

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS VI SD

Nofitri Purba<sup>1</sup>, Kadek Yudiana<sup>2</sup>, I Nyoman Tri Esaputra<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja Indonesia

([nofitri390@gmail.com](mailto:nofitri390@gmail.com)<sup>1</sup>, [kadek.yudiana@undiksha.ac.id](mailto:kadek.yudiana@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[inyoman.esaputra@undiksha.ac.id](mailto:inyoman.esaputra@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>)

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas VI yang disebabkan oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1.) mendeskripsikan rancang video; (2) mengetahui validitas; (3) mengetahui kepraktisan; (4) mengetahui eektivitas. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D) berdesain *One Group Pretest-Posttest*, serta menggunakan model pengembangan 4D. Subjek penelitian ini adalah video pembelajaran, dengan subjek uji coba sebanyak 35 siswa kelas VI. Objek penelitian ini meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas video pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang diperoleh yaitu (1) penelitian ini berhasil menciptakan video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada materi pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan; (2) validitas uji materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,6 dengan kategori sangat baik, dan hasil uji validitas media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,8 dengan kategori sangat baik; (3) skor rata-rata praktisi guru sebesar 4,70 dan dari praktisi siswa sebesar 4,67 dengan kualifikasi sangat baik; serta (4) uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H1 diterima dan H0 ditolak. Artinya video pembelajaran berbasis *problem based learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### Kata Kunci:

*Video Pembelajaran, Problem Based Learning, Model Pengembangan 4D, Efektivitas, Hasil Belajar.*

### Abstract

*This development research was conducted to address the problem of low learning outcomes among sixth-grade students, which was caused by the limited use of innovative and interactive instructional media. The objectives of this study were to: (1) describe the design of the instructional video; (2) determine its validity; (3) examine its practicality; and (4) evaluate its effectiveness. This study employed a Research and Development (R&D) approach using a One Group Pretest-Posttest design*



and the 4D development model. The subject of this research was the instructional video, with 35 sixth-grade students involved in the field trial. The objects of the study included the validity, practicality, and effectiveness of the instructional video. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. The results showed that: (1) the study successfully developed a problem-based learning instructional video on the topic of the impact of human activities on the environment; (2) the material expert validation obtained an average score of 4.6 (very good category), and the media expert validation obtained an average score of 4.8 (very good category); (3) the average practicality score from the teacher practitioner was 4.70 and from students was 4.67 (both in the very good category); and (4) the effectiveness test indicated a significance value (2-tailed)  $< 0.05$ , meaning that  $H_1$  was accepted and  $H_0$  was rejected. This indicates that the problem-based learning instructional video is effective in improving students' learning outcomes. Based on these findings, it can be concluded that the developed instructional video is appropriate for use as a more engaging and interactive learning medium capable of improving students' learning outcomes.

**Keyword:**

*Instructional Video, Problem-Based Learning, 4D Development Model, Effectiveness, Learning Outcomes.*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan berpikir kritis. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan sikap, perilaku, dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan. Setiap pengalaman yang memberi pengaruh terhadap cara seseorang berpikir, merasa, dan bertindak dapat dipandang sebagai bagian dari pendidikan (Kristiawan, 2016). Tujuan pendidikan di Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Perkembangan zaman menuntut pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan kebutuhan masyarakat. Proses

pembelajaran masa kini perlu diarahkan pada pengembangan kemampuan memecahkan masalah, berkomunikasi, bernalar, serta membangun pengetahuan dan sikap peserta didik secara utuh. Hasil belajar menjadi indikator penting yang dapat diamati dan diukur sebagai wujud keberhasilan pengalaman belajar siswa (Nurfadhillah et al., 2021).

Hasil belajar yang baik merupakan harapan utama dalam setiap proses pembelajaran, tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa capaian siswa tidak selalu sesuai dengan target yang ditetapkan. Standar keberhasilan belajar biasanya diukur berdasarkan KKTP, sehingga hasil belajar yang belum memenuhi ketentuan tersebut harus menjadi bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang memengaruhi kualitas pemahaman siswa. Hasil wawancara dan observasi di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa hasil



