



# Pemanfaatan Media Video pada Model Pembelajaran Problem Based Learning

Ardiansyah<sup>1\*</sup>, Meyko Panigoro<sup>2</sup>, Nurul Maulida Alwi<sup>3</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

<sup>3</sup> Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received June 09, 2023

Accepted March 10, 2024

Available online April 25, 2024

### Kata Kunci:

Media Video, Analisis Masalah, Problem Based Learning

### Keywords:

Video Media, Problem Analysis, Problem Based Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganeshha.

## ABSTRAK

Kemampuan berpikir yang rendah dari siswa dalam menganalisa isu permasalahan serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah sehingga menyebabkan capaian pembelajaran kurang maksimal. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan media video dalam model pembelajaran PBL terhadap pemecahan masalah. Pre-experimental design dengan menggunakan pretest-posttest design merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Populasi dan sekaligus sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung, dokumentasi dan alat instrumen tes. Analisis data menggunakan SPSS 26 untuk menganalisis skor mean sebelum dan sesudah pengujian, hasil uji normalitas, homogenitas serta hasil uji T sampel tunggal. Hasil uji-T one sampel, penggunaan video pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis masalah kelas pra eksperimen berdampak pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan penggunaan video berdampak pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Implikasi penelitian ini bahwa penggunaan media video dalam pendekatan pembelajaran PBL dapat membantu dalam pemecahan masalah.

## ABSTRACT

The low thinking ability of students in analyzing problem issues and the lack of use of learning media in the learning process using a problem-based learning model causes learning outcomes to be less than optimal. This research aims to analyze the application of video media in the PBL learning model for problem-solving. Pre-experimental design using a pretest-posttest design is the approach used in this research. The population and sample for this research were 30 class VII students. Data collection techniques in this research used direct observation, documentation and test instruments. Data analysis used SPSS 26 to analyze the mean scores before and after testing, normality test results, homogeneity and single sample T-test results. The results of the one sample T-test show that the use of learning videos in the pre-experimental class problem-based learning model has an impact on students' ability to solve problems. A significance value of less than 0.05 indicates that the use of videos affects students' ability to solve problems. This research implies that the use of video media in the PBL learning approach can help in solving problems.

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran penting dalam membantu siswa membangun keterampilan sosialnya adalah ilmu pengetahuan sosial, atau IPS (Nurhayati et al., 2022; Rofiq et al., 2019). Mata pelajaran IPS menentun peserta didik untuk dapat memahami lingkungan sosial dan cara untuk berinteraksi dengan masyarakat. Dalam materi IPS akan membahas mengenai fenomena-fenomena sosial (Putrie, 2021; Ratnathatmaja & Sujana, 2022; Sadiyah & Ginanjar, 2020). Dalam fenomena sosial, peserta didik dapat diharuskan dapat belajar memahami dan memecahkan permasalahan yang terkait fenomena sosial tersebut. Konsep dalam pembelajaran IPS bisa menerapkan bermacam model pembelajaran. Pembelajaran IPS dapat dikembangkan melalui penggunaan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran yang bisa digunakan guru di kelas adalah pembelajaran yang berbasis masalah (Febriati et al., 2020; Sembiring et al., 2012; Zural & Febrinaldi, 2018). Dengan model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran menuntun

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [ardiansyah@ung.ac.id](mailto:ardiansyah@ung.ac.id) (Ardiansyah)

peserta didik untuk mampu menyelesaikan permasalahan (Kurniawati et al., 2022; Musliha & Revita, 2021; Ramadhani, 2021). Peserta didik harus mampu untuk mengeksplorasi kemampuan berpikirnya melalui kerjasama tim atau kelompok dalam menganalisis permasalahan dunia nyata.

