

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*)  
BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS 3 MATA PELAJARAN IPA DI SDN 1 NOLOGATEN**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**SUKRON WAHYUDI**

203200245

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

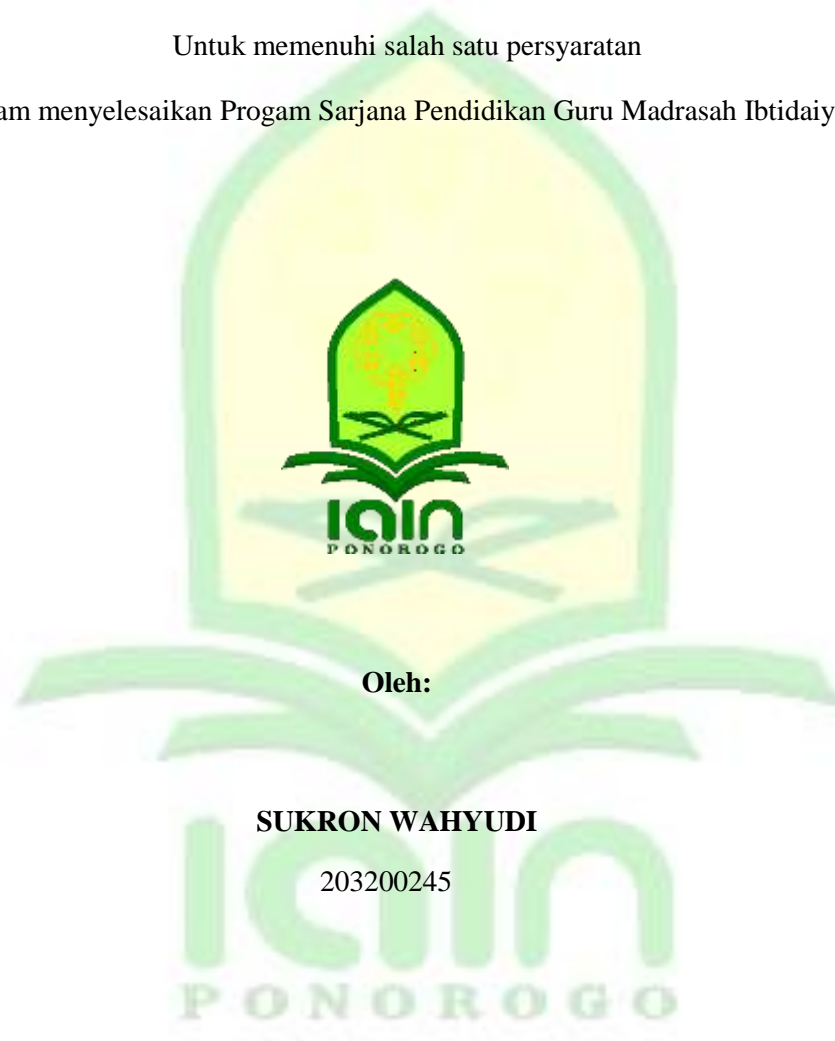
**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*)  
BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS 3 MATA PELAJARAN IPA DI SDN 1 NOLOGATEN**

**SKRIPSI**

Diajukan

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**SUKRON WAHYUDI**

203200245

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**



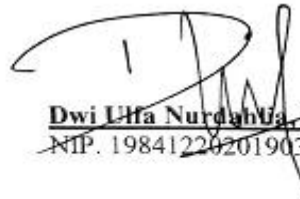
## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Sukron Wahyudi  
NIM : 203200245  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Pembelajaran PBL (*Problem Basic Learning*)  
Berbasis Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa  
Kelas 3 Mata Pelajaran IPA Kelas di SDN 1 Nologaten

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

  
Dwi Ulfa Nurdahua, M.Si  
NIP. 198412202019032021

Ponorogo, 28 Agustus 2024

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

  
  
Ulum Fatmahanik, M.Pd  
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Nama : Sukron Wahyudi  
NIM : 203200245  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbasis Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 14 Oktober 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 17 Oktober 2024

Ponorogo, 17 Oktober 2024  
Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

  
  
Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.  
NIDP 06807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd  
Penguji I : Ulum Fatmahanik, M.Pd  
Penguji II : Dwi Ulfa Nurdahlia, M.Si


## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sukron Wahyudi

NIM : 203200245

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbasis Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA kelas 3 di SDN 1 Nologaten

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing.

Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk digunakan semestinya.

Ponorogo, 30 Oktober 2024

Pembuat Pernyataan



Sukron Wahyudi

NIM. 203200245

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sukron Wahyudi  
NIM : 203200245  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran PBL (*Problem Basic Learning*)  
Berbasis Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar  
Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran IPA Kelas di SDN 1  
Nologaten

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 24 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



**Sukron Wahyudi**  
NIM. 203200245

## ABSTRAK

**Wahyudi, Sukron.** *Efektivitas Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Dwi Ulfa Nurdahlia, M.Si.

**Kata Kunci :** Video Pembelajaran, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya nilai hasil belajar mata pelajaran IPA kelas 3 di SDN 1 Nologaten yang disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya minat siswa dalam belajar IPA dan minat baca yang dimiliki peserta didik masih rendah. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan di antaranya kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berupa video pembelajaran. *Problem based learning* menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan bantuan video pembelajaran siswa diharapkan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dengan video pembelajaran siswa dapat melihat gambaran pembelajaran dengan lebih menarik.

Tujuan penelitian ini *pertama*, untuk menjelaskan penggunaan media video pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*). *Kedua* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten.

Adapun Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 3A dan 3B yang berjumlah 13 peserta didik dan 14 peserta didik, teknik pengampilan sampel adalah teknik *purposive sampling* . Teknik analisis data menggunakan teknis tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, berdasarkan uji t-tes menunjukkan adanya pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten yang dibuktikan dengan pembuktian hipotesis yang menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  (nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ ).

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses internalisasi budaya dalam diri manusia dan masyarakat untuk membudayakan manusia dan masyarakat. Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia merupakan realisasi salah satu tujuan pendidikan Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, yang tertera di dalam pembukaan UUD 1945, yang disebutkan dengan jelas bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut merupakan salah satu pandangan hidup bangsa.

Peran pendidikan sebagai jembatan yang akan menghubungkan individu dengan lingkungan di tengah era modernisasi dan globalisasi yang semakin berkembang, dengan kemajuan zaman maka manusia harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman, manusia yang berkualitas nantinya akan mampu mengendalikan, menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>1</sup>

Banyak hal yang dipertimbangkan dalam pendidikan salah satunya adalah mempertimbangkan hasil belajar, akan tetapi tidak semua peserta didik bisa mencapai hasil belajar yang baik, ada juga sebagian siswa yang hasil belajarnya kurang baik dan nilai kurang memuaskan salah satunya hasil

---

<sup>1</sup> Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa*, Jurnal LP3M Vol.3 No.2, Agustus 2017, 153



belajar pembelajaran IPA di SDN 1 Nologaten yang peneliti lihat dari rekap nilai pada saat peneliti melakukan kegiatan magang 2 di SDN 1 Nologaten, berdasarkan fakta tersebut tentunya ada hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa berbeda-beda. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah berkaitan dengan media pembelajaran yang kurang mendukung hasil belajar siswa, hal tersebut bisa di sebabkan karena kurang menariknya media pembelajaran atau media pembelajaran tidak menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>2</sup> Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran. Istilah media pembelajaran (media pendidikan) sering di pahami secara beragam oleh banyak ilmuwan.

Keragaman pemahaman tersebut tersirat dari penyebutan media yang kadang-kadang disamakan dengan teknologi, alat peraga, dan sumber belajar.<sup>3</sup> Media pembelajaran pada zaman sekarang media pembelajaran bervariasi mulai dari media visual, media audio, media audio visual, media video pembelajaran dan lain sebagainya. Sudah seharusnya seorang guru atau pendidik mulai memanfaatkan media yang sesuai dengan perkembangan zaman.

---

<sup>2</sup> Septy Nurfadhillah, *media pembelajaran* ( Suka bumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), 7

<sup>3</sup> Muhammad Yaumi, *media dan teknologi pembelajaran*, ( Jakarta: Kencana, 2018),8

Salah satu media pembelajaran yang sekarang marak di gunakan adalah media video pembelajaran, video pembelajaran di nilai efektif karena di dalam video pembelajaran siswa tidak hanya bisa melihat tetapi juga bisa mendengarkan penjelasan yang terdapat di dalam video tersebut.

Tetapi tidak semua video pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti ingin meneliti tentang salah satu model video pembelajaran dan menguji apakah model pembelajaran tersebut bisa menambah hasil belajar siswa atau tidak. Video pembelajaran yang dimaksud adalah video pembelajaran berbasis PBL (*problem based learning*). PBL (*problem based learning*) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan, *problem based learning* menjadi sebuah cara belajar dengan menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata sebagai konteks bagi siswa dalam berlatih bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang ada. *Problem based learning* mengajarkan kepada siswa untuk menganalisis masalah hingga menemukan sebuah solusi, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga mempunyai informasi tersendiri untuk menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melakukan magang 2 fasilitas di SDN 1 Nologaten sudah mendukung untuk penerapan menggunakan video pembelajaran, akan tetapi media video pembelajaran belum diaplikasikan secara optimal khususnya di kelas III di SDN 1 Nologaten.

Tayangan video dapat membantu siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan, tayangan video dapat membantu menggambarkan proses seperti keadaan sesungguhnya.<sup>4</sup> Video pembelajaran menjadi media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA.

