

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video pembelajaran dan poster untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 5 SDN Dilem 1 pada mata pelajaran IPAS

Desta Dewa Ahmad Dani¹, Diana Kusumaningrum^{2*}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang

Article Info

Article history:

Received August 8, 2025

Accepted November 19, 2025

Published December 3, 2025

Keywords:

Hasi belajar kognitif

Problem based learning

Video pembelajaran

Poster

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan nilai hasil belajar kognitif siswa SD Dilem 1 pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini di dasari dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dan hasil tes awal (*pre test*) yang menemukan bahwa nilai hasil belajar kognitif siswa yang kurang. Nilai hasil belajar kognitif siswa yang kurang disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran dan alat bantu pembelajaran yang variatif. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang menerapkan model dari Kemmis McTaggart. Model dari Kemmis McTaggart memiliki langkah-langkah dalam proses pelaksanaannya mulai dari proses perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keberhasilan pada penelitian yaitu ditandai dengan presentase kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 70% atau dikategorikan baik. Siklus I diperoleh 62% dikategorikan cukup, dan belum mencapai presentase kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan, oleh karena itu perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus kedua presentase kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran mengalami peningkatan hingga 81% atau dikategorikan baik. Setelah mengetahui bahwa nilai hasil belajar kognitif yang meningkat, setelah menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan bantuan media video pembelajaran dan poster yang dilaksanakan di SDN Dilem 1, hasil belajar kognitif siswa meningkat.



Penulis Korespondensi:

Diana Kusumaningrum

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Islam Raden Rahmat, Malang,

Jalan Raya Mojosari 2 Kepanjen

Email: diana.kusuma@uniramalang.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting didalam kehidupan, oleh sebab itu perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan. Keberlangsungan pendidikan di Indonesia terdapat dua faktor penting, yaitu belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan sebuah interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa secara sadar, baik di dalam atau di luar ruangan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa [1]. Kualitas pendidikan dapat di tingkatkan dengan cara melaksanakan pengembangan-pengembangan seperti model pembelajaran yang variatif dan menciptakan media pembelajaran yang lebih banyak, sehingga opsi yang digunakan lebih banyak sehingga kualitas pendidikan menjadi lebih baik dan berkualitas. Pendidikan berkualitas

merupakan pendidikan yang mampu mengikuti perkembangan zaman, oleh karena itu pendidik perlu memperhatikan perkembangan zaman yang sedang terjadi supaya kualitas pendidikan lebih baik dan bervariasi.

Pendidikan sangat berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara [2]. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif setiap siswa. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan pemikirannya sendiri. Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi di area kognisi [3]. Hasil belajar kognitif dapat digambarkan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan kognitif. Hasil belajar yang baik dapat dilihat dari ketercapaian indikator yang telah ditetapkan. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor [4]. Hasil belajar merupakan sebuah realisasi kecakapan potensial yang dimiliki oleh individu. Hasil belajar yang baik dapat dilihat dari ketercapaian indikator yang telah ditetapkan [5].

Kemampuan kognitif siswa adalah kemampuan yang berhubungan dengan ingatan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektualnya [6]. Kognitif berfokus terhadap kemampuan dasar siswa dalam penguasaan pengetahuan dan konsep dasar dan pemahaman konsep. Hasil belajar kognitif memiliki indikator pada setiap tingkatan kemampuannya, mulai dari C1 sampai C6. Tingkatan nilai hasil belajar kognitif memiliki indikator yang bertujuan untuk tercapainya kriteria ketercapainya tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Hasil belajar kognitif harus diukur untuk menentukan seberapa baik siswa dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan. Mulai proses pengukuran hasil belajar kognitif dapat mengetahui dan melihat perkembangan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Dilem 1, ditemukan bahwa nilai hasil belajar kognitif yang rendah terutama dalam mengingat materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Guru juga menyatakan bahwa siswa tidak terlalu terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam diskusi kelompok. Guru menyatakan bahwa model pembelajaran digunakan selama proses belajar hanya *cramah* dan sesekali menggunakan *inquiri*. Guru menyatakan bahwa media yang pernah digunakan yaitu audio dan mengandalkan LKS saja.