*Problem based learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir pada peserta didik. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dapat dilakukan dengan bentuk pengajaran yang inovatif dan efisien oleh guru dengan pemanfaatan media berupa video. *PBL* atau pembelajaran *problem based learning* berorientasi pada siswa sebagai student centered dengan mengupayakan siswa bisa mengasah kemampuan berpikir, kaloberasi, kreatif dalam memecahkan permasalahan (Dewi et al., 2021; Purnamawati et al., 2019; Sofyan & Komariah, 2016). *PBL* adalah salah satu strategi pengajaran terbaru yang menggabungkan gagasan pembelajaran berbasis permasalahan dan menuntut siswa untuk siap dalam pemecahan masalah di setiap langkahnya, sehingga mereka dapat memperoleh informasi tentang masalah dan mampu menemukan cara untuk menyelesaikannya (Anggreni et al., 2021; Yulianti & Gunawan, 2019). Pada model *PBL*, Konten isu masalah yang menjadi fokus pembelajaran yang dapat dilakukan dengan kerja kelompok untuk bisa memberikan suatu pengalaman belajar bagi siswa dalam pemecahan masalah (Parwata et al., 2023; Taub et al., 2020). *PBL* mengharuskan siswa untuk dapat berinteraksi di dalam kelompok, serta dapat menganalisis masalah, memecahkan isu permasalahan, mempresentasikan, berdiskusi dan menyimpulkan terhadap pemecahan masalah (Devi & Bayu, 2020; Dewi et al., 2021). Hal ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik memahami konten pembelajaran dan bisa menerapkan dalam kondisi nyata dalam kehidupan. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Media pembelajaran memudahkan dalam berinteraksi guru dengan siswa (Sudiarta & Widana, 2019).

Kenyataan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas, guru belum mampu memaksimalkan pemanfaatan media video untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini juga pada penerapan model *problem based learning*, guru belum mampu mengkombinasikan media video dalam menganalisis permasalahan pada suatu kasus pembelajaran (Pramana et al., 2020; Sujana et al., 2021). Permasalahan yang terjadi pada SMP 2 Atinggola mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam upaya memecahkan masalah masih kurang optimal. Siswa masih kurang mampu mengidentifikasi masalah dan pemecahan masalah pada studi kasus dalam *PBL*. Kebutuhan untuk memecahkan masalah menjadi penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan permasalahan akan selalu muncul dalam kehidupan real. Permasalahan lainnya yaitu banyak guru atau para pendidik tidak bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Hal ini dikarenakan kurang penunjang fasilitas pendukung dan rendahnya kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Kenyataan ini sejalan dengan observasi lapangan di SMP 2 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru atau para pendidik di sekolah masih belum dapat memanfaatkan dan mengkombinasikan media pembelajaran di kelas dengan optimal. Permasalahan yang dianalisis dalam *PBL* bisa di tampilkan dalam wujud video. Media dalam wujud video bisa menampilkan bentuk real permasalahan dalam dunia nyata yang dapat dilihat dan dicari solusi permasalahannya. Isu permasalahan yang dikemas atau ditampilkan dalam bentuk video akan menjadikan permasalahan secara nyata dalam kehidupan sehingga akan menarik untuk bagi peserta didik dalam mencari solusi dan pemecahan masalah tersebut. Isu permasalahan dunia nyata yang ditampilkan dalam bentuk video akan mendorong kemampuan berpikir para peserta didik dalam menganalisa masalah tersebut. Kemampuan dan Kapasitas berpikir siswa sangat penting untuk perkembangan intelektual siswa. Peserta didik harus dibekali kemampuan berpikir dalam menganalisis permasalahan untuk bisa menghadapi tantangan dalam kehidupan real.

