognitif
	3.2.3 Mengevaluasi efektivitas metode pembuatan magnet	14, 16	C-5

Sumber: Adaptasi dari Buku Guru Kelas V, Kemendikbudristek
2021

**Tabel 8 Kisi-kisi Instrumen Non-Tes Lembar Observasi
Aktivitas Peserta Didik**

No	Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	Indikator	Aspek yang Diamati	Deskripsi Penilaian (Skor 1-4)
Kegiatan Awal				
1	Orientasi Peserta Didik pada masalah	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dan terlibat aktif pada tahap awal pembelajaran.	• Peserta didik memahami tujuan pembelajaran. • Peserta didik menyimak penjelasan pendidik dengan baik. • Peserta didik aktif merespon pertanyaan pemantik.	1. Tidak memahami tujuan dan pasif. 2. Cukup memahami, namun partisipasi rendah. 3. Memahami dan aktif menanggapi sebagian besar pertanyaan 4. Sangat memahami dan aktif dalam seluruh kegiatan awal.
2	Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar	Peserta didik terlibat dalam memahami permasalahan dan menyiapkan langkah belajar	• Peserta didik membuat definisi terkait materi permasalahan • Pendidik membantu	1. Tidak memahami dan tidak berpartisipasi 2. Mulai memahami dengan bimbingan penuh 3. Dapat

No	Langkah Model Problem Based Learning	Indikator	Aspek yang Diamati	Deskripsi Penilaian (Skor 1-4)
			memastikan pemahaman masalah • Peserta didik aktif menyelesaikan tugas yang diberikan.	bekerja dengan cukup mandiri. 4. Memahami dan bekerja mandiri serta aktif.
Kegiatan Inti				
3	Membimbing Penyelidikan Individu/Kelompok	Peserta didik mengumpulkan data dan melakukan eksperimen.	• Peserta didik mengumpulkan informasi sesuai materi. • Peserta didik aktif dalam eksperimen atau pemecahan masalah. • Peserta didik memperoleh hasil dari pemecahan masalah.	1. Tidak melakukan kegiatan penyelidikan. 2. Melakukan kegiatan dengan bantuan intensif guru. 3. Melakukan kegiatan dengan cukup baik dan memperoleh hasil sederhana. 4. Melakukan penyelidikan mandiri dan memperoleh hasil sesuai tujuan.
4	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Peserta didik bekerja sama dalam menyiapkan dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah.	• Peserta didik berbagi tugas dalam kelompok. • Peserta didik mempresentasikan hasil	1. Tidak bekerja sama dan tidak menyajikan hasil. 2. Kerja sama kurang dan penyajian belum jelas.

No	Langkah Model Problem Based Learning	Indikator	Aspek yang Diamati	Deskripsi Penilaian (Skor 1-4)
			pemecahan masalah. • Peserta didik bekerja sama dalam penyajian hasil.	3. Bekerja sama baik dan hasil disajikan cukup jelas. 4. Kerja sama sangat baik dan hasil disajikan dengan sangat baik.
Kegiatan Penutup				
5	Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.	• Peserta didik menganalisis proses pemecahan masalah. • Peserta didik memberikan kesimpulan hasil pemecahan masalah. • Peserta didik bekerja sama dalam memberikan kesimpulan.	1. Tidak melakukan analisis atau refleksi. 2. Analisis masih sangat terbatas. 3. Analisis dan kesimpulan cukup baik dengan sedikit bimbingan. 4. Analisis dan kesimpulan sangat baik dan mendalam.

Sumber: Adaptasi dari (Rusman, 2010)

3.8.2 Uji Coba Instrumen

Instrumen tes penelitian ini diuji coba pada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Purworejo. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui butir-butir soal yang valid sebelum digunakan pada sampel penelitian. Kelas tersebut dipilih karena tidak termasuk dalam sampel penelitian utama. Setelah uji coba dilakukan, langkah berikutnya adalah menganalisis hasilnya untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal yang telah disusun.

3.8.3 Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Menguji validitas memerlukan butir soal sebagai alat tes, jadi tes soal yang diberikan kepada peserta didik harus memiliki kualitas yang baik. Tes dikatakan baik untuk alat ukur apabila dapat mengukur apa yang ingin diukur serta memenuhi persyaratan tes, seperti valid, reliabel, objektif, praktis, dan ekonomis (Arikunto, 2013). Sehingga tes dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang harus diukur, serta dapat dikatakan reliabel jika dapat dipercaya dan konsisten.