belajar peserta didik masih tergolong rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang efektif dalam membantu penyampaian materi. Metode pembelajaran yang monoton juga menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menarik, sehingga minat, fokus, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran menurun. Kondisi tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan berdampak pada kualitas pendidikan secara keseluruhan, terutama dalam pemahaman materi dan prestasi akademik peserta didik (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Permasalahan tersebut terlihat secara nyata pada pembelajaran IPAS di kelas VI SD Negeri 1 Baktiseraga, khususnya pada materi Pengaruh Aktivitas Manusia terhadap Lingkungan yang memiliki nilai rata-rata paling rendah. Guru kelas VI menyampaikan bahwa kesulitan siswa dalam memahami materi dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa, rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, serta dominannya penggunaan metode ceramah. Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran juga masih rendah karena belum semua guru memperoleh pelatihan yang memadai. Studi dokumen mengenai hasil belajar peserta didik kelas VI semakin memperkuat kondisi tersebut. Data menunjukkan bahwa dari 35 siswa, hanya 16 siswa atau 46% yang mencapai KKTP, sedangkan 19 siswa atau 54% belum mencapai KKTP. Persentase ketuntasan yang masih di bawah 50% menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi masih rendah, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang

mampu meningkatkan hasil belajar secara lebih efektif.

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keterampilan peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih efektif. Penggunaan media yang tepat membantu guru menjelaskan materi, memudahkan siswa memahami konsep abstrak, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata (Nurfadhillah et al., 2021). Salah satu media yang dinilai memiliki daya serap tinggi adalah video pembelajaran karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Penyajian materi melalui video dapat meningkatkan minat belajar siswa karena materi divisualisasikan secara lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya bertumpu pada buku, gambar, atau penjelasan lisan (Slamet Kurniawan Fahrurozi, Dwi Maryono, 2017). Video pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa, menyajikan materi secara runtut, dan mendorong siswa untuk aktif menjawab pertanyaan atau mengemukakan ide. Penggunaan video sederhana namun menarik terbukti dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Parlindungan et al., 2020).

Peningkatan pemahaman siswa tidak cukup hanya dengan penggunaan media, tetapi juga memerlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Model *Problem-Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pendekatan yang efektif karena menempatkan siswa sebagai pusat



pembelajaran melalui kegiatan memecahkan masalah yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan nyata (Wahyu Purwanto dkk, 2016). Penelitian Ningsih (2022) sebelumnya hanya mengembangkan video pembelajaran konvensional yang bersifat informatif, sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai penerima pasif. Penelitian ini menghadirkan pembaruan dengan mengembangkan video pembelajaran berbasis PBL yang sejak awal menyajikan masalah nyata, lalu mengarahkan siswa untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, menyusun dugaan, mencari solusi, dan merefleksikan hasilnya. Video dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai media berpikir kritis dan investigasi. Penggunaan video pembelajaran berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS dinilai memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga memiliki urgensi yang kuat dalam menjawab tantangan pendidikan masa kini serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa (Fedi et al., 2018; Kodariah et al., 2021).

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi IPAS kelas VI tentang pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan. Untuk menguji pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar, penelitian ini

memakai desain *One Group Pretest-Posttest*, sehingga kemampuan siswa dapat dibandingkan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan video. Model pengembangan yang dipilih adalah Four-D (4D) yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dipilih karena dinilai sistematis, relatif sederhana, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang menekankan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk (Sugiyono, 2019). Subjek uji coba penelitian adalah 35 siswa kelas VI SD Negeri 1 Baktiseraga, dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru sebagai penilai kelayakan produk.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis awal, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta analisis tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan kelas. Tahap *design* difokuskan pada penyusunan instrumen penelitian, pemilihan media, penentuan format, dan pembuatan rancangan awal video pembelajaran. Tahap *develop* diarahkan pada validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, revisi berdasarkan masukan validator, serta uji coba di kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media oleh guru dan siswa. Tahap *disseminate* merupakan penyebarluasan produk akhir agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket, sehingga metode penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga menekankan kesesuaian produk dengan kebutuhan nyata di lapangan (Alhamid & Anufia, 2019).



Analisis data dalam penelitian ini memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menafsirkan hasil observasi, wawancara, dan saran para ahli, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat validitas dan kepraktisan produk dengan rumus mean. Uji validitas isi instrumen dilakukan menggunakan rumus Gregory, sedangkan efektivitas media diuji melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dianalisis dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan Paired Sample T-Test berbantuan SPSS. Rancangan metode seperti ini menunjukkan bahwa penelitian tidak hanya menghasilkan media pembelajaran secara sistematis, tetapi juga membuktikan bahwa media yang dikembangkan dapat dinilai secara terukur dari segi kelayakan, kemudahan penggunaan, dan keberhasilannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Damayanti, 2020).