Permasalahan yang diperoleh setelah adanya wawancara kemudian dibuktikan dengan melaksanakan kegiatan tes awal (*pre test*) yang digunakan untuk memastikan bahwa nilai kognitif siswa yang masih kurang sebelum adanya kegiatan tindak lanjut (penelitian). Soal tes yang diberikan merupakan soal yang telah disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi yaitu kognitif. Kognitif memiliki capaian dalam indikatornya mulai dari C1 sampai C6. Tes yang telah disajikan menjadi kegiatan pra siklus. Hasil dari tes awal (*pre test*) diperoleh nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang hanya mencapai presentase ketuntasan sebesar 42% atau dikategorikan rendah. Nilai hasil belajar kognitif yang rendah sehingga perlu adanya upaya perbaikan. Setelah mengetahui kurangnya nilai hasil belajar kognitif yang disebabkan oleh tidak adanya penerapan alat bantu pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik, menjadi topik permasalahan yang harus diselesaikan. Melihat kondisi yang terjadi bahwa kurangnya nilai hasil belajar kognitif diakibatkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran yang variatif dan media yang terbatas sehingga berdampak kepada nilai hasil belajar kognitif.

Nilai hasil belajar kognitif yang rendah berpengaruh terhadap nilai ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga perlu adanya perbaikan yang memiliki kemampuan untuk memperbaiki hasil belajar kognitif di SDN Dilem 1. Kemampuan kognitif siswa dipengaruhi oleh suasana belajar dan cara guru mengajar. Suasana belajar dan cara guru mengajar dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang disampaikan mempengaruhi daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran [6].

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas dapat ditentukan bahwa kurangnya penggunaan model pembelajaran yang variatif menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif, selain itu kurangnya penggunaan alat bantu pendidikan berdampak terhadap aktivitas belajar siswa yang pasif, sehingga siswa menjadi tidak memahami materi yang disampaikan. Permasalahan yang terjadi diatas penelitian ini memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar kognitif melalui penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran berupa video dan poster, kemudian penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang berfokus dalam meningkatkan nilai hasil belajar kognitif siswa.

Model *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran dimana siswa dilibatkan dalam upaya pemecahan masalah dengan beberapa tahapan ilmiah sehingga diharapkan siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan pemecahan masalah [5]. Penggunaan paradigma PBL menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang berfokus dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, siswa harus mampu menerapkan kemampuan kognitif mereka. *Problem based learning* (PBL) adalah metode pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata

yang kompleks sebagai alat untuk mendorong pembelajaran siswa tentang konsep dan prinsip, sebagai lawan dari penyajian fakta dan konsep secara langsung. Metode PBL/pemecahan masalah adalah suatu cara pembelajaran dengan menghadapkan siswa kepada suatu problem/masalah untuk dipecahkan atau diselesaikan secara konseptual masalah terbuka dalam pembelajaran [7]. Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini [7]. Model *problem based learning* (PBL) digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif karena melalui penggunaan model *Problem Based Learning* ini menampilkan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah, sehingga siswa lebih menggunakan pemikiran kognitifnya dalam proses pemecahan masalah. Penggunaan model *Problem Based Learning* pada penelitian ini juga didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”, istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima [8]. Media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk lebih terlibat dan memahami materi yang disajikan juga membantu pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang disebutkan di atas, sejalan untuk mencapai tujuan penelitian dengan menggunakan poster dan materi pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah alat yang dapat membantu siswa pada saat kegiatan belajar di kelas. Penggunaan sumber belajar video dapat memberikan contoh nyata yang mendukung penjelasan guru dan mendorong siswa supaya lebih aktif dalam memahami materi yang sedang dibahas.

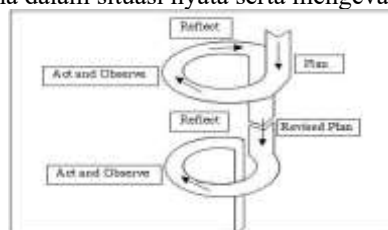
Alat bantu pembelajaran berfokus terhadap guru dan siswa dalam menyajikan dan memahami materi yang diajarkan. Metode pengintegrasian komponen audio dan visual secara bersamaan untuk menciptakan presentasi yang menarik dan menarik bagi guru dan siswa dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan mudah dipahami dikenal sebagai video pembelajaran media [8]. Video adalah media elektronik yang secara bersamaan dapat menggabungkan elemen audio dan visual untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan menarik mendukung hal ini [9]. Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa [10]. Pemanfaatan media video pembelajaran ini perlu diterapkan dalam proses pembelajaran karena melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesan [11]. Media video diharapkan dapat memudahkan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa [12].