Pada penelitian ini uji validitas instrumen menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010 dengan distribusi tabel r untuk $\alpha=0,05$.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

r_{xy}	= Koefisien korelasi
N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: (Muncarno, 2017)

Kriteria pengujian apabila:

$R_{hitung} > R_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

$R_{hitung} < R_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 9 Hasil Validitas Butir Soal Tes

Kriteria Validitas	$0.00 > r_{xy}$	Tidak Valid
	$0.00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
	$0.20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
	$0.40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
	$0.60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
	$0.80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto 2013

Uji coba instrumen di SDN 1 Purworejo dilakukan pada tanggal 4 November 2025 dengan jumlah 21 peserta didik. Perhitungan data uji validitas dan reliabilitas yang lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 16. Hasil analisisnya sebagai berikut.

Tabel 10 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kategori
1	0,515	0,433	Valid
2	0,635	0,433	Valid
3	0,469	0,433	Valid
4	0,446	0,433	Valid
5	0,497	0,433	Valid
6	0,490	0,433	Valid
7	0,496	0,433	Valid
8	0,600	0,433	Valid
9	0,690	0,433	Valid
10	0,490	0,433	Valid
11	0,642	0,433	Valid
12	0,429	0,433	Tidak Valid
13	0,618	0,433	Valid
14	0,510	0,433	Valid
15	0,538	0,433	Valid
16	0,538	0,433	Valid
17	0,467	0,433	Valid
18	0,449	0,433	Valid
19	0,532	0,433	Valid
20	0,399	0,433	Tidak Valid
21	0,561	0,433	Valid
22	0,454	0,433	Valid
23	0,710	0,433	Valid
24	0,274	0,433	Tidak Valid
25	0,291	0,433	Tidak Valid

Sumber: Hasil analisis peneliti 2025

Berdasarkan tabel tersebut, setelah di uji validitas terdapat 21 soal yang dinyatakan valid dan 4 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Sehingga menurut Mahendra dkk., (2021) menyatakan bahwa soal yang tidak valid berarti menandakan soal tersebut dinyatakan gugur dan tidak dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan serangkaian pengukuran yang memiliki konsisten meskipun pengukuran dilaksanakan secara berulang-ulang, sehingga reliabilitas berarti hal yang dapat dipercaya (Arikunto, 2013).

Berikut rumus uji reliabel dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010 dengan rumus *Kuder-Richardson* 21.

$$r_{11} = \frac{k}{n-1} \left[1 - \frac{M(k-M)}{k S_1^2} \right]$$

Sumber: Arikunto, 2013

Keterangan:

r_{kk} = koefisien reliabilitas
 k = banyaknya butir
 M = rata-rata skor total
 S_1^2 = Varians skor total

Tabel 11 Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Reliabilitas	Keterangan
1	0,00-0,20	Sangat rendah
2	0,21-0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Sedang
4	1,61-0,80	Tinggi
5	0,81-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto 2013

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh klasifikasi reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Reliabilitas

No.	Skor Total
1	17
2	4
3	20
4	16
5	3
6	14
7	15
8	5
9	5
10	14
11	8
12	12
13	13
14	5
15	18
16	4
17	12
18	17
19	7
20	16
21	16
Rata-rata Skor	11,5
n	21
Varians Skor Total	30,4
Reliabilitas KR 21	0,87
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 12 menunjukkan bahwa hasil reliabilitas dengan rumus *Kuder-Richardson 21* (KR-21) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product momen* dengan $dk = n - 1$, signifikansi α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,433 hasil uji reliabilitas didapat koefisien r_{11} sebesar 0,88 sehingga kriteria reliabilitas kuat. Dapat disimpulkan bahwa pada pengujian reliabel instrument soal pada penelitian ini didapatkan $r_{11} > r_{\text{tabel}}$. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiawan dkk., (2017) menyatakan bahwa instrument penelitian yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya dapat digunakan karena mampu dipahami peserta didik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Hasil uji reliabel dapat dilihat pada lampiran 16.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal dibuat untuk melihat tingkatan tiap butir soal dari yang mudah ke soal yang sulit, untuk mengujinya menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2013:208) yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik tes

Tabel 13 Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,71-1,00	Mudah
2	0,31-0,70	Sedang
3	0,00-0,30	Sukar

Sumber : Arikunto, 2013

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh klasifikasi reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 14 Hasil Analisis Uji Taraf Kesukaran

Butir Soal	Nilai	Tingkat Kesukaran	Jumlah
13	0,3	Sukar	2
16	0,25		
1	0,65	Sedang	16
2	0,65		
4	0,65		
5	0,65		
6	0,7		
7	0,5		
9	0,45		
10	0,7		
11	0,55		
12	0,65		
14	0,35		
15	0,35		
17	0,35		
18	0,65		
19	0,7		