Penggunaan media video pembelajaran di SDN 1 Nologaten sudah cukup baik, tetapi pada penerapan video pembelajaran tidak semua guru bisa menggunakan media pembelajaran video salah satu masalah yang peneliti temukan adalah guru kelas III di SDN 1 Nologaten yang masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran, di karenakan guru tersebut sudah berusia lanjut dan kurang mengerti tentang perkembangan teknologi saat ini. Alasan penelitian ini menggunakan video pembelajaran berbasis *problem based learning* adalah karena dengan video pembelajaran berbasis *problem based learning* siswa diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik karena dalam video pembelajaran tersebut bukan hanya menampilkan materi tetapi juga menambah pengalaman belajar siswa menjadi lebih berkesan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimanakah “***Efektivitas Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten***”

---

<sup>4</sup> Primavera, Ika Risqi Citra & Iwan Permana Suwarna, (2014). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Konsep Elastisitas, Seminar Nasional Pendidikan IPA FTIK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (Online). (<http://repisitory.uinjkt.ac.id>, dikunjungi pada 30 desember 2023)

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat diidentifikasi bahwa :

1. Hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten masih rendah
2. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi media pembelajaran masih kurang efektif dan belum digunakan secara maksimal

## **C. Pembatasan Masalah**

1. Obyek yang diteliti adalah siswa kelas III di SDN Nologaten
2. Data yang diukur adalah hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran PBL ( *problem based learning* ) berbasis video pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 1 Nologaten.
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran PBL (*problem based learning*) berbasis video pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 1 Nologaten
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi apabila akan dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut.
- b. Penelitian ini di harapkan dapat menjadi salah satu sumber batu loncatan terhadap penelitian berikutnya oleh penulis maupun akademisi dalam upaya meningkatkan kreativitas penulis untuk mengembangkan tulisanya.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu karya yang bermanfaat, penelitian ini menjadi pengalaman yang berharga bagi peneliti karena bisa melakukan penelitian yaitu penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PBL (*problem based learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN 1 Nologaten

b. Bagi mahasiswa PGMI

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah bacaan yang bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi mahasiswa PGMI dan meningkatkan pengetahuan terkait pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dengan penelitian ini peneliti berharap bisa menambah wawasan pembaca khususnya mahasiswa PGMI tentang media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis PBL (*problem based learning*) sehingga bisa meningkatkan pengetahuan pembaca.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber bacaan bagi sekolah sehingga bisa menambah wawasan bagi warga sekolah termasuk guru dan juga siswa di SDN 1 Nologaten dan penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah karya yang bisa bermanfaat bagi pihak sekolah SDN 1 Nologaten terutama dalam menambah pengetahuan terkait media video pembelajaran berbasis PBL (*problem based learning*).

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan penelitian ini mengikuti pedoman skripsi yang meliputi beberapa bab dengan sub bagian sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab Pertama, Pendahuluan. Pada Bab ini bertindak sebagai gambaran umum yang membentuk kerangka berpikir untuk proposal secara keseluruhan, isinya mencakup latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan dan jadwal penelitian.

Bab Kedua, Kajian Pustaka. Pada Bab ini diulas kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka pikir, hipotesis penelitian.

Bab Ketiga, Metode Penelitian. Bab ini membahas pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, teknik analisis data.

Bab keempat, merupakan pemaparan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian berupa deskripsi data dengan analisis deskriptif dan pembuktian hipotesis. Pembahasan akan menjelaskan hasil pembuktian dan hubungan dengan teori-teori serta hasil penelitian sebelumnya.

Bab kelima, merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan saran-saran, dan penerapan hasil penelitian. Pada bab ini akan di paparkan seluruh simpulan dari hasil penelitian dan juga saran-saran yang di butuhkan dalam penelitian yang telah dilakukan.

## H. Jadwal Penelitian

**Tabel 1.1**  
**Jadwal penelitian**

No	Kegiatan penelitian	Sep	Ok	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ag	Sep	Ok	Nov	Des
1	Observasi lapangan	■	■														
2	Pengajuan judul dan matrik penelitian		■														
3	Penyusunan proposal penelitian		■														
4	Pendaftaran dan seminar proposal			■													
5	Pengambilan data penelitian				■	■											
6	Pengolahan dan analisis data penelitian						■										
7	Penyusunan skripsi atau laporan penelitian							■	■	■	■	■					
8	Pendaftaran ujian skripsi												■				
9	Ujian skripsi													■			



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media video pembelajaran

###### a. Pengertian media video pembelajaran

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, video dan lain-lain.<sup>5</sup> Media sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Video dalam kamus besar bahasa Indonesia video merupakan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup untuk ditayangkan di dalam televisi. Video utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Media video merupakan media pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik dan dapat membantu memotivasi semangat belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran akan terlihat bervariasi aktif dan antusiasnya

---

<sup>5</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin, Kalimantan selatan: IAIN Antasari Press, 2012), 1.

siswa dalam menerima pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip, prosedur serta teori aplikasi pengetahuan yang bisa membantu siswa memahami suatu materi pembelajaran.<sup>6</sup>

Pembelajaran merupakan sebuah susunan dari beberapa unsur yang manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>7</sup> Pembelajaran memiliki arti bahwa setiap kegiatan yang disusun untuk membantu seseorang mencapai tujuan pembelajaran, dalam pembelajaran pada awalnya guru harus memahami hakekat materi pembelajaran yang akan di ajarkan kepada siswanya. Hal tersebut bertujuan untuk pada saat mengajar guru sudah mengetahui apa yang akan diajarkan kepada siswanya dengan begitu maka akan memperlancar proses pembelajaran, apabila proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka tujuan pembelajaran lebih mudah di capai.

Pembelajaran sendiri memiliki beberapa karakteristik diantaranya adalah :<sup>8</sup>

1. Fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi.

---

<sup>6</sup> Hidayati, Adi, dan Praherdhiono, “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SD Sukoiber 1 Jombang,” 46

<sup>7</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet.15 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), 57.

<sup>8</sup>Arif Wicaksana and Tahar Rachman, ‘Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di MI’, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3.1 (2018), 10–27 <<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>>.

2. Fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal.

b. Karakteristik video pembelajaran

Menurut Nursidik beberapa karakteristik siswa Sekolah Dasar antara lain: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Sedangkan karakteristik video pembelajaran ialah :<sup>9</sup>

1. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Memalui media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. *User Friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

---

<sup>9</sup> Miftahul Khairani, Sutisna dan Slamet Suyanto, *Studi Meta Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*, Jurnal Biokolus Vol.2, No.1, Juni 2019, 160.

#### 4. Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

#### 5. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

#### 6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap sistem komputer.

#### 7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah.

#### c. Fungsi media video pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu pilihan para guru dalam mengajar karena video pembelajaran memiliki banyak keunggulan dan dianggap sebagai salah satu metode mengajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu video pembelajaran memiliki

banyak fungsi, Ratumanan berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai berikut :<sup>10</sup>

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Media pembelajaran dapat membuat gagasan abstrak menjadi lebih konkret. Sehingga membuat para peserta didik cepat paham dan lebih mudah untuk memahami materi yang sudah diajarkan.
3. Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian, media video dapat berfungsi untuk lebih memfokuskan perhatian peserta didik pada informasi yang akan disajikan.
4. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, agar peserta didik lebih memahami lingkungannya.
5. Media pembelajaran mengurangi energi atau usaha berpikir yang harus dikeluarkan oleh peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media akan membantu para peserta didik untuk segera memahami materi pembelajaran yang dibahas ketika di dalam kelas. Energi atau usaha yang dimiliki oleh peserta didik dapat dihemat dan digunakan untuk mendalami dan memperkaya materi pembelajaran tersebut.
6. Media membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran umumnya menarik bagi para peserta didik dengan berbagai modalitas belajar, terutama bagi peserta

---

<sup>10</sup> Ratumanan dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2019), 268.

didik yang menyukai video, sehingga dengan adanya media pembelajaran berupa video tersebut dapat memberikan mereka motivasi dan membuat mereka akan lebih memahami materi.

d. Manfaat media video pembelajaran

Pembelajaran yang aktif membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa, oleh karena itu adapun manfaat penggunaan media video antara lain :<sup>11</sup>

1. Memberikan pengalaman berkesan bagi peserta didik
2. Memperlihatkan secara nyata kepada peserta didik sesuatu yang awalnya tidak bisa dilihat
3. Memberikan pengalaman baru kepada peserta didik tentang keadaan tertentu
4. Memunculkan studi kasus sehingga memicu peserta didik untuk memicu diskusi peserta didik.

Video pembelajaran membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

e. Kelebihan media video pembelajaran

Menurut Sukiman video pembelajaran memiliki kelebihan, kelebihan tersebut diantaranya yaitu :<sup>12</sup>

1. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka melaksanakan aktivitas seperti membaca,

---

<sup>11</sup> riendha Yuanta, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.02 (2020), 91

<sup>12</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Cetakan 1 (Sleman, Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 14

berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Selain itu, video pembelajaran juga dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

2. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, seperti video tentang siklus hujan, jadi siswa bisa melihat siklus hujan didalam video dengan jelas.

f. Kekurangan media video pembelajaran

Menurut Suryani, video pembelajaran memiliki kekurangan yaitu :<sup>13</sup>

1. Video pembelajaran pada umumnya memerlukan biaya mahal untuk membelikan bahan-bahanya dan memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya.
2. Pembuatan media video pembelajaran memerlukan waktu yang lama, karena harus memadukan 2 elemen yaitu, video dengan audionya agar bisa menjadi media yang baik ketika akan diberikan kepada peserta didik.
3. Membutuhkan keterampilan dan ketelitian yang sangat baik ketika akan membuat video pembelajaran.
4. Pada saat video pembelajaran mulai diputar, sehingga banyak gambar-gambar bergerak terus dan tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video pembelajaran tersebut, sehingga membuat peserta didik menjadi bingung.