Poster merupakan media grafis perpaduan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, dan ide-ide lain [13]. Poster merupakan gabungan dari gambar dan tulisan ringkas dalam suatu bidang gambar yang memiliki nilai – nilai estetik agar dapat menarik perhatian orang yang melihat [13]. Poster merupakan gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu ide atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihat sepintas lalu. Poster tidak hanya penting untuk menyampaikan kesan tertentu, tapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya [13].

Poster adalah gambar yang menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami, ringkas, dan menarik secara visual. Poster adalah media visual yang menginformasikan orang atau kelompok tentang ide atau konsep dan mengundang mereka untuk mengadopsi atau mengikuti ide-ide tersebut [14]. Untuk mendukung argumen diatas bahwa poster adalah representasi ringkas dari suatu gambar yang bertujuan untuk menarik perhatian, mudah diingat, dan mengkomunikasikan isi pelajaran [15]. Poster media digunakan dalam pengajaran di kelas untuk membangkitkan minat siswa pada materi pelajaran yang akan dibahas oleh peneliti.

2. METODE PENELITIAN

Model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart, model ini sering dikutip di buku-buku dan artikel-artikel dan terdiri dari empat tahap: perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Perencanaan berupa semua hal yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan [16]. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperkuat dan memajukan hasil belajar kognitif. Penelitian dilakukan untuk mengamati permasalahan yang ada di dalam kelas yang dapat menghambat proses pembelajaran, dan mencari solusi atau langkah-langkah yang dianggap paling efektif dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas [17]. PTK sebagai proses mengkaji masalah pembelajaran di kelas melalui introspeksi dan berupaya mengatasinya dengan menerapkan berbagai tindakan terencana dalam situasi nyata serta mengevaluasi dampak dari setiap tindakan.



Gambar 1. Siklus penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart

Penelitian ini dilakukan di SDN Dilem 1, Desa Dilem, Kepanjen. Pada kelas 5 dan 26 siswa memberikan data untuk penelitian ini, yang dilakukan selama semester kedua tahun ajaran 2024–2025. Menggunakan indikator hasil belajar kognitif (C1–C6) yang diberikan di akhir setiap siklus, data ini dikumpulkan dari proses pembelajaran dan hasil tes dari post-test. Dokumentasi, soal tes untuk hasil belajar kognitif, lembar validasi untuk instrumen penelitian dan formulir observasi aktivitas pendidik dan peserta didik termasuk data tambahan yang dihasilkan. Metode implementasi tindakan penelitian terdiri dari empat langkah: merencanakan, mengambil tindakan, mengamati, dan merefleksikan.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran IPAS merupakan indikator keberhasilan penelitian ini, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari tiap siklus hingga siklus berakhir. Keberhasilan pada penelitian ini adalah jika nilai belajar kognitif siswa meningkat di atas 70%, sebagaimana ditentukan oleh banyaknya presentase keseluruhan siswa yang mencapai KKTP di atas 70% atau diklasifikasikan sebagai "Baik," yang diperoleh dari total skor 26 siswa pada akhir siklus penelitian.

Tes, wawancara, dan observasi adalah tiga pendekatan utama yang digunakan dalam memperoleh data. Tujuan pengamatan yaitu untuk mengetahui bagaimana siswa menerapkan metode pembelajaran PBL dalam pelajaran IPAS dan untuk memahami bagaimana guru melaksanakan pembelajaran. Judul penelitian kemudian ditetapkan dan isu-isu awal diidentifikasi melalui wawancara. Tes awal (tes pendahuluan) dan tes akhir (tes sesudah) adalah dua kategori tes. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, data dari ujian awal, yang juga dikenal sebagai pre-test, digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dan untuk kegiatan pra-siklus. Setelah penelitian tindakan kelas dilakukan, penilaian akhir, juga dikenal sebagai tes pasca, digunakan untuk menilai hasil belajar kognitif.

Untuk mengukur nilai akhir siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad [18]$$

Selanjutnya untuk menentukan presentase ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad [18]$$

Hasil evaluasi kemudian harus dikategorikan menggunakan kategori yang telah ditetapkan. Kategori yang digunakan ditunjukkan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Kategori evaluasi

Taraf keberhasilan	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Sangat kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil belajar kognitif