Butir Soal	Nilai	Tingkat Kesukaran	Jumlah
20	0,45		
3	0,95	Mudah	3
8	0,75		
21	0,8		

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Pada tabel 14 di atas dapat diketahui bahwa dari 21 butir soal terdapat 2 soal kategori sukar, 16 soal dengan kategori sedang, dan 3 soal dengan kategori mudah, dari komposisi ini menunjukkan instrument soal didominasi oleh soal dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa soal yang baik adalah yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar, maka soal dengan kategori sedang dapat digunakan (Saputri dkk., 2023). Hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 18.

4. Uji Daya Beda

Daya beda dihitung untuk mengetahui sejauh mana butir soal dapat membedakan peserta didik yang sudah . Rumus daya beda sebagai berikut.

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya beda

$\bar{X}_A$ = Rata-rata kelas atas

$\bar{X}_B$ = Rata-rata kelas bawah

SMI = Skor maksimal ideal

Tabel 15 Interpretasi Daya Pembeda Soal

Interval	Kriteria
0,00-0,20	Rendah
0,21-0,50	Cukup
0,51-0,70	Baik
0,71-100	Baik Sekali

Sumber : Arikunto (2013)

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh klasifikasi reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 16 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Nilai	Klasifikasi	Jumlah
3	0,18	Rendah	1
1, 4, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 21	0,35 0,35 0,45 0,43 0,35 0,45 0,41 0,32 0,31 0,32 0,35 0,45	Cukup	12
5, 9, 11, 12, 15, 20	0,54 0,52 0,53 0,54 0,51 0,52	Baik	6
2, 19	0,73 0,64	Baik Sekali	2

Sumber: Hasil analisis peneliti 2025

Pada tabel 16 peneliti menganalisis bahwa terdapat 2 butir soal yang diklasifikasikan baik sekali, 6 butir soal yang diklasifikasikan baik, 12 butir soal yang diklasifikasikan cukup, dan 1 butir soal yang diklasifikasikan kurang. Soal yang diklasifikasikan kurang tidak layak digunakan (tidak perlu digunakan lagi) pada tes yang akan datang (Basri dkk., 2021). Hasil uji daya pembeda dapat dilihat pada lampiran 19. Soal yang diperoleh dan digunakan dalam penelitian sebanyak 20 butir soal.

3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.9.1 Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran Model PBL

Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran peserta didik dengan model PBL. Hasil data akan dihitung dengan *Microsoft Excel*. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah Keterlaksanaan}}{\text{Jumlah Seluruh Keterlaksanaan}} \times 100$$

Tabel 17 Interpretasi Keterlaksanaan Model

No	Presentase Keterlaksanaan	Kategori
1	$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang
2	$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
3	$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
4	$60\% \leq P < 80\%$	Baik
5	$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Baik

Sumber : Arikunto 2013

3.9.2 Uji Prasyarat Analisis Data

1. Nilai Hasil Belajar Kognitif

Pada penelitian menggunakan rekapitulasi hasil tes untuk mengetahui pencapaian belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan model PBL. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar yaitu sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor perolehan peserta didik

N = Skor maksimum

Sumber: (Kunandar, 2013)

2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan untuk menentukan rata-rata nilai peserta didik yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik

Sumber: Kunandar (2013)

3. Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas setelah adanya penggunaan metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Rumus yang digunakan untuk uji *N-Gain* sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 18 Klasifikasi Nilai N-Gain

Nilai N-gain	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber: Arikunto, 2013

4. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil belajar dari populasi kedua kelas yang berdistribusi normal atau tidak. Pengambilan data ini menggunakan metode *Shapiro Wilk* karena jumlah peserta didik pada masing-masing kelas sebanyak 25 orang sehingga kurang dari 30. Uji normalitas pada SPSS dapat dihitung berdasarkan nilai signifikansi dan probabilitas dengan ketentuan sebagai berikut:

Pengujian normalitas data dengan *Shapiro Wilk* pada penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai output pada kolom sig pada uji SPSS lebih besar dari taraf signifikansi $p > 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal, namun jika nilai output pada kolom sig lebih kecil dari taraf signifikansi $p < 0,05$ data tersebut tidak berdistribusi normal.

Langkah-langkah untuk menguji normalitas menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 adalah sebagai berikut.