### C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan menghasilkan produk berupa Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI materi pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan. Dalam penelitian ini terdapat lima tahapan yang sesuai dengan model pengembangan 4D secara umum terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *deseminate* (penyebaran). Adapun tujuan dari penelitian pengembangan video pembelajaran ini yaitu (1) merancang Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar. (2)

mengembangkan dan menguji validitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar. (3) menganalisis kepraktisan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar. (4) mengevaluasi efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar. Berikut merupakan pemaparan dari hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan video pembelajaran ini, adalah sebagai berikut :

#### (a) Rancang Bangun Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

Rancang bangun video pembelajaran berbasis *problem based learning* yang dikembangkan dibuat dan dirancang dengan menggunakan acuan dari hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya. Pengembangan media ini mencakup beberapa komponen utama, yaitu tampilan pembuka, tampilan awal, tampilan menu utama yang terdiri dari menu materi dan contoh soal serta tampilan penutup. Melalui tayangan tersebut, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan lingkungan serta mengaitkannya dengan penyebab terjadinya kerusakan. Selanjutnya, video menyajikan penjelasan hubungan sebab dan akibat antara aktivitas manusia dan perubahan lingkungan secara sederhana dan mudah dipahami.

Pada tahap pemecahan masalah, video pembelajaran menampilkan berbagai solusi dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-



hari sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan. Bagian ini bertujuan melatih siswa dalam merumuskan tindakan nyata berdasarkan permasalahan yang dipelajari. Di akhir video, disediakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sekaligus kemampuan mereka dalam menganalisis masalah dan solusi lingkungan. Dengan rancangan berbasis *problem based learning* ini, video pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan berpusat pada siswa.

### Data Hasil Penelitian

#### Analisis Validasi Media

Uji validitas pada media pembelajaran dilakukan pada bulan Januari 2026, media pembelajaran divalidasi oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Tabel 1 dan 2 menyajikan hasil ringkasan yang dilakukan oleh keempat ahli tersebut.

**Tabel. 1. Ringkasan Penilaian Ahli Media**

Ahli	I	II
<b>Total Skor</b>	4,60	4,87

**Tabel. 2 Ringkasan Penilaian Ahli Materi**

Ahli	I	II
<b>Total Skor</b>	4,60	4,53

Indeks validitas dan kualifikasi validitas video pembelajaran berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD diperoleh dengan menganalisis data penilaian menggunakan rumus rata rata (mean). Temuan analisis tersebut ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel. 3 Hasil Uji Validitas**

Pakar	Pernyataan															Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Ahli Media	5	5	5	4,5	5	4,5	5	4	5	5	4,5	5	4,5	4,5	5	4,8
Ahli Materi	4	4,5	4,5	4,5	5	5	5	4	4,5	5	5	5	4,5	4	4	4,6

Berdasarkan tabel diatas, studi kelayakan ahli media memperoleh nilai validitas 4, 8 dan analisis kelayakan ahli

materi memperoleh nilai validitas sebesar 4,6. Hasil rerata skor yang didapatkan dikonversi dengan menggunakan pedoman konversi skala lima tergolong memiliki validitas "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD telah memenuhi syarat validitas yang sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### Analisis Kepraktisan Media

Perspektif guru dan siswa sebagai pengguna video pembelajaran, menjadi bahan uji kepraktisan dalam penelitian pengembangan ini. Pada bulan Januari 2026, pengujian kepraktisan dilakukan oleh 1 praktisi guru dan 11 siswa untuk mengevaluasi video pembelajaran berbasis *problem based learning*.