Data yang diperoleh dari sebuah *pre test* digunakan untuk mengetahui data awal sebelum terjadinya penelitian. Soal *pre test* ini digunakan sebagai pra siklus sebagai upaya meningkatkan nilai hasil belajar ranah kognitif siswa. Berdasarkan hasil tabel indikator *pre test* (tes awal) di atas, bahwa nilai hasil belajar kognitif siswa kelas 5 SDN Dilem 1 menunjukkan presentase ketuntasan hanya mencapai 42% yang dimana di kategorikan sebagai nilai yang kurang. Hasil tersebut perlu diperbaiki guna tercapainya tujuan penelitian. Setelah mengetahui hasil belajar kognitif yang kurang maka diperlukan pembenahan pada pelaksanaan tindakan kelas siklus pertama, dengan penerpan metode pembelajaran PBL dan penggunaan video dan poster untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Dilem 1 tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 2. Nilai *pretest* siswa untuk mengukur hasil belajar kognitif

No	Komponen analisis	Pra siklus <i>Pre test</i>
1	Total siswa yang terjangkau	11
2	Total siswa yang tidak terjangkau	15
3	Presentase ketercapaian TP	42%
4	Presentase tidak ketercapaian TP	58%

Setelah mengetahui bahwa siswa kelas V di SDN Dilem 1 menunjukkan hasil belajar kognitif yang buruk, dimulailah siklus tindakan pertama. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai *post test* siklus 1

No	Komponen Analisis	Siklus 1
		<i>Post test</i>
1	Total siswa yang terjangkau	16
2	Total siswa yang tidak terjangkau	10
3	Presentase ketercapaian TP	62%
4	Presentase tidak ketercapaian TP	38%

Menurut data, setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus pertama, proporsi penguasaan belajar kognitif meningkat dari 42% menjadi 62%. Hal ini merupakan hasil dari peningkatan terhadap nilai hasil belajar ranah kognitif siswa kelas 5 di SDN Dilem 1 melalui penerapan model PBL serta dukungan materi belajar video serta poster. Pertumbuhan mencapai 20% pada akhir siklus I. Penelitian lebih lanjut harus dilakukan pada siklus II setelah diketahui peningkatan yang diamati setelah pelaksanaan kegiatan penelitian, namun penelitian belum memenuhi ambang batas yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 70%. Berikut adalah hasil dari siklus II:

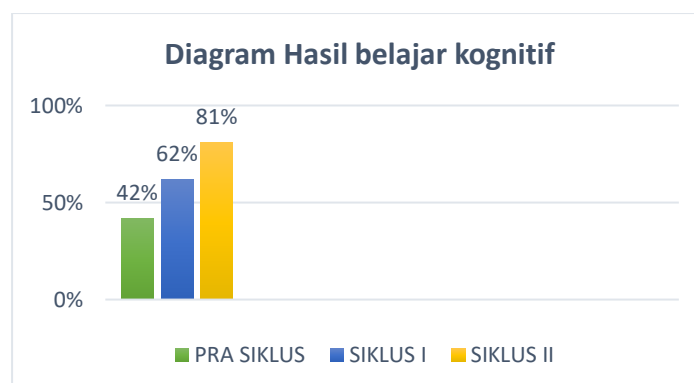
Tabel 4. Hasil belajar kognitif siklus II

No	Komponen analisis	Siklus II
		<i>Post test</i>
1	Total siswa yang terjangkau	21
2	Total siswa yang tidak terjangkau	5
3	Presentase ketercapaian TP	81%
4	Presentase tidak ketercapaian TP	19%

Dengan peningkatan pembelajaran sebesar 81%, yang dianggap baik, hasil pembelajaran kognitif siklus kedua menunjukkan bahwa nilai hasil ranah kognitif siswa telah meningkat. Selanjutnya, siklus kedua ini menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus pertama, yang pada awalnya hanya mencapai 62% sebelum meningkat menjadi 81% pada siklus kedua. Setelah siklus kedua, terjadi peningkatan sebesar 19%, yang dapat dianggap sebagai hasil penelitian yang baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penggunaan film dan poster pembelajaran yang dikombinasikan dengan paradigma *problem based Learning*. Karena tujuan penelitian tercapai, yaitu 70%, penelitian siklus kedua ini dianggap berhasil dan selesai.

3.2 Pembahasan peningkatan hasil belajar kognitif

Pada tahap pra siklus, nilai ketuntasan yang diperoleh keseluruhan siswa hanya mencapai 42%, dalam satu kelas. Dari hasil tersebut pula dapat diketahui bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SDN Dilem 1 masih dalam kategori kurang. Hasil belajar kognitif yang cukup rendah ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: penggunaan model pembelajaran yang monoton yang diterapkan di dalam kelas serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kurang mendukung proses pembelajaran.



Gambar 2. Diagram hasil kognitif.