---

<sup>13</sup> Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 14

## 2. *Problem Based Learning (PBL)*

### a. Pengertian *problem based learning*

PBL merupakan Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.<sup>14</sup> Menurut Prof. Howard Barrows serta Kelson dalam Taufik Amir “*problem based learning*” yaitu kurikulum serta pembelajaran.

Kurikulum memberikan permasalahan yang menuntut peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang relevan, keterampilan pemecahan masalah, cara belajar mereka sendiri, dan kemampuan menyelesaikan permasalahan kelompok. Sejalan dengan zaman yang semakin berkembang diperlukan keterampilan menyelesaikan permasalahan baik dalam pekerjaan maupun dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, sesuai dengan konsep *Problem based learning* sebagai pembelajaran berbasis masalah, pemecahan masalah, berpusat pada siswa, pembelajaran mandiri dan refleksi.<sup>15</sup>

*Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara merangsang siswa untuk menyelesaikan masalah, dengan harapan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik untuk

---

<sup>14</sup> Putri Dewi Anggraini and Siti Sri Wulandari, ‘Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa’, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 292–99 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>>.

<sup>15</sup> Rizma Fanilasari and Herlina Usman, ‘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 (2023), 1033 <<https://doi.org/10.29210/1202323517>>.



menerapkan didalam materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan *problem based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang memakai permasalahan kehidupan sehari-hari untuk langkah awal yang dilalui siswa dalam memperoleh pengetahuan dan konsep yang menjadi inti materi pembelajaran yang dipunyai setiap siswa secara mandiri, sehingga terbentuk informasi baru.

b. Kelebihan dan kekurangan *problem based learning*

*Problem based learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah melalui penyajian kasus nyata sebagai pusat pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari *problem based learning* (PBL) :<sup>16</sup>

1. Kelebihan *problem based learning* (PBL)

a. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis

PBL mendorong siswa untuk menganalisis informasi, mengidentifikasi masalah, dan mengembangkan solusi. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam memecahkan masalah.

b. Pengalaman Belajar Aktif

Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menganalisis, mendiskusikan, dan mencari solusi untuk masalah

---

<sup>16</sup> Lilis Lismaya, *Berfikir Kritis Dan PBL* (Surabaya: Media Cendekia, 2019).

yang dihadapi. Hal ini memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi.

c. Kolaborasi dan Komunikasi

PBL mendorong kolaborasi antara siswa, karena mereka harus bekerja sama untuk memecahkan masalah yang kompleks. Ini mempromosikan keterampilan komunikasi interpersonal dan kerja tim.

d. Relevansi

Penggunaan kasus nyata sebagai dasar pembelajaran, PBL membantu siswa memahami relevansi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Ini meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran.

e. Memotivasi Pembelajaran Mandiri

PBL mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dalam belajar. Mereka harus mencari informasi dan sumber daya sendiri untuk memecahkan masalah yang diberikan.

2. Kekurangan *problem based learning* ( PBL )

a. Memerlukan Waktu yang Lebih Lama

Implementasi PBL memerlukan waktu yang lebih lama daripada metode pembelajaran tradisional. Siswa memerlukan

waktu untuk menganalisis masalah, mencari informasi, dan mengembangkan solusi.

b. Perlu Fasilitator yang Terlatih

PBL memerlukan peran fasilitator yang terlatih untuk mengarahkan dan mendukung proses pembelajaran. Fasilitator yang tidak kompeten dapat menghambat efektivitas PBL.

c. Tidak Efisien untuk Materi yang Terstruktur

PBL cenderung lebih efektif untuk materi-materi yang kompleks dan memerlukan pemecahan masalah, daripada materi-materi yang memiliki struktur yang jelas dan baku.

d. Tidak Sesuai untuk Semua Siswa

Beberapa siswa mungkin kesulitan beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang terfokus pada pemecahan masalah. Mereka mungkin memerlukan lebih banyak bimbingan dan struktur.

e. Evaluasi yang Tidak Konvensional

Evaluasi hasil pembelajaran dalam PBL dapat menjadi tantangan, karena fokusnya lebih pada proses daripada hasil akhir. Evaluasi harus dirancang dengan cermat untuk memastikan bahwa mereka mencerminkan kemajuan siswa dalam pemecahan masalah dan pemahaman konsep.

Meskipun PBL memiliki kelebihan dan kekurangan, penerapan yang tepat dan perhatian terhadap kebutuhan siswa dapat meningkatkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.<sup>17</sup>

d. Tahapan *problem based learning* (PBL)

Menurut Sanjaya tahapan atau langkah-langkah didalam *problem based learning* (PBL) adalah sebagai berikut :<sup>18</sup>

1. Melakukan orientasi masalah kepada peserta didik.

Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan terkait topik yang terdapat didalam video pembelajaran, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah.

2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.

Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah dalam pembelajaran.

3. Membimbing kelompok investigasi.

Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

---

<sup>17</sup> M Sintia and J Jasmidi, 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Pada Materi Termokimia', *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.3 (2022), 202–10 <<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/download/70/50>>.

<sup>18</sup> Lilis Lismaya. *Berfikir Kritis dan PBL*, 25

4. Menganalisis proses pemecahan masalah.

Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil penyelidikannya, serta proses-proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

5. Mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

### 3. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku).<sup>19</sup> Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang mencakup tiga aspek yaitu, aspek kognitif yang berupa kecakapan kerja serta berpikir, aspek afektif yang berupa pembentukan sikap ilmiah dalam memecahkan masalah, dan aspek psikomotor berupa keterampilan serta kecakapan menggunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.

Menurut Benyamin S. Bloom hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu:<sup>20</sup>

1. Ranah Kognitif berkaitan dengan pengetahuan

---

<sup>19</sup> Ermelinda Yosefa Awe and Kristina Benge, 'Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd', *Journal of Education Technology*, 1.4 (2017), 231 <<https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>>.

<sup>20</sup> Rohayati, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Sma Negeri 2 Magelang', 2015, i-280

Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

## 2. Ranah Afektif Berkaitan sikap

Kategori tujuannya mencerminkan hirarki yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan pembelajaran afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

## 3. Ranah Psikomotorik

Berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan saraf, manipulasi objek, dan koordinasi saraf. Ranah psikomotorik mencakup tujuh aspek yaitu: aspek persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaption*), dan kreativitas (*originality*).

Berdasarkan variabel penelitian ini aspek yang tepat adalah aspek kognitif karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* berupa soal atau pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan. Selain itu, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses kegiatan belajar, karena belajar itu

merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Kegiatan pembelajaran peserta didik yang dikatakan berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa maka perlu dilakukannya kegiatan evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program yang telah memenuhi kebutuhan para siswa.<sup>21</sup>

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Rusman juga ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor-faktor tersebut adalah :<sup>22</sup>

1. Faktor dari dalam yang mempengaruhi peserta didik

a. Faktor fisiologis

Kondisi fisiologis merupakan seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam cacat jasmani dan sebagainya. Karena hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pembelajaran.

b. Faktor individu

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi

---

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. 4 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 5.

<sup>22</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*, 67-58

inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2. faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal ini meliputi :

- a. Faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- b. Faktor instrumental, faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

### **3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

#### **a. Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati. IPA dapat dijabarkan pada beberapa ilmu seperti, astronomi, kimia, mineralogi, meteorologi, fisiologi, dan biologi. IPA tidak didapatkan dari hasil pemikiran manusia, namun IPA merupakan hasil dari pengamatan maupun eksperimentasi suatu gejala alam yang ada di bumi ini. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan tentang kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi IPA merupakan suatu proses penemuan yang ada di bumi.



IPA tidak mungkin dapat berdiri sendiri, karena gejala alam ini berhubungan satu dengan yang lainnya yang tersusun dalam suatu sistem yang saling menjelaskan dan merupakan satu kesatuan yang utuh.<sup>23</sup> Selain itu, Pendidikan IPA merupakan suatu langkah yang harus ditempuh seorang guru SD dalam pembelajaran yaitu menciptakan pengalaman-pengalaman baru bagi peserta didik dalam pelajaran IPA baik pengalaman secara langsung maupun tidak langsung. Jadi guru harus mampu memahami hakikat pembelajaran dengan cara memahami karakteristik pada anak sehingga dapat menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pembelajaran yang berdasarkan pada prinsip-prinsip, dan proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep IPA.<sup>24</sup>

b. Tujuan pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA ditingkat SD/MI masih terpadu karena belum di pisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, fisika, dan biologi oleh karena itu guru di tingkat dasar harus bisa menguasai secara keseluruhan materi yang ada didalam IPA termasuk kimia, fisika dan biologi. Hal tersebut tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru.

---

<sup>23</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Malang: Ediiide Infografika, 2016), 4 – 5.