**Tabel. 4 Uji Kepraktisan Oleh Guru**

No.	Respon Guru	Nomor Item										Jumlah Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Praktisi	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	47	4,70
<b>RATA-RATA NILAI</b>													4,70

**Tabel. 5 Uji Kepraktisan Oleh Siswa**

No.	Respon Siswa	Nomor Item										Jumlah Siswa	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	R1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5,00
2.	R2	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	42	4,20
3.	R3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	4,90
4.	R4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	45	4,50
5.	R5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46	4,60
6.	R6	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47	4,70
7.	R7	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	47	4,70
8.	R8	4	3	3	5	4	5	5	4	5	4	42	4,20
9.	R9	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	4,90
10.	R10	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48	4,80
11.	R11	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	4,90
<b>RATA-RATA NILAI</b>													4,67

Dari hasil pengumpulan data dapat diketahui bahwa respon guru memperoleh skor rata-rata 4,70 dan respon siswa memperoleh skor rata-rata 4,67. Berdasarkan konverensi pencapaian tingkat skala lima. Hasil dari respon guru dan siswa termasuk ke dalam kualifikasi



“sangat baik”. Hal ini menyatakan bahwa guru dan siswa menilai sangat baik kepraktisan media pada video pembelajaran berbasis *problem based learning*.

### Analisis Efektivitas Media

#### Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif data uji efektivitas media video pembelajaran disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 6. Descriptive Statistics**

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	35	5,00	12,00	17,00	14,9143	1,29186	1,669
Posttest	35	5,00	15,00	20,00	17,8571	1,24009	1,538
Valid N (listwise)	35						

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 14,9143 meningkat menjadi 17,8571 pada *posttest*.

### Hasil Uji Prasyarat Analisis

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Normalitas dari data bisa didapatkan dengan pengujian Shapiro-Wilk dikarenakan total data yang diuji kurang dari 50 (Quraisy, 2022). Berikut adalah hasil uji normalitas disajikan pada Tabel. 7

**Tabel. 7 Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	,155	35	,033	,938	35	,051
Posttest Hasil Belajar	,174	35	,009	,939	35	,052

Dari hasil tabel tersebut, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,051 dan *posttest* sebesar 0,052. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%), sehingga data berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis

Menguji hipotesis menggunakan Teknik *Paired Sample T-Test/ Uji-t Sampel*. Penelitian ini akan menguji seberapa afektif media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam IPAS pada satu kelas. Hasil uji hipotesis penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Penelitian**

	Paired Samples Test					
	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1 Pretest - Posttest	-2,94286	,33806	,05714	-51,500	34	,001

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test*, terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 2,94 poin antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 14,9143 yang meningkat menjadi 17,8571 pada *posttest*. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, peningkatan nilai siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* terbukti signifikan secara statistik.

### Hasil Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 1 Baktiseraga. Media yang dikembangkan memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran konvensional, karena dirancang dengan desain yang menarik, serta penyajian materi yang sistematis, jelas, dan mudah dipahami. Seluruh komponen tersebut diintegrasikan dalam bentuk video pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup,

bermakna, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah seluruh instrumen dinyatakan layak melalui tahap uji validitas, media pembelajaran selanjutnya dievaluasi berdasarkan aspek kepraktisan, kelayakan, dan efektivitas. Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan rumus Gregory dengan melibatkan dua orang ahli sebagai validator. Instrumen yang divalidasi meliputi instrumen penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta instrumen untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen ahli media, ahli materi, kepraktisan dan efektivitas menerima nilai validitas isi yaitu 1.00. Berdasarkan kriteria koefisien validitas isi, seluruh instrumen memiliki kriteria "sangat tinggi", dan dinyatakan layak digunakan dalam tahap pengujian media pembelajaran yang dikembangkan.

#### a) Rancang Bangun Media

Media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran berbasis *problem based learning*. Media video merupakan alat kombinasi audio dan visual yang digunakan secara bersamaan dalam pembelajaran (Syafi' et al., 2023). Media ini mampu merangsang minat, motivasi, dan pemahaman siswa melalui visualisasi, suara, warna, dan gerakan yang atraktif (Wulandari & Pritasari, 2020). (Nurwulandari dkk., 2023) penggunaan video interaktif diterapkan guna menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Video menjadi elemen penting dalam media berita kontemporer untuk mengilustrasikan cerita, membuatnya lebih menarik, dan meningkatkan kemampuan berbagainya (Katsirea, 2024).

Karakteristik media video dalam meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran meliputi: 1) Tidak terbatas jarak dan waktu, 2) Menampilkan kejadian-kejadian masa lalu secara nyata dalam waktu singkat, 3) Membawa siswa bertualang dari tempat satu ketempat lain, 4) Dapat diputar ulang, 5) Penyajian tayangan mudah dipahami, 6) Menambah wawasan serta mengembangkan pendapat siswa, 7) Memperluas imajinasi siswa, 8) Menampilkan hal-hal abstrak menjadi secara nyata, 9) Bisa digunakan untuk media utama, 10) Bisa berperan sebagai pencerita yang dapat membuat siswa kreatif dalam menyampaikan pemikirannya.