Solusi untuk mengatasi permasalahan dengan media pembelajaran dapat berupa video. Penggunaan media audio visual atau video yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih memperhatikan kegiatan proses pembelajaran jika memakai media video dalam kelas (Ernawati, 2021; Hasmalena et al., 2023). Penggunaan media pada pembelajaran dalam bentuk video akan dapat memudahkan bagi siswa dalam memahami dan menganalisis permasalahan serta dapat meningkatkan semangat belajar dan kreativitas siswa (Atminingsih et al., 2019; Ningtyas et al., 2020). Media pembelajaran dalam bentuk video memiliki peran dalam membantu pendidik guru mengkomunikasikan materi kepada siswa (Haidir et al., 2021; Ridwan et al., 2021; Utari & Astiswijaya, 2022). Dengan demikian melalui media video pembelajaran dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, serta tujuan pembelajaran dapat berhasil dicapai. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video memberikan manfaat dalam meningkatkan minat dan motivasi bagi peserta didik, membangkitkan gairah dalam kegiatan mendidik siswa dan memiliki dampak psikologis pada mereka (Widiarti et al., 2021; Yatri & Pratiwi, 2017). Media video juga bermanfaat dalam penyampaian informasi kepada peserta didik yang tidak terlalu

berbentuk verbal sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan juga efisien. Pendekatan pembelajaran PBL diciptakan untuk membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pertumbuhan intelektual, dan pemecahan masalah di dunia nyata. PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa (Anggreni et al., 2021; Said & Azhar, 2020; Yulianti & Gunawan, 2019). Kemampuan berpikir siswa bisa lebih dapat dimaksimalkan dengan melalui media video untuk membantu memahami suatu kasus dalam permasalahan.

Harapan atas Pemanfaatan media video dalam model pembelajaran PBL yaitu diharapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisa suatu masalah dalam dunia nyata. Hal ini perlu sebab media video dapat membantu siswa dalam menganalisa suatu masalah. Inovasi pembelajaran bisa berupa pemanfaatan media berupa video yang menampilkan permasalahan yang terkait materi pembelajaran yang kemudian harus dianalisis dan dipecahkan masalahnya. media video dapat memberikan ilustrasi visual yang jelas dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini membantu siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Penggunaan media video juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena mereka dapat melihat langsung bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam situasi nyata (Nur Isnaini et al., 2023). Pemanfaatan media pada pendidikan akan menggairahkan motivasi siswa untuk ikut proses pembelajaran.

Penggunaan media video akan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap suatu teori. Beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam model PBL diantaranya (Novellia et al., 2018; Nurvitasari et al., 2022; Syafira, 2022). Media pembelajaran memiliki dampak terhadap pencapaian belajar siswa. Penerapan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbasis video dapat mengoptimalkan pencapaian belajar siswa (Fatmawati et al., 2018). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan penggunaan video dapat mengoptimalkan pencapaian belajar siswa (Yendrita & Syafitri, 2019). Pemanfaatan media video dalam model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan membantu mereka mengatasi masalah dunia nyata (Ningsih et al., 2022; Sunami & Aslam, 2021). Pada penelitian tersebut menjabarkan pemanfaatan video pembelajaran. Hal yang berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian ini dilakukan dengan cara yang kontras dengan penyelidikan sebelumnya lainnya. Penelitian ini lebih menekankan kepada penerapan video pembelajaran dalam bentuk pemecahan masalah yang dikemas dalam video yang harus dianalisis dan dipecahkan permasalahan dan solusinya oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media video dalam model pembelajaran PBL terhadap pemecahan masalah.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini memadukan teknik pendekatan kuantitatif dengan model desain pra eksperimen. Penelitian ini hanya memiliki satu kelompok yang diberikan pre test dan post test. Rancangan penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Tahapan penelitian dimulai dengan tahap persiapan. Pada tahap ini dilakukan observasi awal untuk menentukan kelas yang menjadi objek penelitian, menyiapkan perangkat pembelajaran, materi pembelajaran dan video berupa soal permasalahan. Tahapan kedua dengan tahap implementasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memakai metode observasi langsung, dokumentasi dan alat tes instrumen berupa soal pilihan ganda dan esai yang diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media video dan sesudah menggunakan media video dalam model pembelajaran PBL. Dalam penelitian ini, subjeknya adalah siswa dalam satu kelas, dan pre-testing dan post-testing dilakukan sebagai satu kelompok.