<sup>24</sup> Rizka Kagum Irawan, “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Pajang III NO. 206 Surakarta Tahun 2014/2015” (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015), 7 – 8

Setiap pembelajaran tentunya memiliki tujuan, adapun tujuan pembelajaran IPA menurut badan nasional standar pendidikan tahun 2006 yang dikutip dari Susanto adalah :<sup>25</sup>

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran mengenai adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk ikut berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.

#### **4. Teori pengaruh video pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar**

Teori yang mendukung pembelajaran PBL berpengaruh terhadap hasil belajar adalah teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui interaksi mereka dengan lingkungan. Konteks PBL, siswa aktif mencari informasi dan memecahkan masalah, yang membantu mereka membangun pengetahuan yang lebih mendalam dan bermakna.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 171 – 72

<sup>26</sup> Basuki Rahmat sinaga, 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017

Aktivitas-aktivitas pembelajaran konstruktivisme meliputi mengamati fenomena-fenomena, mengumpulkan data-data, merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis, dan bekerja sama dengan orang lain. Kegiatan lainnya adalah mengajak siswa mengunjungi lokasi-lokasi di luar ruangan kelas. Guru-guru dari berbagai disiplin ilmu diperlukan untuk merencanakan kurikulum bersama-sama. Siswa perlu diarahkan untuk dapat mengatur diri sendiri dan berperan aktif dalam pembelajaran serta berperan menyelesaikan permasalahan yang mereka temukan dalam proses pembelajaran dengan menentukan tujuan-tujuan, memantau dan mengevaluasi kemajuan mereka, dan bertindak melampaui standar-standar yang disyaratkan bagi mereka dengan menelusuri hal-hal yang menjadi minat mereka.<sup>27</sup>

Tahapan PBL yang berkaitan dengan teori konstruktivisme adalah tahap menganalisis proses pemecahan masalah, karena dalam tahap tersebut peserta didik menganalisa cara memecahkan permasalahan, proses tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yaitu peserta didik membangun pengetahuan sendiri untuk memecahkan permasalahan.

## **B. Telaah Penelitian Terdahulu**

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Gustiar Aldi Septiana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hassanudin Banten, tahun 2018, yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa

---

<sup>27</sup> Dale H. Schunk, *Learning Theories An Education Perspective*, Di Terjemahkan Oleh Eva Hamdiah, Rahmat Fajar, Dengan Judul *Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2012). Hal.323

pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung - Mancak)".

Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa : (1) Penggunaan media video terhadap hasil belajar fiqih membuat hasil belajar fiqih pada kelas eksperimen lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai rata-rata pre-test sebesar 43,3 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian, setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media video, nilai rata-rata post-test mereka menjadi 68,76. Setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media video, ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 25,46. (2) Terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Dan dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data post-test tersebut maka diperoleh nilai t-hitung = dengan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$  dan  $\alpha = 0,025$  maka diperoleh nilai t-tabel = 2,001. Karena 17,12 berada di luar interval  $2,001 \leq t_{hitung} \leq 2,001$ , maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.<sup>28</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Gustiar Aldi Septiana terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu pada variabel hasil belajar IPA, siswa kelas IV dan metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan juga letak persamaan pada variabel independen (X) adalah media video dan variabel dependen (Y) adalah hasil belajar. Sedangkan untuk perbedaannya adalah pada tempat dan kelas yang

---

<sup>28</sup> Gusti Aldi Septiana, "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung - Mancak)," Skripsi: *Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, 2018, 55-57.

akan di teliti serta pada penelitian ini juga memakai video pembelajaran berbasis proyek sedangkan dalam penelitian terdahulu hanya memakai video pembelajaran biasa.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Nur Atikah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, tahun 2018, yang berjudul "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Cahaya (Kuasi Eksperimen di SD Dharma Karya UT)".<sup>29</sup> Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata post-test keterampilan proses IPA siswa pada kelas eksperimen yaitu 62,14 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 53,86.

Terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata post-test hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen 80,00 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 70,86. Terdapat hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses IPA dengan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan pada koefisien korelasi Sig. (2tailed) antara keterampilan proses IPA kelas eksperimen dan post-test hasil belajar kelas eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$  dan koefisien korelasi Sig. (2tailed) antara keterampilan proses IPA kelas kontrol

---

<sup>29</sup> Nur Atikah, "Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sifat-sifat Cahaya (Kuasi Eksperimen di SD Dharma Karya UT)," *Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2018.

dan post-test hasil belajar kelas kontrol sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sedangkan nilai korelasi kelas eksperimen sebesar 0,945 dan kelas kontrol sebesar 0,9447.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Atikah terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu pada variabel hasil belajar IPA, siswa kelas IV dan metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan teknik Quasi Eksperimental. Perbedaannya pada penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu variabel independen (X), pengaruh penggunaan media, video pembelajaran, dan variabel dependen (Y1), keterampilan proses IPA (Y2), hasil belajar IPA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan nantinya hanya menggunakan 2 variabel saja yaitu pada variabel independen (X) adalah pengaruh video pembelajaran proyek dan variabel dependen (Y) adalah hasil belajar siswa.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2019, yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngonto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015." Adapun hasil dalam penelitian ini adalah Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai post test kelompok eksperimen sebesar 82,36 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 76,18. Hasil analisis data karenanya Nilai t hitung  $3,473 > t$  tabel 2,023. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah dan media power point. Hal ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media

video. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta.<sup>30</sup> Persamaan penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan variabel yang sama yaitu dua variabel dan perbedaan penelitian ini adalah dalam penelitian terdahulu yang di gunakan adalah video pembelajaran biasa sedangkan dalam penelitian yang sekarang menggunakan video pembelajaran berbasis proyek.

### C. Kerangka Pikir

Menurut pendapat Ali Salimun kerangka berfikir adalah penjelasan sementara terhadap sesuatu gejala yang menjadi obyek permasalahan.<sup>31</sup> Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :

Variabel Independen (X) : Penggunaan video pembelajaran berbasis PBL  
(*problem based learning*)

Variabel Dependen (Y) : Hasil belajar siswa

### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesa berasal dari kata *hypo* "kurang dari", dan *thesis* "pendapat".<sup>32</sup>

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan atau pendapat yang masih kurang.

Kesimpulan yang masih kurang karena harus di buktikan. Selain itu hipotesis

---

<sup>30</sup> Muhammad Chusnul Al Fasyi, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015," (*Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*, 2019).

<sup>31</sup> Erwin Widiasworo, *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis* (Yogyakarta: Araska, 2019), 62-63.

<sup>32</sup> Tukiran Tuniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)* (Bandung: Alfabeta, 2014), 24.

juga bisa diartikan sebagai jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian. Hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten tahun 2023.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten tahun 2023





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Craswell penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel.<sup>33</sup> Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental Design*. Desain tersebut merupakan pengembangan dari *True Eksperimental Desain*. *Quasi Experimental Design* memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Berdasarkan bentuk *Quasi Experimental Design* tersebut peneliti mengambil bentuk *Nonequivalent Control Group Desain*, dalam desain ini hampir sama dengan *Pretest-posttest Control Group Desain* hanya saja pada desain ini kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Peneliti menggunakan penelitian dengan metode *Quasi Experimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Desain* karena metode ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan tidak adanya perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang semua anggota

---

<sup>33</sup> Deepublish · 2020 Adhi Kusumastuti, Ph.D., Ahmad Mustamil Khoiron, M.Pd., Taofan Ali Achmadi, M.Pd, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Deepublish, 2020).

kelompoknya digunakan untuk penelitian, selain itu dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah kelas 3 yang berjumlah 27 peserta didik di SDN 1 Nologaten. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah :

1. Membagi siswa menjadi 2 yaitu kelas 3A dan 3B untuk dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen
2. Memberikan *pre test* kepada peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan untuk melihat hasil tes sebelum diberikan perlakuan.
3. Tahap selanjutnya sampel diberikan *treatment* menggunakan video pembelajaran berbasis *problem based learning*
4. Tahap terakhir adalah sampel diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah diberikan *treatment*.

Tujuan penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* adalah untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel independen (X) video pembelajaran berbasis PBL dan variabel dependen (Y) hasil belajar IPA kelas III di SDN 1 Nologaten.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini berada di SDN 1 Nologaten, yaitu sebuah sekolah dasar negeri yang berada di kecamatan ponorogo tepatnya di daerah Nologaten,

untuk waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2024. Alasan peneliti memilih lokasi di SDN 1 Nologaten dikarenakan peneliti pernah melakukan magang di SDN 1 Nologaten sehingga peneliti sudah mengetahui budaya dan juga karakteristik SDN 1 Nologaten.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah kumpulan (keseluruhan) unsur atau individu yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Karakteristik ditafsirkan sebagai sifat-sifat yang ingin diketahui atau diamati pada suatu penelitian dan keadaanya senantiasa berubah-ubah. Istilah karakteristik bisa juga disebut dengan variabel atau perubah. Menurut Sugiyono, populasi merupakan wilayah generaliasi yang terdiri dari sebuah obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya.<sup>34</sup> Populasi tidak hanya jumlah orang tetapi juga meliputi beberapa aspek diantara sifat orang atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN 1 Nologaten kelas 1 sampai dengan kelas 6.