1. Buka program *Microsoft Excel* dan masukkan data Anda ke dalam SPSS

2. Pilih menu "*Analyze*" dibagian atas jendela SPSS, kemudian pilih "*Descriptive Statistics*" dan pilih "*Explore*".
3. Setelah muncul jendela *Explore*, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom "*Dependent List*".
4. Pilih "*Plots*" pada jendela *Explore*, kemudian pilih "*Normality plots with tests*".
5. Pilih "*continue*" pada jendela Plot, lalu klik "*Ok*" pada jendela *Explore*
6. Selanjutnya akan muncul output, hasilnya langsung dapat diinterpretasikan.

Selanjutnya untuk kriteria perhitungan uji normalitas dapat dilihat dengan kriteria uji berikut.

Nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal

Nilai signifikansi $\leq \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang telah diperoleh bersifat homogen atau tidak sampel yang diambil dari populasi yang sama dalam penelitian ini. Sampel dapat dikatakan varian populasi sama jika taraf perhitungan probabilitas lebih besar dari $\alpha = 5\%$ atau $0,05$ ($p > 0,05$). Langkah-langkah yang digunakan untuk menghitung uji homogenitas menggunakan SPSS versi 25 sebagai berikut.

1. Buka program *Microsoft Excel* dan masukkan data Anda ke dalam SPSS
2. Pilih menu "*Analyze*" di bagian atas layar dan pilih "*Compare Means*"
3. Pilih "*One-Way ANOVA*", dari sub menu yang telah muncul
4. Pada jendela "*One-Way ANOVA*", masukkan variabel yang akan dianalisis kedalam "*Dependent List*".

5. Klik tombol “Options” dan checklist opsi “Descriptives” dan “*Homogeneity of Variance Test*”.
6. Pilih salah satu dari tiga tes homogenitas yang tersedia, yaitu *Leavene’s Test*, *Brown-Forsythe Test*, atau *Welch’s Test*.
7. Klik “Continue” dan “OK” untuk menampilkan *output* hasil analisis

Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat dengan kriteria jika signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data bersifat homogen, tetapi jika signifikansi $\leq \alpha = 0,05$ maka data bersifat tidak homogen.

3.9.3 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana.

Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi sederhana digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh model PBL berbasis video interaktif (variabel bebas X) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik (variabel terikat Y). Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini dibantu oleh perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil perhitungan melalui program SPSS akan diperoleh r_{tabel} yang akan ditafsirkan menggunakan kaidah pengujian.

Langkah-langkah uji regresi linier sederhana menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 sebagai berikut.

1. Buka program *Microsoft Excel* dan masukkan data Anda ke dalam SPSS
2. Langkah selanjutnya pilih menu file lalu klik “Open” dan “Data”. Pastikan data dipilih sesuai tipe/format file.
3. Pilih menu “Analyze” dan klik “Regression”, lalu pilih “Linier”.
4. Kemudian akan muncul *dialog box* dan pilih variabel dependent (Y) dan variabel independent (X) sesuai dengan data penelitian

yang dimiliki. Selanjutnya klik bagian “Statistics” dan beri *checklist* pada “Estimates”, “Model fit”, dan “Descriptives” apabila poin-poin yang dibutuhkan sudah diberi *checklist*, lalu klik *Continue* dan *ok*.

5. Perhatikan hasil Output yang mencakup tabel *Descriptive Statistics*, *Correlation*, ANOVA, *Coefficients*, dan sebagainya. Lihat nilai p-value dan koefisien regresi untuk nilai signifikansinya.
6. Terakhir yaitu menginterpretasikan hasil (output) regresi linier sederhana. Koefisien regresi menunjukkan seberapa pengaruh independent terhadap variabel dependent

Regresi linier sederhana pada penelitian ini merujuk pada pendapat Muncarno (2017) yang dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} , jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya signifikan. Sedangkan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Jadi, rumus hipotesis pengaruh yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah, Kec, Kota Gajah, Lampung Tengah, Lampung, Tahun Pelajaran 2025/2026.

H_1 : Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah, Kec, Kota Gajah, Lampung Tengah, Lampung, Tahun Pelajaran 2025/2026.

V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model PBL berbasis video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga memperoleh kesimpulan dari penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model PBL berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 2 Kota Gajah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka terdapat beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model PBL berbasis video interaktif sebagai berikut:

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif bertanya, berdiskusi, mencari dan mengumpulkan informasi, serta memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

2. Pendidik

Saat proses pembelajaran guru lebih baik menerapkan model PBL dengan maksimal, hal ini dapat dilakukan dengan guru yang harus mempersiapkan secara matang perangkat pembelajaran sebelum digunakan. Sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mendukung dari aspek sarana dan prasarana dan memberikan informasi mengenai model PBL berbasis video interaktif dengan cara menyediakan fasilitas sekolah untuk menunjang tercapainya proses pembelajaran secara optimal.

4. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, informasi, serta masukan bagi peneliti lain mengenai pengaruh model PBL berbasis video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, D. D., Subekti, E. E., dan Saputro, S. A. 2024. Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 113-120. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Amin, S., Murtono, Madjdi, A. H., Ardianti, S. D., dan Tzeh, G. Ye. 2021. The Effect of Discovery Learning on Science Learning Achievements for Elementary School Students. *Jurnal Asian Pendidikan*, 1(2), 54–58. <https://doi.org/10.53797/aspen.v1i2.9.2021>
- Andiniati, M. R., Tahir, M., dan Rahmatih, A. N. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 45 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1639–1647. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1515>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Ariyanti, Y. E., Yusro, A. C., Sumariyanto. 2023. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sd Negeri 2 Tegalombo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2543–2559. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19747>
- Basri, K., Baidowi, B., Junaidi, J., dan Turmuzi, M. 2021. Analisis Butir Soal Ulangan Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 682–694. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i4.107>
- Erviana, V. Y., Sulisworo, D., Robi'in, B., dan Afina, E. R. N. 2022. *Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality untuk Peningkatan HOTS Siswa*. Yogyakarta. K-Media.
- Fanilasari, R., dan Usman, H. 2023. Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbasis video youtube terhadap hasil belajar ditinjau dari gaya belajar siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 1033. <https://doi.org/10.29210/1202323517>
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. Ar-Ruzz

Media.

- Fernando, Y., Andriani, P dan Syam. H. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Fikri, H., dan Madona, A. S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Multimedia Interaktif*. Jakarta. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Fu'adah, A. 2022. *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Anak*. Lombok. Penerbit P4I.
- Gunawan, D. 2020. Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Hendracipta, N. 2021. *Model Model Pembelajaran SD*. Serang. Multi Kreasi Press.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., dan Tahir, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya. Bintang Surabaya.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta. Rajawali Pers. <https://share.google/00Kuz8hwx1acqLepM>.
- Lefudin. 2014. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Mahendra, I. K. A. W., Suranata, K., dan Arini, N.W. 2021. Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2), 205-212. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Lampung. In Hamim Group.
- Nini, A., dan Wahyuni, M. 2021. *Belajar & Pembelajaran (I)*. Yogyakarta. Bintang Pustaka Madani.
- Niswa, A. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Volume*, 1(1), 1–23. <https://share.google/0fDTSsKUfK0R8eNW6>

- Noor, T. 2018. Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional (Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144. <https://share.google/M8iW1c1HKEiyqteTY>
- Octavia, S. A. 2020. *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*. Yogyakarta. Deepublish.
- Pagarra H dan Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar. In Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, R., Hasan., Cuk Jaka., dan Purnomo, M. 2024. *Metode Penelitian*. Malang. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ricardo, dan Meilani. I. R. 2017. The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rivalina, R., dan Siahaan, S. 2020. Pemanfaatan Tik Dalam Pembelajaran: Kearah Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 73–87.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i2.690>
- Rohmani, A. H., Muyassarrah, dan Khalizah, S. N. 2024. *Buku Model & Strategi Pembelajaran*. Bandung. Penerbit Widina.
- Rusman, 2010, *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers PT RajaGrafindo Persada.
- Safithry, E. A. 2018. *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang. CV IRDH.
- Saputri, H. A. S., dan Larasati, N. J. 2023. Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 2986-2995.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>
- Setiawan, H., Sa, C., Akbar, dan Setiawan Pendidikan Dasar, H. 2017. Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi Pada Ranah Keterampilan Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. 874–882.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sofia Yust). ALFABET.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd. Bandung. ALFABETA.
- Suhelayanti, Z, S., dan Rahmawati, I. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. In Penerbit Yayasan Kita Menulis.

- Suryadi, A. 2022. *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah*. Jawa Barat. CV Jejak.
- Syamsidah, dan Suryani, H. 2018. *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*. Makassar. Depublish.
- Thaib, E. N. 2013. Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 384–399.
<https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.485>
- Ulfiah, Z., dan Wahyuningsih, Y. 2023. Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2), 403–410. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>.
- Wardani, R. K., dan Syofyan, H. 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Wikanso dan Sukariyadi, T. I. 2025. *Evaluasi Pembelajaran Ekonomi*. Lamongan: Detak Pustaka.
- Yusmar, F., dan Fadilah, R. E. 2023. Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil PISA dan Faktor Penyebab. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11-19.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>.