Populasi penelitian merupakan keseluruhan siswa pada kelas VIII di SMP 2 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara dengan jumlah sebanyak 30 orang. Sampel pada penelitian ini menggunakan keseluruhan populasi dengan teknik yang digunakan untuk memperoleh data untuk penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Metode yang digunakan untuk memperoleh data untuk penelitian ini dengan menggunakan instrumen tes, dokumentasi dan observasi langsung. Bentuk instrumen berupa soal pilihan ganda dan esai yang diberikan ke peserta didik untuk dapat menganalisa suatu permasalahan megacu pada aspek yang menjadi indikator instrumen soal. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Indikator Tes Instrumen

No.	Indikator Tes Instrumen
1	Indentifikasi dan Pemahaman Masalah
2	Pengorganisasian data dan Informasi Masalah
3	Pedekatan dan Strategi dalam Pemecahan Masalah
4	Pengembangan dan Penyajian Solusi Permasalahan

Instrumen tes diberikan sebelum menggunakan media video dan setelah menggunakan media video. Media video diberikan saat post test dengan mengamati video yang menyangkan interaksi sosial dalam masyarakat. Peneliti berperan sebagai pengajar pada tahap implementasi dengan menyampaikan materi dan setelah itu melakukan pre-test dan post-test. Hasil pre dan post test diperiksa dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Tahap terakhir dengan melakukan analisis data dengan uji T. Pengujian ini tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video dalam menganalisis permasalahan dalam model pembelajaran PBL.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Riset ini di mulai dengan memberikan pre-test kepada peserta didik. Penyelidikan dilakukan untuk menentukan kemampuan awal siswa sebelum dilakukan treatment. Tes disajikan dalam bentuk soal-soal uraian dan pilihan ganda yang terlebih dahulu dilakukan uji reliabilitas dan validitas. Data pre-test kemudian dianalisis untuk menentukan nilai awal siswa. Tidak ada kelas pembanding dan tes diberikan di kelas yang sama dengan subjek penelitian. Data test diperoleh dari hasil pre dan post-test. Data awal diperoleh nilai pre-test kelas eksperimen dan selanjutnya dilakukan post test kelas yang sama. Subjeknya adalah peserta didik pada kelas VIII di SMP 2 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara. Temuan perhitungan untuk nilai mean pretest dan post-test [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Mean Pre-Test dan Post-Test

Kelas	Pre-Test	Post-Test
Mean	68.23	85.55
Median	69.50	85.50
Modus	70	80
Standar Deviasi	6.102	3.764
Nilai Maksimum	77	92
Nilai Minimum	56	80

Pre test yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat awal pemahaman siswa dalam menganalisis permasalahan. Hasil temuan pretes sebelum menggunakan media video dalam menganalisis masalah pada kelas eksperimen diperoleh nilai mean 68,23 dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 55, sesuai dengan nilai mean pretes. Pre test yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat awal pemahaman siswa dalam menganalisis permasalahan. Hasil pre test menunjukkan bahwa pencapaian siswa untuk menganalisis suatu permasalahan masih dalam kategori kurang maksimal. Sedangkan hasil post test menunjukkan bahwa mean hasil belajar siswa sebesar 85,55 dengan nilai maksimal sebesar 92 dan nilai minimum sebesar 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan berpikir siswa dalam menganalisis suatu permasalahan. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan video untuk menganalisis permasalahan membantu siswa memahami konsep dan menemukan solusi lebih cepat. Pengujian lebih lanjut menggunakan uji homogenitas dan normalitas. Hasil uji normalitas [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov -Smirnova			Shapiro .Wilk			
	Statistic.	df.	Sig.	Statistic.	df.	Sig.	
Hasil	Prestes	0.160	21	0.171	0.933	21	0.161
	Posttest	0.129	21	0.200	0.943	21	0.247