#### 2. Sampel

Sampel adalah kumpulan dari unsur atau individu yang merupakan bagian dari populasi. Pengambilan sampel dilakukan karena adanya keterbatasan waktu dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti. Apabila peneliti

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Edisi 2. Cet 1 (Bandung: Alfabeta, 2019) 126

dapat menjangkau seluruh populasi maka tidak perlu dilakukan pengambilan sampel.<sup>35</sup> Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 1 Nologaten yang berjumlah 27 sehingga termasuk sampel jenuh karena jumlah sampel kurang dari 30. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, pertimbangan dalam penelitian ini adalah terbatasnya jumlah sampel oleh karena ini peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian ini penelitian eksperimen maka membutuhkan 2 sampel, peneliti membagi sampel menjadi 2 yaitu kelas 3A yang berjumlah 14 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 3B yang berjumlah 13 peserta didik sebagai kelas kontrol.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, video dan lain-lain.<sup>36</sup> Media sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Video dalam kamus besar bahasa Indonesia video merupakan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup untuk ditayangkan di dalam televisi. Video utamanya adalah gambar hidup

---

<sup>35</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 9.

<sup>36</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin, Kalimantan selatan: IAIN Antasari Press, 2012), 1.

(bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati. IPA dapat dijabarkan pada beberapa ilmu seperti, astronomi, kimia, mineralogi, meteorologi, fisiologi, dan biologi. IPA tidak didapatkan dari hasil pemikiran manusia, namun IPA merupakan hasil dari pengamatan maupun eksperimentasi suatu gejala alam yang ada di bumi ini.

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan oleh para peneliti untuk mengumpulkan data. Apabila berdasarkan sumber datanya maka teknik pengumpulan data dapat dibagi menjadi 4 macam, yaitu teknik observasi, wawancara, kuisioner (primer), dan dokumentasi (sekunder).<sup>37</sup>

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian dinamakan instrumen. Sehingga, instrumen adalah alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang akan diteliti melalui pengukuran. Peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif

---

<sup>37</sup>Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*, 78.

yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.

Pengumpulan data melalui eksperimen semu mengenai hasil belajar IPA siswa kelas III (Y) yang menggunakan dan tidak menggunakan video pembelajaran (X) adalah melalui tes. Instrumen penelitian ini merupakan instrumen yang dibuat oleh peneliti, setelah peneliti selesai membuat butir-butir pernyataan angket penelitian dan soal tes, peneliti melakukan uji ahli (*Expert Judgement*).

Adapun instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data**

Indikator pemecahan masalah Ilmu Pengetahuan Alam	Indikator pencapaian kompetensi	Jenis soal	Nomor Soal	
			<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1. Mampu menyebutkan perubahan wujud benda	Peserta didik mampu menyebutkan perubahan wujud benda dalam soal	Pilhan ganda	1,2,9	3,4
2. Mampu memahami perubahan wujud benda	Peserta didik mampu memahami perubahan wujud benda dalam soal	Pilhan ganda	3,8,	1,2
3. Mampu menyebutkan sifat benda	Peserta didik mampu menyebutkan sifat benda dalam soal	Pilhan ganda	5,7,10	5,6,10
4. Mampu menyebutkan contoh perubahan wujud benda	Peserta didik mampu menyebutkan contoh perubahan wujud benda dalam soal	Pilhan ganda	4,6	7,8,9

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua cara yaitu :

1. Tes

Tes adalah cara yang dapat dilakukan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan. Tes ini dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Metode dokumentasi ini peneliti lakukan untuk mencari informasi tentang siswa kelas III di SDN 1 Nologaten, dan segala sesuatu yang berkaitan SDN 1 Nologaten yang sudah dalam bentuk dokumen, misalnya sejarah berdirinya sekolah, struktur organisasi, sarana prasarana, visi, misi dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah.

## **F. Validitas dan Reliabilitas**

1. Uji validitas

Validitas merupakan hasil dari suatu pengukuran yang menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Instrumen dikatakan valid

apabila mampu mengukur yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus uji pengujian validitas butir tes dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi *Product Moment* yaitu penghitungan koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen dengan menggunakan rumus dari *Product Moment*.<sup>38</sup>

Rumus *product Moment* sebagai berikut :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Banyaknya subjek

$\Sigma X$  = Jumlah skor tiap butir

$\Sigma Y$  = Jumlah skor total

$\Sigma XY$  = Jumlah perkalian X dan Y

$\Sigma X^2$  = Jumlah kuadrat nilai X

$\Sigma Y^2$  = Jumlah kuadrat nilai Y

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  selanjutnya dibandingkan dengan nilai r tabel dengan taraf signifikansi sebesar 5% guna mengetahui valid dan tidaknya instrumen yang digunakan. Apabila nilai  $r_{xy}$  lebih besar atau sama dengan r tabel maka instrumen yang digunakan dinyatakan valid. Jika nilai  $r_{xy}$  lebih

---

<sup>38</sup> hidayat Alimul Aziz, *Menyusun Instrumen Penelitian & Validitas-Reliabilitas* (Surabaya: Health Books Publishing, 2021).



kecil dari  $r$  tabel, maka instrumen yang digunakan dinyatakan tidak valid. Instrumen yang tidak valid tidak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Proses validasi instrumen yang dilakukan untuk mengetahui seberapa tingkat kesahihan (valid) suatu instrumen suatu intrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Hanya instrumen yang valid yang dapat digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian. Uji validitas instrumen ini dikatakan valid apabila memiliki :  $r_{ruang} > r_{tabel}$ . Dilihat dari signifikansi 5% pada distribusi nilai  $r_{tabel}$  statistik maka diperoleh nilai sebesar 0,482. Sehingga dapat disimpulkan apabila  $r_{ruang} > 0,482$  maka valid. Berikut hasil validasi soal tes :

**Tabel 3.2 Hasil Validasi Tes**

Variabel	No	$R_{ruang}$	Interpretasi
Hasil Belajar	1	0,793	Valid
	2	0,623	Valid
	3	0,728	Valid
	4	0,790	Valid
	5	0,579	Valid
	6	0,732	Valid
	7	0,728	Valid
	8	0,713	Valid
	9	0,790	Valid
	10	0,595	Valid

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa seluruh tes soal tersebut valid dari nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.

## 2. Uji Reliabilitas

Konsep reliabilitas dalam arti reliabilitas alat ukur berkaitan dengan masalah eror pengukuran (*error of measurement*). Eror pengukuran sendiri menunjuk pada sejauhmana konsistensi hasil pengukuran terjadi apabila pengukuran dilakukan ulang pada kelompok subjek yang sama. Uji Reliabilitas yang digunakan adalah teknik tes-retes menggunakan rumus *cronbach alpha*. Rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*.<sup>39</sup>

$$\text{Rumus Alfa Cronbach (CA)} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \delta b^2}{\sum \delta t^2} \right)$$

CA = koefisien Cronbach alpha

K = banyaknya pertanyaan dalam butir

$\delta b^2$  = varian butir

$\delta t^2$  = varian total

Kategori koefisien cronbach alpha sebagai berikut :

Alpha < 0,7 : kurang menyakinkan (inadequate)

Alpha  $\geq$  0,7 : baik (good)

Alpha  $\geq$  0,8 : sangat baik (excellent)

---

<sup>39</sup> Duwi Prayitno, *SPSS Handbook: Analisis Data, Olah Data, dan Penyelesaian Kasus - kasus Statistik*(Yogyakarta: Mediakom, 2016), 60.

Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen tes :

**Tabel 3.3 Data Case Processing Summary Instrumen Soal Tes**

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

**Tabel 3.4 Data Reliabilitas Instrumen Soal Tes**

Cronbach's Alpha	N of Items
,953	10

Berdasarkan tabel *case processing summary* dapat disimpulkan bahwa N=10 dan teridentifikasi 100%. Pada tabel *reliability statistics* nilai *cronbach's alpha* ialah  $0,953 > 0,6$  hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

### G. Teknik analisis data

Analisis data merupakan pengubahan atau pengolahan data untuk dijadikan informasi, sehingga fungsi dari analisis data adalah untuk memudahkan menjawab persoalan-persoalan yang berkaitan dengan penelitian. Sehingga teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara untuk melaksanakan analisis terhadap suatu data dengan tujuan untuk mengolah data tersebut menjadi informan sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya mudah untuk dipahami

dan bermanfaat untuk menjawab dari masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian.<sup>40</sup>

Analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t (t-test) dan uji untuk menghitung mean dan standart deviasi. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Uji prasyarat, uji-t, dan analisis korelasi dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* versi 23.

#### 1. Prasyarat uji t

Prasyarat dalam melakukan uji t adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan One-sample Kolmogorov-Smirnov pada software *SPSS 23 for windows*. Berdasarkan uji normalitas dengan berbantuan *SPSS 23 for windows* data dinyatakan normal.