Proses evaluasi dilaksanakan melalui uji coba langsung dalam konteks pembelajaran. Uji coba ini melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna utama dengan menilai beberapa aspek, antara lain kejelasan tampilan visual, tingkat interaktivitas antara pengguna dan media, serta daya tarik media dalam meningkatkan hasil belajar. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memberikan manfaat bagi pengguna.

#### b) Validitas Materi dan Media

Media pembelajaran yang telah dirancang kemudian melalui tahapan pengujian validitas sebagai langkah untuk memastikan kelayakannya. Suatu media dapat dikatakan valid apabila hasil evaluasi yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori baik hingga sangat baik (Kusumadewi, 2022). Penentuan tingkat validitas media didasarkan pada beberapa kriteria, antara

lain kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, kejelasan dan sistematika penyajian materi, keharmonisan unsur visual yang digunakan, serta ketepatan cara penyampaian materi kepada siswa (Wulandari, 2021). Media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas diharapkan mampu memberikan dukungan optimal bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tahapan validasi media dilaksanakan melalui kegiatan penilaian oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh temuan bahwa seluruh komponen media, mulai dari tampilan visual, pemilihan jenis huruf, hingga pengaturan menu, telah memenuhi kaidah desain pembelajaran yang baik serta disusun secara konsisten. Proses penilaian dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis dan aspek teknis yang berperan dalam menunjang mutu media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kajian para ahli, hasil analisis menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *problem based learning* yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan dari ahli media dengan indeks validitas sebesar 4,8. Sedangkan dari ahli materi memperoleh indeks validitas sebesar 4,6 sehingga termasuk dalam kriteria "sangat baik".

#### c) Kepraktisan Media

Setelah tahapan validasi selesai dilaksanakan, penelitian dilanjutkan pada tahap pengujian efektivitas video pembelajaran berbasis *problem based learning*

pada materi pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh siswa maupun guru, memiliki akses yang fleksibel, serta mampu menunjang proses pembelajaran secara efektif (Febrian et al., 2024). Selain itu, media yang bersifat praktis perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami sehingga memungkinkan siswa untuk memanfaatkannya secara mandiri tanpa mengalami kesulitan (Nailu, 2025). Tingkat kemudahan penggunaan serta peran media video pembelajaran dalam mendukung pembelajaran secara optimal diketahui melalui respons praktisi dan peserta didik. Respons tersebut diperoleh dari tanggapan siswa setelah menggunakan media video pembelajaran dalam mempelajari materi pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan, serta dari penilaian guru selama pemanfaatan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Uji kepraktisan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dilaksanakan dengan melibatkan 1 orang guru dan 11 orang siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Baktiseraga sebagai responden sekaligus pengguna media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media memperoleh rata-rata skor 4,70 dari guru dan 4,67 dari siswa, yang termasuk dalam kriteria "sangat baik". Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *problem based learning* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena mudah dioperasikan, memiliki daya tarik bagi siswa, serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif.

#### d) Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*



Media pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil pengujian statistik dengan Uji-t berkorelasi menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan ditandai nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,005$ . Sebelum dilakukan uji-t, adapun uji prasyarat yang wajib dilakukan terlebih dahulu yakni uji normalitas data (*Shapiro-Wilk*). Pada hasil pengujian normalitas data tersebut menunjukan hasil *pre-test* sebesar 0,050 dan *post-test* 0,21 yang mana hasil tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,052 (5%) sehingga data bersifat normal.

Setelah terkumpul data dari hasil *pre-test* dan *post-test*, data dapat dihitung menggunakan teknik *Paired Sample T-Test*/ Uji- berkorelasi dengan berbantuan SPSS. Pada uji tersebut, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001. Hasil tersebut menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPAS kelas VI SD. Pada penelitian ini, menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 74,57 sedangkan nilai rata-rata *post-test* mencapai 89,28. Perbandingan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran.