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah model regresi untuk variabel independent dan dependent berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi melebihi dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi teratur. Menurut temuan uji normalitas yang dilakukan pada data pre-test, nilai signifikansi untuk uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,171, dan nilai post-test adalah 0,200. Nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk data pre-test adalah 0,161 sedangkan untuk data post-test adalah 0,247. Hasil analisis menunjukkan data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat analisis parametrik karena hasil uji normalitas pretest dan posttest menyatakan nilai signifikansi melampaui dari 0,05. Uji homogenitas dilakukan mengikuti uji normalitas. Untuk mengetahui data sampel yang homogen dilakukan uji homogenitas. Data dikatakan homogen sesuai dengan persyaratan uji homogenitas jika nilai signifikansi melebihi dari 0,05. Uji homogenitas penelitian disajikan pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4.** Uji Homogenitas

		Levene Statistic.	df1.	df2.	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.483	1	40	0.123
	Based on Median	1.922	1	40	0.173
	Based on Median and with adjusted df	1.922	1	30.688	0.176
	Based on trimmed mean	2.254	1	40	0.141

Hasil uji homogenitas menyatakan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,123 melampau dari 0,05. Ini menunjukkan keseragaman data. Kemampuan menganalisis masalah dengan menggunakan video diuji setelah uji normalitas dan homogenitas selesai. Tes one sampel T digunakan untuk melakukan tes sebelum dan sesudah menggunakan video untuk menganalisis permasalahan. Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05 dinyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran untuk memecahkan masalah memiliki dampak dalam model pembelajaran PBL. Uji one .sample T-test disajikan pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Uji One .Sample T-test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil	-14.732	41	0.000	-23.310	-26.50	-20.11

Hasil uji-T one sampel, penggunaan video pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis masalah kelas pra eksperimen berdampak pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan penggunaan video berdampak pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video berdampak pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Penerapan media video pembelajaran dalam menganalisis permasalahan pada PBL, kemampuan hasil belajar siswa meningkat. Antusias peserta didik lebih meningkat saat post-test. Mean hasil belajar post – test setelah penerapan video pembelajaran lebih tinggi dari nilai mean sebelum pre-test. Hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan capaian hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menganalisis suatu masalah. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan modern, memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media dapat membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi interaksi, meningkatkan pemahaman, serta mengembangkan keterampilan siswa. Penggunaan media video sangat memudahkan peserta didik dalam pemecahan masalah ([Lusiyana, 2019](#); [Ratnathatmaja & Sujana, 2022](#); [Wayan Suwarni Negeri, 2019](#)).

Dalam PBL, siswa diarahkan dalam memahami permasalahan real dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media video akan lebih dampak realita permasalahan dalam kehidupan. Media ini dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak atau sulit ditangkap oleh panca indera. Penggunaan media video dapat memanipulasi keadaan atau peristiwa serta objek tertentu dengan penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga siswa lebih mudah untuk mengerti. Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang signifikan bagi siswa dan membuat mereka lebih mudah untuk memahami tujuan dan makna materi pembelajaran, serta bagaimana peserta didik dapat membangun rasa ingin tahu dan memperoleh pengetahuan praktis dalam situasi tertentu. Media pembelajaran dengan video merangsang peserta didik untuk berpikir dan mendukung pembelajaran baik secara individu maupun kolektif ([Iman Taka & Widjanarko, 2018](#)).

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan video dalam model pembelajaran PBL dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah dan mencapai tujuan pembelajarannya. Penggunaan media video dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa serta dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep permasalahan serta penyelesaiannya baik dalam pembelajaran individu maupun secara kolaboratif. Media video menyajikan pesan-pesan pembelajaran yang berisi konsep yang dapat lebih memudahkan peserta didik dalam menguraikan permasalahan. Dengan penerapan model PBL menggunakan media video mendorong peserta didik untuk mengerti makna tujuan pembelajaran dan fokus mereka terhadap materi pembelajaran. Ini dapat membantu siswa mempelajari informasi lebih menyeluruh dan meningkatkan kinerja akademik mereka. Peningkatan pemahaman belajar peserta didik dapat terjadi

karena media video dapat memberikan pengalaman baru dan menarik bagi siswa untuk belajar (Hasmalena et al., 2023; I. P. Sari & Fathoni, 2022; Sari, 2022).