#### 2. Uji Hipotesis

##### a. Uji t

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA kelas III di SDN 1 Nologaten. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (t-test). Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut :

---

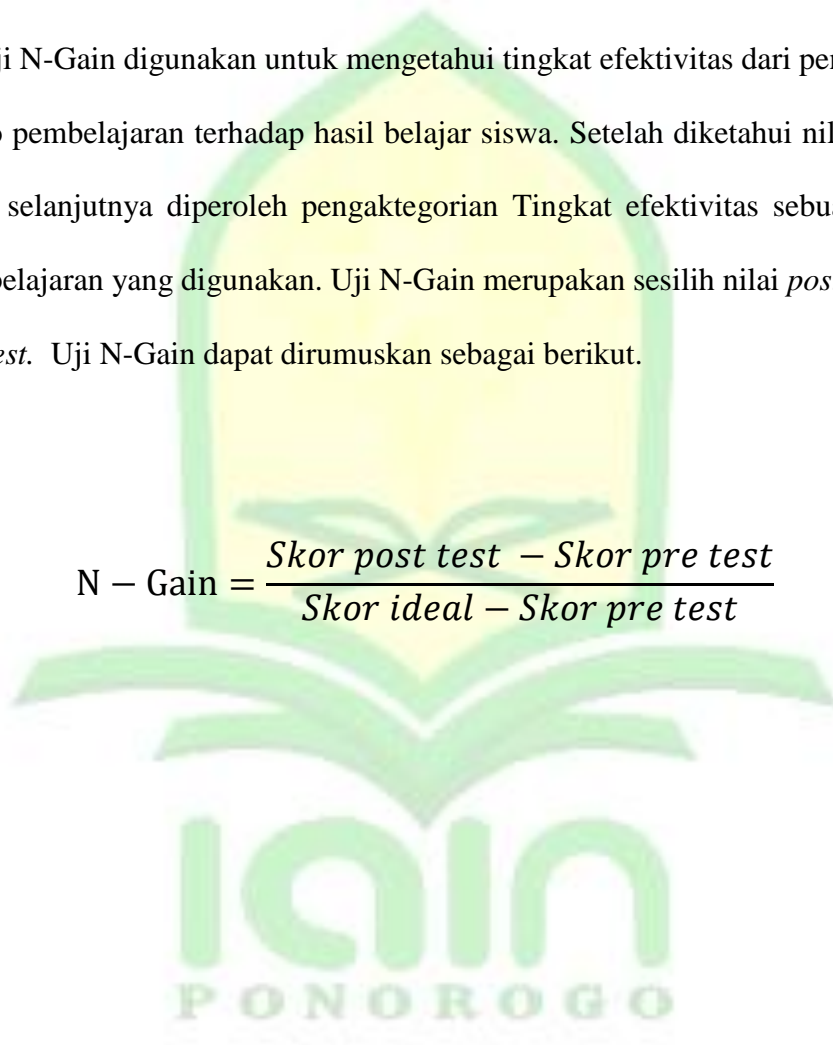
<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 266

- a. Taraf signifikansi (  $\alpha$  ) = 0,05 atau 5%.
- b. Kriteria yang digunakan dalam uji-t adalah :
  1. Ho diterima apabila  $\text{Sig} > 0,05$ , atau  $-\text{ttabel} \leq \text{thitung} \leq \text{ttabel}$
  2. Ho ditolak apabila  $\text{Sig} < 0,05$ , atau  $\text{thitung} > \text{ttabel}$

### 3. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Setelah diketahui nilai uji N-Gain selanjutnya diperoleh pengakategorian Tingkat efektivitas sebuah media pembelajaran yang digunakan. Uji N-Gain merupakan sesilih nilai *post test* dan *pre test*. Uji N-Gain dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pre test}}$$



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN 1 Nologaten

Sekolah Dasar Negeri 1 Nologaten terletak di Jalan Sultan Agung No. 96, Desa Nologaten, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur. Pada tahun 1911 SDN 1 Nologaten ini didirikan pada awal tahun sampai dengan tahun 1966 sekolah ini bernama SD Kartini. Kemudian pada 1967 sampai dengan 1981 berubah menjadi SDN Sultan Agung dan pada tahun 1982 sampai dengan 2002 lembaga ini berubah nama lagi menjadi SDN 1 Nologaten, dan terakhir pada tahun 2003 sampai sekarang bernama SDN 1 Nologaten. Semenjak awal berdiri sekolah ini mendapat status Sekolah Negeri dengan Nomor Statistik Sekolah atau NSS 101051117020 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional 20510697. Selain itu status kepemilikan tanah sekolahnya ialah milik PEMDA dengan luas tanah 11112 M2 dan sampai sekarang masih beroperasi.

##### 2. Profil singkat SDN 1 Nologaten

- a. Nama sekolah : SD Negeri 1 Nologaten
- b. Nomor pokok sekolah : 20510697
- c. Nomor statistik sekolah : -
- d. Status sekolah : Negeri

- e. Alamat sekolah : Jl. Sultan Agung 96, Nologaten Ponorogo
- f. Titik koordinat : -7.8976464, 1111.7877
- g. Kepemilikan tanah sekolah : Milik Pemerintah daerah
- h. Tahun berdiri : 1911
- i. No. Tlp : 0835248613
- j. Email sekolah : Sdn1nologaten@yahoo.com

### 3. Visi, Misi, dan Tujuan SDN 1 Nologaten

#### b. Visi SDN 1 Nologaten

Sekolah Sekolah Dasar Negeri 1 Nologaten, Ponorogo memiliki visi, yaitu agamis, berilmu, berakhlak mulia dan cinta lingkungan.

#### c. Misi SDN 1 Nologaten

1. Mengembangkan kultur sekolah yang berdasarkan IMTAQ untuk menguasai IPTEK.
2. Melaksanakan pembelajaran yang kontekstual dan bernuansa PAIKEM.
3. Mengembangkan potensi peserta didik dan pendidik sehingga menjadi sekolah unggul yang diminati oleh masyarakat.
4. Mengembangkan wawasan lingkungan sehat dan berwawasan lingkungan.

#### d. Tujuan SDN 1 Nologaten

Sekolah Dasar Negeri 1 Nologaten memiliki tujuan ,tujuan tersebut adalah :

1. Siswa rajin beribadah
2. Siswa hafal juz amma
3. Siswa memiliki sikap berakhlakul karimah.
4. Siswa berprestasi dalam bidang bakat dan minat yang dimiliki

5. Siswa memiliki ketrampilan dalam pelajaran
  6. Siswa memiliki nilai hasil belajar yang memuaskan
  7. Siswa memiliki pribadi yang cinta terhadap tanah air dan lingkungan sekitar
  8. Sekolah yang unggul dalam berbagai bidang
- e. Keadaan tenaga pendidik dan kependidikan

Keadaan tenaga pendidik dan kependidikan di SDN 1 Nologaten berjumlah 16 orang ,adapun rinciannya yaitu 10 orang pegawai negeri sipil (PNS) dan 6 orang berstatus guru tidak tetap atau guru bantu.

**Tabel 4.1**  
**Keadaan pendidik**

No	Status Kepegawaian	Kepala	Guru	Karyawan	Jumlah
1	PNS	1	9		10
2	Bantu		2	4	6
Jumlah		1	11	4	16



## f. Keadaan siswa

SDN 1 Nologaten memiliki 176 siswa dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Peserta didik SDN 1 Nologaten**

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah Murid		Total	Jumlah Rombel
		L	P		
1.	Kelas 1	14	8	22	1 kelas
2.	Kelas 2	13	15	28	1 kelas
3.	Kelas 3	17	10	27	1 kelas
4.	Kelas 4	16	16	32	1 kelas
5.	Kelas 5	13	11	24	1 kelas
6.	Kelas 6	21	22	33	2 kelas

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian memuat penjelasan data penelitian, dalam bentuk angka-angka statistik, presentase, tabel maupun grafik. Data dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN Nologaten, data pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut :

### 1. Data pretest dan posttes kelas kontrol

Data pretest dan posttest kelas kontrol di SDN 1 Nologaten dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3 Data Pretes dan Posttest Kelas Kontrol**

No	Nama	Kelas	Pretest	Posttest
1	RAFKI BASWARA PUTRA	III (TIGA)	40	80
2	SEPTYAN CANDRA ALVARO GAVRIEL	III (TIGA)	50	70
3	TIFANI AULIA DEVINDA	III (TIGA)	40	80
4	VALENCYA DITA NUR AGUSTIN	III (TIGA)	30	90
5	VERREL RIZA FAHLEVI PRATAMA	III (TIGA)	50	80
6	ADITYA YUDANTHARA	III (TIGA)	40	70
7	MOCHAMMAD RAYHAN IKROM ASHARI	III (TIGA)	50	90
8	MOCHAMMAD RAYYAN IKROM ASHARI	III (TIGA)	30	80
9	MUHAMMAD ALDI RADITYHYA ABIZAR	III (TIGA)	40	60
10	FARIKHATUN JAMILA	III (TIGA)	50	70
11	KIRANA TRIBUANA TUNGGAL DEWI	III (TIGA)	60	80
12	MUHAMMAD AFKAR ZAAIDAN WIJANARKO	III (TIGA)	20	60
13	NASWA AQILA AZ-ZAHRA	III (TIGA)	40	70
	Jumlah	=	660	1020
	Rata-rata	=	46,92	78,04

berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol memiliki jumlah 660 dengan rata-rata 46,92 sedangkan pada data posttest memiliki jumlah 1020 dengan rata-rata 78,04, kemudian untuk melihat data statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

**Tabel 4.4 Deskriptif Statistik Data Pretes dan Posttest Kelas Kontrol**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test	13	20	70	46,92	11,82
Post test	13	60	90	78,04	8,69

Berdasarkan tabel 4.4 deskriptif statistik diatas dapat disimpulkan bahwa data dari pretest kelas kontrol terdapat nilai minimum pretest 20, nilai

maksimum pretest 70, nilai mean pretest 46,92 dan nilai standar deviation pretest 11,82. Sedangkan data posttest kelas kontrol terdapat nilai minimum posttest 60, nilai maksimum posttest 90, nilai mean posttest 78,04 nilai standar deviation posttest 8,69. Jumlah peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 13 siswa.