#### D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS siswa kelas VI SD, karena hasil uji validitas dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa

produk berada pada kategori sangat layak, baik dari aspek isi, penyajian, bahasa, maupun tampilan, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, diperkuat oleh hasil uji *t* dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga penggunaan video pembelajaran berbasis PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Selama implementasi, video ini juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kemampuan berpikir kritis, dan membantu pemahaman konsep secara lebih kontekstual melalui penyajian masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis PBL yang layak dan efektif telah tercapai, dan produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung proses belajar yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

#### E. Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730. <http://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1077/451>
- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning*



- terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113-120. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Akhirul, A., Witra, Y., Umar, I., & Erianjoni, E. (2020). Dampak negatif pertumbuhan penduduk terhadap lingkungan dan upaya mengatasinya. *Jurnal Kependudukan Dan Pembangunan Lingkungan*, 1(3), 76-84. <http://jkpl.ppp.unp.ac.id/index.php/JKPL/article/view/82>
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic literature review: model problem based learning pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 404-417. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35391>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83). <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/781>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Apriyani, T., Yusuf, Y. A., Siregar, M. O., Nuraini, R., & Rahmadani, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MELALUI APLIKASI CANVA PADA MATERI IPA SIKLUS AIR KELAS V SDN 176 PALEMBANG. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(4), 542-554. <https://ijurnal.com/1/index.php/jipk>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27-35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/36230>
- Artha, I. D. N. M. W., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan*



- Humaniora*, 8(3), 328-338.  
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>
- Awe, E. Y., & Bengel, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/12859>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/741>
- Bowen, W. G., Delbanco, A., Gardner, H., Hennessy, J. L., & Koller, D. (2013). Higher education in the digital age. *Higher Education in the Digital Age*, 628-638.  
<https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran produktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119-123.  
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda/article/view/2720>
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.  
<http://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Fahmi, F. A., & Suryanti, H. H. S. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. *MEDI KONS: Jurnal Prodi Bimbingan dan Konseling UNISRI Surakarta*, 5(2), 34-49.  
<https://doi.org/10.33061/jm.v5i2.3183>
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary: Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 7(1), 40-47.  
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/1000>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.  
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6), 6330-6338.  
<https://www.neliti.com/publications/452556/pengembangan-video-pembelajaran-menggunakan-aplikasi-kinemaster-pada-pembelajaran>
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional*



- Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15.  
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 31-47.  
[https://www.researchgate.net/profile/Siti-Bariah/publication/333086064\\_RANCANGAN\\_PENGEMBANGAN\\_INSTRUMEN\\_PENILAIAN\\_PEMBELAJARAN\\_BERBASIS\\_DARING/links/611904b11ca20f6f86230e91/RANCANGAN-PENGEMBANGAN-INSTRUMEN-PENILAIAN-PEMBELAJARAN-BERBASIS-DARING.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Siti-Bariah/publication/333086064_RANCANGAN_PENGEMBANGAN_INSTRUMEN_PENILAIAN_PEMBELAJARAN_BERBASIS_DARING/links/611904b11ca20f6f86230e91/RANCANGAN-PENGEMBANGAN-INSTRUMEN-PENILAIAN-PEMBELAJARAN-BERBASIS-DARING.pdf)
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.  
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.  
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249-257.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/28264>
- Kodariyati, L., & Astuti, B. (2016). Pengaruh model PBL terhadap kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 93-106.  
<http://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/7713>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi kepustakaan kemampuan berpikir kritis dengan penerapan model PBL pada pendekatan teori konstruktivisme. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 13-18.  
<https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i1.3415>
- Lusiyana, A. A., & Herda, D. (2021). Pengaruh Aktivitas Manusia terhadap Beban Pencemaran Sub DAS Sungai Rengas, Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi Lingkungan Lahan Basah*, 9(2), 090-100.  
<https://www.academia.edu/download/95465655/pdf.pdf>
- Manggalastawa, M., Suhirno, S., & Rahmawati, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik



- Kelas V Sd Mata Pelajaran Matematika Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 65-71. <https://ejr.umku.ac.id/index.php/jaip/article/view/2129>
- Maqfiro, S. N. A., Fajrin, I., & Sukmah, A. (2021). 3 1,2,3. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 4(2), 307–316. <http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/kreativitas/article/view/3511/pdf>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi model problem based learning (PBL) dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195-207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50. <http://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/article/view/7>
- Mutiaramses, M., Neviyarni, S., & Murni, I. (2021). Peran guru dalam pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 43-48. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/4050>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 23-33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nabilla, N., & Anggriyani, F. C. W. (2024). Kerusakan Lingkungan Akibat Aktivitas Manusia Pada Ekosistem Terumbu Karang. *Khidmat*, 2(2), 169-172. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/view/894>
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media ICT berbasis video animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8-15. <https://www.academia.edu/download/112495110/555.pdf>
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., Kusairi, S., & Dasar, P. (2018). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan*