Model PBL mendorong gairah dan semangat belajar siswa secara individu maupun kelompok, sehingga lebih mudah untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Temuan penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa model pembelajaran PBL dipengaruhi penggunaan media video (Purbarani et al., 2018; Saharsa et al., 2018; Setiana et al., 2019). Penerapan media video menjadikan siswa lebih tertarik dan mudah memahami dalam pemecahan permasalahan pada model PBL (Yulianti & Gunawan, 2019). Dengan media video pembelajaran, peserta didik di arahkan pada dunia nyata dalam menganalisa permasalahan dan mencari solusi pemecahan masalah (Hasanah et al., 2019). Penerapan media video juga memudahkan bagi guru dalam menjelaskan dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik serta membantu memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam berpikir. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Dalam penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada konsep penggunaan media video. Pada konsep penelitian sebelumnya, media video hanya sebagai konteks materi ajar dalam memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dalam penelitian ini, media video sebagai media soal studi kasus dalam pemecahan masalah. Studi kasus dijabarkan dalam bentuk video sehingga siswa lebih mudah mengidentifikasi permasalahan serta membantu dalam mengkonstruksi pengatahunnannya terhadap kasus permasalahan tersebut. Implikasi penelitian ini bahwa penggunaan media video dalam pendekatan pembelajaran PBL dapat membantu dalam pemecahan masalah.

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media video sangat membantu siswa untuk menganalisis suatu permasalahan dalam studi kasus. Kemampuan siswa dalam menganalisis suatu masalah lebih cepat dengan bantuan media video. Berdasarkan hasil pengololan data menunjukkan kemampuan peserta didik sebelum penggunaan media video dalam menganalisa masalah masih kurang optimal. Setelah post-test menunjukkan peningkatan pencapaian mean nilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis pemecahan masalah pada PBL. Hal ini nampak dari pencapaian hasil belajar bagi siswa sebelum maupun sesudah diberikan treatment. Media video membantu peserta didik dalam memahami dan menganalisa suatu permasalahan. Penggunaan media video memudahkan peserta didik dalam berpikir dan mencari solusi dalam pemecahan masalah.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 214–224. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715>.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i2.17560>.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i2.26525>.
- Dewi, W. P., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 158–164. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36859>.
- Ernawati, N. P. E. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis video youtube untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas xi bahasa sma negeri 1 singaraja. *STILISTIKA*, 9(November 2020), 92–106. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4295628>.
- Fatmawati, E., Karmin, & Sulistiyawati, rahayu sri. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.128>.
- Febriati, N., Widayat, E., & Kadar, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Inquiri Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 2, 37–46. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v2i2.158>.
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis pengaruh media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 9(1), 81–89. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3266>.
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Dalam