## 2. Data Pretest dan Posttes kelas Eksperimen

Data pretest dan posttest kelas Eksperimen di SDN 1 Nologaten dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

**Tabel 4.5 Data Pretes dan Posttest Kelas Ekperimen**

No	Nama	Kelas	Pretest	Posttest
1	AHMAD RAIHAN WIBOWO	III (TIGA)	40	80
2	ALBY AQILA FAHRY	III (TIGA)	20	70
3	ALISA MEIDILASARI	III (TIGA)	50	80
4	ALWI RIZKY PRATAMA	III (TIGA)	70	90
5	ARZA RADINKA DWI PANGGA	III (TIGA)	50	80
6	AYUNDA ELSYAFA AKMALUZZUHAIR	III (TIGA)	40	70
7	DANANG DWI CAHYONO	III (TIGA)	50	90
8	DEVARO SUGIARTO PRATAMA	III (TIGA)	30	80
9	FARID ATHALLAH AL BUKHORI	III (TIGA)	40	60
10	FERDIAN WIDI MAHENDRA	III (TIGA)	50	70
11	FRISTYA HAYU WICAKSONO	III (TIGA)	60	80
12	KHANZA NARA NAQUITA	III (TIGA)	20	60
13	LIDYA FARSANA WARDANI	III (TIGA)	40	70
14	MUHAMMAD AN'IM FAHMI	III (TIGA)	50	80
	Jumlah	=	620	1060
	Rata- rata	=	44,56	78.04

berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas eksperimen memiliki jumlah 620 dengan rata-rata 44,56 sedangkan pada data

post test memiliki jumlah 1060 dengan rata-rata 78.04, kemudian untuk melihat data statistik dekriptif dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

**Tabel 4.6 Deskriptif Statistik Data Pretes dan Posttest Kelas Kontrol**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test	14	20	70	44,56	12,19
Post test	14	60	90	78,04	8,69

Berdasarkan tabel 4.6 Deskriptif Statistik diatas dapat disimpulkan bahwa data dari pretest kelas eksperimen terdapat nilai minimum pretest 20, nilai maksimum pretest 70, nilai mean pretest 44,56 dan nilai standar deviation pretest 12,19. Sedangkan data posttest kelas eksperimen terdapat nilai minimum posttest 60, nilai maksimum posttest 90, nilai mean posttest 78,04 nilai standar deviation posttest 8,69. Jumlah peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 14 siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dilihat nilai posttest lebih besar dibandingkan nilai pretest.

### C. Analisis Data dan Uji Hipotesis

#### 1. Uji prasyarat

##### a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang ada berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Data dinyatakan normal jika data tersebut memiliki  $sig. > 0,05$  apabila data tersebut memiliki  $sig. < 0,05$  maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi

normal. Untuk menguji uji normalitas ini peneliti menggunakan menggunakan uji *Kolmogrov-smirov*.

Hasil dari uji normalitas pada data pretest, motivasi dan posttest belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabek dibawah ini :

**Tabel 4.7 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TES	.173	13	.168	.940	13	.120
POST TES	.184	13	.109	.877	13	.94

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.7, uji *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa data pretest kelas kontrol berdistribusi normal karena pada kelas kontrol disini memiliki *sig.*  $0,120 > 0,05$  sedangkan posttest kelas kontrol ini juga berdistribusi normal karena memiliki *sig.*  $0,94 > 0,05$ .

**Tabel 4.8 Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TES	.173	14	.200	.940	14	.180
POST TES	.184	14	.119	.877	14	.124

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.8, uji *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal karena pada kelas eksperimen disini memiliki *sig.*  $0,180 > 0,05$  sedangkan posttest kelas eksperimen ini juga berdistribusi normal karena memiliki *sig.*  $0,124 > 0,05$ .

b. Uji homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya adalah dilakukan uji homogenitas, uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah pada dua sampel kelompok ini memiliki varian yang berbeda atau memiliki varian yang sama. Kriterianya pengujian homogenitas ialah: apabila nilai signifkansinya  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varian pada data tersebut dinyatakan homogen , namun apabila nilai signifkansinya  $< 0,05$  maka dapat dinyatakan data tersebut tidak homogen.

Hasil uji homogenitas penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel 4.9 Data Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig	
Hasil	Based on Mean	,186	1	34	,669
	Based on Median	,285	1	34	,597
	Based on Median and with adjusted df	,285	1	33,268	,597
	Based on trimmed mean	,199	1	34	,658

Berdasarkan tabel 4.9 nilai *sig.* data pretest kelas kontrol dan data pretest kelas eksperimen ialah  $0,669 > 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa data pada nilai pretest kelas kontrol dan data pretest pada kelas eksperimen

tersebut memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen.

**Tabel 4.10 Data Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil	Based on Mean	,186	1	34	,559
	Based on Median	,285	1	34	,457
	Based on Median and with adjusted df	,285	1	33,268	,597
	Based on trimmed mean	,199	1	34	,658

Berdasarkan tabel 4.10 nilai *sig.* data pretest kelas kontrol dan data pretest kelas eksperimen ialah  $0,559 > 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa data pada nilai posttest kelas kontrol dan data posttest pada kelas eksperimen tersebut homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t karena Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten.

Uji paired sample T test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subyek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda.

Pengambilan keputusan pada uji t adalah apabila nilai signifikansi (2-tailed) $<0.05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel

awal dengan variabel akhir, hal itu menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang dilakukan, apabila nilai signifikansi (2-tailed) $<0,05$  maka tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang dilakukan.

Berikut ini hasil uji-t pada kelas 3 di SDN 1 Nologaten.

**Tabel 4.11 Hasil Uji T**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum – setelah	-31.481	13.215	2.543	-36.709	-26.254	12.378	26	.000

Berdasarkan tabel 4.15 nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan  $0,000 < 0,05$  jadi bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dalam penelitian ini melakukan perlakuan berupa pemberian video pembelajaran, sedangkan yang dilihat perbedaanya adalah hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Setelah dilakukan uji t tahap selanjutnya adalah melakukan uji MANOVA untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN 1 Nologaten.



#### 4. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Setelah diketahui nilai uji N-Gain selanjutnya diperoleh pengakategorian Tingkat efektivitas sebuah media pembelajaran yang digunakan. Uji N-Gain merupakan sesilih nilai *post test* dan *pre test*. Hasil Uji N-Gain sebagai berikut.

**Tabel 4.12 Hasil Uji N-Gain**

No	Kategori	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	N-Gain	78	37
2	Maksimal	90	80
3	Minimal	38	20

Berdasarkan data hasil uji N-Gain rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran adalah 78 atau rata-rata N-Gain adalah 0,78 sedangkan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 37 atau rata-rata N-Gain adalah 0,37. Nilai N-Gain menurut kategori Maltzer 0,3 sampai 0,7 dalam kategori sedang. Apabila lebih dari 0,77 masuk dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran masuk dalam kategori tinggi.

## D. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang efektivitas PBL ( *Problem Based Learning* ) berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III di SDN 1 Nologaten Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Nologaten kelas 3A berjumlah 14 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas 3B berjumlah 13 siswa sebagai kelas eksperimen. Data yang diukur untuk menentukan keefektivan PBL ( *Problem Based Learning* ) berbasis video pembelajaran data hasil belajar siswa yang diambil dengan menggunakan soal tes pilihan ganda. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.<sup>41</sup>

### 1. Hasil pembelajaran PBL ( *Problem Based Learning I* ) siswa kelas 3A dan 3B mata pelajaran IPA sebelum menggunakan media video pembelajaran

Sebelum mengikuti pembelajaran PBL ( *Problem Based Learning I* ) dengan media video pembelajaran di SDN 1 Nologaten, siswa kelas III menunjukkan hasil belajar yang beragam. Hal ini tercermin dari hasil pretes, di mana rata-rata nilai siswa adalah 49,62 dengan nilai 45 sebanyak 10 siswa (16,6%), nilai 55 sebanyak 7 siswa (29%), nilai 55 sebanyak 4 siswa (33,3%), nilai 60 sebanyak 4 siswa (16,6%), nilai 75 sebanyak 2 siswa (2,5%). Meskipun sebagian siswa telah memiliki hasil belajar yang bagus,

---

<sup>41</sup> Dimiyati, et al., *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 200.

tetapi masih terdapat sebagian lain yang memerlukan bantuan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Nilai *pretest* yang beragam ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang dapat menyoar kebutuhan individu siswa agar dapat mengoptimalkan hasil belajar secara keseluruhan.<sup>42</sup>

## **2. Hasil pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) siswa kelas 3A dan 3B mata pelajaran IPA setelah menggunakan media video pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media video pembelajaran, terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa di SDN 1 Nologaten. Hasil *posttest* menunjukkan yang mendapatkan nilai 65 sebanyak 3 siswa (12,5%), nilai 70 sebanyak 5 siswa (20,8%), nilai 75 sebanyak 7 siswa (29%), nilai 80 sebanyak 3 siswa (12,5), nilai 85 sebanyak 6 siswa (25%). Nilai rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 80. Peningkatan nilai hasil *posttest* menjadi bukti bahwa pemberian perlakuan dalam pembelajaran IPA menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Nologaten.

## **3. Proses Penelitian Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbasis Video Pembelajaran**

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Nologaten dengan tahap pembelajaran *problem based learning* (PBL) sebagai berikut :<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Ermelinda Yosefa Awe and Kristina Benge, 'Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd', *Journal of Education Technology*, 1.4 (2017), 231 <<https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>>.