- Pengembangan*, 3(12), 1587-1593.
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh penggunaan model problem based learning (pbl) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016-2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.244>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72. <https://www.academia.edu/download/103047669/10859.pdf>
- Nurfadhillah, S., Ramadani, F., Afianti, N., Huzaemah, & Erdian, A. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pelajaran Matematika Di Sd Negeri Poris Pelawad 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 333-343. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jrpm.v1i1.3264>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://ejournal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 470-479. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77773>
- Ole, A. A., Simandjuntak, S., & Tumbel, F. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Melalui Video Animasi Berbasis PBL. *Cogito Smart Journal*, 5(1), 12-21. <https://doi.org/10.31154/cogito.v5i1.146.12-21>
- Pamungkas, W. A. 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://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/41223>
- Panigoro, M., & Alwi, N. M. (2024). Pemanfaatan Media Video pada Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1-9. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.63178>
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(1), 107-122. <https://www.neliti.com/publications/71489/fakt>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video



- animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/20257>
- Pranata, D. P., Frima, A., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan LKS matematika berbasis problem based learning pada materi bangun datar sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2284-2301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1183>
- Purnamasari, A. N. C. (2021). Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Penggunaan Lahan di Lingkungan Pesisir. *Jurnal Pertanian Agros*, 23(1), 230-240. <https://ejournal.janabadra.ac.id/index.php/JA/article/download/1344/921>
- PURWANINGSIH, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422-427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh sikap siswa dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal pendidikan dasar*, 6(1), 11-23. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/427>
- Romlah, S. (2021). Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 16(1), 1-13. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/4321>
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8-17. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jipi/article/view/307>
- Setiawan, A. R. (2019). Instrumen penilaian untuk pembelajaran ekologi berorientasi literasi saintifik. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 2(2), 42-46. [https://www.researchgate.net/profile/A-dib-Rifqi-Setiawan-3/publication/347983764\\_Instrumen\\_Penilaian\\_untuk\\_Pembelajaran\\_Ekologi\\_Berorientasi\\_Literasi\\_Saintifik/links/5feb4fd4299bf1408859b6f7/Instrumen-Penilaian-untuk-Pembelajaran-Ekologi-Berorientasi-Literasi-Saintifik.pdf](https://www.researchgate.net/profile/A-dib-Rifqi-Setiawan-3/publication/347983764_Instrumen_Penilaian_untuk_Pembelajaran_Ekologi_Berorientasi_Literasi_Saintifik/links/5feb4fd4299bf1408859b6f7/Instrumen-Penilaian-untuk-Pembelajaran-Ekologi-Berorientasi-Literasi-Saintifik.pdf)
- Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan hasil belajar menggunakan model



- problem based learning (PBL) pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 1(2), 99-108.  
<https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/260>
- Siregar, E. S., & Nasution, M. W. (2020). Dampak aktivitas ekonomi terhadap pencemaran lingkungan hidup (Studi kasus di Kota Pejuang, Kotanopan). *Jurnal Education and Development*, 8(4), 589-589.  
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2231>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.  
<http://www.journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/389>
- Widiantari, A. A. A. M., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. E. (2025). Website-Based Local Wisdom Learning Media of Bali to Enhance Student Learning Interest in the Subject of IPAS on Photosynthesis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 31-41.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91514>
- Widiastuti, N. P. K., Putrayasa, I. B., & Adnyana, K. S. (2022). Instrumen Penilaian Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 50-56.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIP2/article/view/42473>
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Winasih, N. N., & Arjaya, I. B. A. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Metode Jelajah Alam Sekitar Di Kelas XB SMA Negeri 1 Kubu Tahun. *Jurnal Biologi Konseptual (JBK)*, 4(1), 28-35. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/JBK/article/view/8083>
- Yogafanny, E. (2015). Pengaruh aktifitas warga di sempadan sungai terhadap kualitas air Sungai Winongo. *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan*, 7(1), 29-40.  
<https://journal.uui.ac.id/JSTL/article/view/3494>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.  
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>