- Metode Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 826-835. <https://doi.org/10.31980/tp.v4i1.503>.
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637-646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.
- Iman Taka, B., & Widjanarko, D. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memahami Dan Memelihara Sistem Starter Reduksi. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 18(1), 10-13. <https://doi.org/10.15294/jptm.v18i1.18637>.
- Kurniawati, F., Ambarwati, L., & Hakim, L. El. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa Kelas XI SMAN 1 Cikarang Pusat dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *JRMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.21009/jrpms.061.01>.
- Lusiyana, N. (2019). Optimalisasi Problem Based Learning dengan Media Pembelajaran Video Case untuk Meningkatkan Ketercapaian Tujuan Belajar Blok Penyakit Infeksi Tropis. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.20885/rpi.vol1.iss1.art1>.
- Musliha, & Revita, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Self Regulated Learning Siswa. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 6(1), 68-82. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2021.6.1.68-82>.
- Ningsih, N. P. A., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Animated Video Media with Contextual Approach on Social Science Subject in Fourth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 412-421. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.49241>.
- Ningtyas, N. P. D. R., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 120-130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28967>.
- Novellia, M., Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 149-156. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14760>.
- Nur Isnaini, S., Firman, & DEsyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>.
- Nurhayati, U., Nadlir, N., Husna, F. A., & Fauziyah, N. R. (2022). Peningkatan aktivitas belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui model pembelajaran Talking Chips di kelas I Madrasah Ibtidaiyah. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21632>.
- Nurvitasari, N., Jaya, F., & Seituni, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 257-267. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i2.344>.
- Pamungkas, W. aagung D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3>.
- Parwata, I. G. A. L., Jayanta, I. N. L., & Widiana, I. W. (2023). Improving metacognitive ability and learning outcomes with problem-based revised Bloom's Taxonomy oriented learning activities. *Emerging Science Journal*, 7(2), 569-577. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2023-07-02-019>.
- Pramana, M. W., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 24-34. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v2i1.2689>.
- Purnamawati, P., Arfandi, A., & Nurfaeda, N. (2019). The level of use of information and communication technology at vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3). <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.27117>.
- Putrie, C. A. R. (2021). Pengaruh Regulasi Diri Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 136. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.8105>.

- Ramadhani, H. P. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA tentang Siklus Air melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 148–153. <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53803>.
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>.
- Ridwan, R. S., Aqsa, I. Al, & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126–133. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>.
- Sadiyah, N. F., & Ginanjar, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap HOTS Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Gombang. *SOSIOLIUM*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v2i2.41380>.
- Saharsa, U., Qaddafi, M., & Baharuddin. (2018). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 57–64. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>.
- Said, S., & Azhar. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 Pada Materi Ekonomi Di SMA Negeri 3 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 3(2), 75–85. <https://doi.org/10.33627/pk.v3i2.397>.
- Sari, I. P., & Fathoni, A. (2022). Problem Based Learning Model Assisted by Renderforest Video Animation on Mathematics Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(4), 648–656. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i4.56304>.
- Sari, N. K. C. P. (2022). Powtoon Animation Video Based on Contextual Approach in Elementary School Mathematics Learning. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 308–317. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i2.47337>.
- Sembiring, M. B., Octariani, D., & Rambe, I. H. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Journal Mathematics Education Sigma*, 2(1), 36–41. <https://doi.org/10.30596%2Fjmes.v2i1.6874>.
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>.
- Sofyan, H., & Komariah, K. (2016). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SMK Problem Based Learning In The 2013 Curicullum. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260–271. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i3.11275>.
- Sudiarta, I. G. P., & Widana, 1 W. (2019). Increasing mathematical proficiency and students character : lesson from the implementation of blended learning in junior high school in Bali Increasing mathematical proficiency and students character : lesson from the implementation of blended learning i. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012118>.
- Sujana, D. M. A., Japa, I. G. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Meningkatnya Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 320–331. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.36865>.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940 – 1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Syafira, D. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas V SD. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.36423/pjds.v2i1.851>.
- Taub, M., Sawyer, R., Smith, A., Rowe, J., Azevedo, R., & Lester, J. (2020). Computers & Education The agency effect : The impact of student agency on learning , emotions , and problem-solving behaviors in a game-based learning environment. *Computers & Education*, 147, 1037881. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103781>.
- Utari, R. S., & Astiswijaya, N. (2022). Video Pembelajaran Sebagai Media Untuk Mendukung Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 129–137. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.197>.
- Wayan Suwarni Negeri, N. S. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Media

- Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKN. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3), 330–337. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21467>.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>.
- Yatri, I., & Pratiwi, L. (2017). Peranan Media Video dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V SDN Mampang Prapatan 02 Pagi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 70–80. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.70-80>.
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>.
- Zural, M. M., & Febrinaldi, R. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Terhadap Aktifitas Siswa. *BioCONCETTA*, 4(1), 19–30. <https://doi.org/10.22202/bc.2018.v4i1.2801>.