<sup>43</sup> Rohayati, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Sma Negeri 2 Magelang', 2015, i-280

### Tahap I : Orientasi siswa terhadap masalah

- 1) Guru memberikan *pre-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan materi perubahan wujud benda
- 2) Guru menayangkan video pembelajaran berbasis *problem based learning* tentang perubahan wujud benda (*Rasa ingin tahu*)



**Gambar 4.1**

**(Proses penayangan video pembelajaran)**

Pada tahap kedua ini peneliti menayangkan video pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan animasi yang menarik sehingga siswa tertarik untuk mengikuti dan menyimak pembelajaran. proses pembelajaran tersebut sesuai dengan teori *multimedia learning*. Richard E. Mayer dalam wilis menekankan pentingnya mengintegrasikan teks dan gambar untuk meningkatkan pemahaman.<sup>44</sup> Penayangan video

---

<sup>44</sup> Wilis R, *Teori-teori Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 1988), 127-130.

pembelajaran menjadi sarana yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa.

- 3) Siswa mengidentifikasi hal-hal yang dilihat dalam video pembelajaran berbasis *problem based learning* (*Critical Thinking*) Guru memberikan permasalahan tentang peristiwa naiknya air laut yang terjadi disebuah daerah yang disebabkan oleh mencairnya es akibat peristiwa pemanasan global, siswa di minta untuk mengidentifikasi perubahan wujud benda apa yang terjadi dalam peristiwa tersebut dan mengetahui dampak dari peristiwa tersebut hal ini berkaitan dengan teori penemuan. Menurut Jerome Bruner dalam Sundari, teori belajar penemuan adalah proses dimana siswa dapat memahami makna, konsep, dan hubungan melalui proses intuisi, sampai pada akhirnya dapat menemukan suatu kesimpulan yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Bruner menjelaskan hendaknya siswa diberikan kesempatan yang luas untuk menjadi seorang *scientist, problem solver*, historia atau ahli matematika, menemukan konsep dan arti kemudian menjabarkannya dalam bahasa yang siswa pahami.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Wilis R, *Teori-teori Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 1988), 125-126.

**Tahap II : mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**

- 1) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok
- 2) Siswa bersama guru membuat kesepakatan diskusi dilakukan 10 menit



**Gambar 4.2**  
**Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**

**Tahap III : Membimbing kelompok investigasi**

- 1) Siswa melihat dan menyimak video pembelajaran yang guru tayangkan
- 2) Siswa dibimbing oleh guru dalam kegiatan penyelidikan terkait materi perubahan wujud benda yang di tayangkan dalam video pembelajaran
- 3) Siswa bersama kelompok berdiskusi untuk menghasilkan pemecahan masalah (*HOTS, gotong royong, bernalar kritis*)

#### Tahap IV : Menganalisis proses pemecahan masalah

- 1) Perwakilan siswa diminta untuk menjelaskan/mempresentasikan kembali terkait hasil diskusi (*Comunication*)
- 2) Siswa yang lain mendengarkan penjelasan dari teman yang sedang presentasi
- 3) Siswa diberikan *reward* berupa tepuk tangan

#### Tahap V : Mengevaluasi proses mengatasi masalah

- 1) Guru menjelaskan kembali dan menyimpulkan hasil diskusi terkait pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda yang telah dilakukan

Teori yang mendukung pembelajaran PBL berpengaruh terhadap hasil belajar adalah teori konstruktivisme yang ditemukan oleh Jean Peaget. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui interaksi mereka dengan lingkungan. Konteks PBL, siswa aktif mencari informasi dan memecahkan masalah, yang membantu mereka membangun pengetahuan yang lebih mendalam dan bermakna.<sup>46</sup>

Aktivitas-aktivitas pembelajaran konstruktivisme meliputi mengamati fenomena-fenomena, mengumpulkan data-data, merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis, dan bekerja sama dengan orang lain. Kegiatan lainnya adalah mengajak siswa mengunjungi lokasi-lokasi di luar

---

<sup>46</sup> Basuki Rahmat sinaga, 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017

ruangan kelas. Guru-guru dari berbagai disiplin ilmu diperlukan untuk merencanakan kurikulum bersama-sama. Siswa perlu diarahkan untuk dapat mengatur diri sendiri dan berperan aktif dalam pembelajaran serta berperan menyelesaikan permasalahan yang mereka temukan dalam proses pembelajaran dengan menentukan tujuan-tujuan, memantau dan mengevaluasi kemajuan mereka, dan bertindak melampaui standar-standar yang disyaratkan bagi mereka dengan menelusuri hal-hal yang menjadi minat mereka.<sup>47</sup>

Tahapan PBL yang berkaitan dengan teori kontrktivisme adalah tahap menganalisis proses pemecahan masalah, karena dalam tahap tersebut peserta didik menganalisa cara memecahkan permasalahan, proses tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yaitu peserta didik membangun pengetahuan sendiri untuk memecahkan permasalahan.

#### 4. Uji T

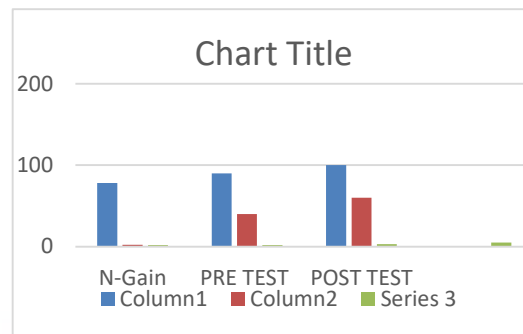
Hasil Uji t untuk mengetahui pengaruh PBL (*Problem Based Learning*) berbasis video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPA diperoleh bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil uji t dapat diartikan bahwa video pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten.

---

<sup>47</sup> Dale H. Schunk, *Learning Theories An Education Perspective*, Di Terjemahkan Oleh Eva Hamdiah, Rahmat Fajar, Dengan Judul Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan. (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2012). Hal.323



## 5. Uji N-Gain Untuk Mengukur Efektivitas Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbasis Video Pembelajaran



**Gambar 4.3 Grafik hasil N-Gain**

Berdasarkan data hasil uji N-Gain rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran adalah 78 atau rata-rata N-Gain adalah 0,78 sedangkan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 37 atau rata-rata N-Gain adalah 0,37. Nilai N-Gain menurut kategori Maltzer 0,3 sampai 0,7 dalam kategori sedang. Apabila lebih dari 0,77 masuk dalam kategori tinggi.<sup>48</sup> Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran masuk dalam kategori tinggi.

<sup>48</sup> Ellinda Mulkan. Meningkatkan kemampuan melalui media pembelajaran. *Jurnal Bahasa*, no. 3 (1), (2015) : 6.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil uji t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPA di SDN 1 Nologaten tahun ajaran 2023/2024, yang dibuktikan dengan pembuktian hipotesis yang menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  (nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ ).

Berdasarkan data hasil uji N-Gain rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran adalah 78 atau rata-rata N-Gain adalah 0,78 sedangkan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 37 atau rata-rata N-Gain adalah 0,37. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Nologaten, peneliti memiliki saran berikut:

1. Bagi guru diharapkan bisa menggunakan media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga siswa lebih termotivasi pada saat pembelajaran dan lebih faham dengan materi yang disampaikan.
2. Guru mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran melalui video pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*)

3. Peneliti diharapkan menambah wawasan terkait video pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*) untuk menjadi bekal mengajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996)
- Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa*, Jurnal LP3M Vol.3 No.2, Agustus 2017
- Gusti,Aldi,Septiana, “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih(Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung - Mancak),” Skripsi: *Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, 2018
- Hidayati, Adi, dan Praherdhiono, “*Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SD Sukoiber 1 Jombang,*”
- Irawan, Rizka Kagum “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Pajang III NO. 206 Surakarta Tahun 2014/2015” (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015
- Kumala, Farida *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Malang: Ediide Infografika, 2016)
- Miftahul Khairani, Sutisna dan Slamet Suyanto, *Studi Meta Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*, Jurnal Biokolus Vol.2, No.1, Juni 2019
- Muhammad Chusnul Al Fasyi, “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngonto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015,” (Skripsi: *Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*, 2019.
- Muhammad Yaumi, *media dan teknologi pembelajaran*, ( Jakarta: Kencana, 2018)
- Nur Atikah, “Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada

- Konsep Sifat-sifat Cahaya (Kuasi Eksperimen di SD Dharma Karya UT),” *Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2018.
- Nurfadhillah, Septy *media pembelajaran* ( Suka bumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021)
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet.15 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015)
- Prayitno, Duwi *SPSS Handbook: Analisis Data, Olah Data, dan Penyelesaian Kasus - kasus Statistik*(Yogyakarta: Mediakom, 2016)
- Primavera, Ika Risqi Citra & Iwan Permana Suwarna, (2014). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Konsep Elastisitas, Seminar Nasional Pendidikan IPA FTIK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (Online). (<http://repository.uinjkt.ac.id>, dikunjungi pada 30 desember 2023)
- Ramli Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin, Kalimantan selatan: IAIN Antasari Press, 2012)
- Ratumanan dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2019)
- Rohayati, ‘Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Sma Negeri 2 Magelang
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Edisi 2. Cet 1 (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Cetakan 1 (Sleman, Yogyakarta: Pedagogia, 2012)
- Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
- Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Susanto, Ahmad *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. 4 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016)
- Tukiran Tuniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah*

*Pengantar*) (Bandung: Alfabeta, 2014)

Widiasworo, Erwin *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis* (Yogyakarta: Araska, 2019)

Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*

Wulansari, Andhita *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016)

Yuanta, Riendha 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.02 (2020)