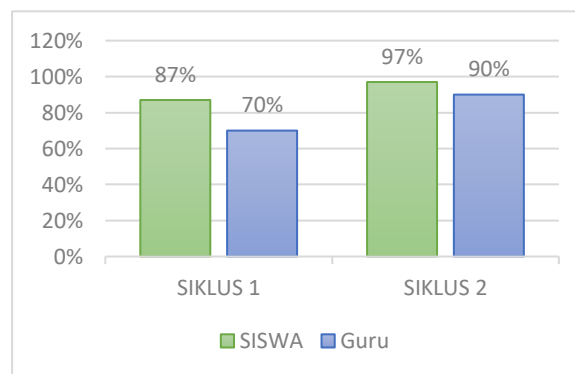
Pada siklus I penelitian tindakan kelas mulai diterapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan media video pembelajaran dan poster untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Setelah penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dan media video pembelajaran dan poster diperoleh hasil belajar kognitif siswa sebesar 62% pada siklus I. Pada siklus II penelitian tindakan kelas

menghasilkan peningkatan hasil menjadi 81%, yang dianggap baik. siswa yang memenuhi persyaratan tujuan pembelajaran. Sebagai hasil dari perbaikan siklus kedua, penelitian dianggap selesai karena setiap siswa mencapai target tujuan pembelajaran.

Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan Wulan fortuna [19] yang menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan nilai hasil belajar siswa yang diperoleh nilai tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diketahui pada pretest sebesar 41,66% dan post test sebesar 66,6%, dan mengalami kenaikan pada siklus II pretest sebesar 81,6% dan post test sebesar 83,3%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 16,7%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai sesuai target yang ditentukan yaitu 75%

3.3 Keterlaksanaan model pembelajaran PBL

Penggunaan materi video pembelajaran dan poster serta penggunaan model *problem based learning* (PBL) yang digunakan dalam penelitian di SDN Dilem 1. Proses pengumpulan data, tindakan aktivitas guru dan siswa, juga dilakukan pengukuran pada saat model dan media pembelajaran diterapkan, Pengamat menggunakan instrumen lembar observasi sebagai bagian dari proses pengumpulan data ini untuk menilai efektivitas media dan model pembelajaran:



Gambar 3, Diagram keterlaksanaan pembelajaran siswa dan guru

Pada siklus I skor observasi aktivitas instruktur untuk siklus pertama adalah 70%. Setelah itu, nilai akhir diklasifikasikan sebagai sangat baik. Kemudian, hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan skor 87% yang masuk dalam kategori yang baik. Pada penelitian tindakan kelas siklus II, data observasi aktivitas mengajar guru menunjukkan peningkatan sebesar 90%. ada siklus II ini aktivitas siswa menunjukkan hasil 97%.

Penelitian ini sejalan dengan apa yang telah dilaksanakan dan menemukan bahwa, siswa dapat mempelajari topik tersebut dan mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka, mereka harus memecahkan masalah menggunakan langkah-langkah metode ilmiah [20].

3.4 Keterikatan penerapan model PBL berbantuan media video dan poster untuk meningkatkan hasil belajar kognitif

Setelah mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan penggunaan materi pembelajaran yang dikemas dalam video dan poster dapat meningkatkan nilai hasil belajar kognitif siswa, hal ini telah dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase ketuntasan siswa dalam mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70 dan banyaknya siswa yang mencapai nilai 70 ada 20 siswa dan nilai presentase ketuntasan mencapai 81%, yang tadinya nilai hasil belajar kognitif siswa sebelum adanya penelitian presentase ketuntasan sebesar 42%, yang diperoleh dari 11 siswa yang mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model PBL adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah dengan berbagai tahapan ilmiah dengan harapan mereka akan memperoleh pengetahuan terkait masalah dan kemampuan pemecahan masalah [21]. Pembelajaran dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang positif. Pembelajaran dengan menggunakan media video juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu proses belajar mengajar menjadi kondusif, nyaman, menarik, nyaman, dan menyenangkan serta berjalan dengan efektif dan efisien. Media video pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik [12]

Selain itu media video dan poster juga berperan aktif dalam upaya meningkatkan nilai hasil belajar kognitif siswa, video menjadi tontonan yang mampu memperjelas materi yang sedang dipelajari dengan konsep

yang lebih meriah dan menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah adanya penerapan media video dan poster

4. KESIMPULAN

Menurut temuan penelitian tindakan kelas (PTK) dan diskusi selanjutnya, siswa kelas lima di SDN Dilem 1 Desa Dilem, Kecamatan Kepanjen, menggunakan model PBL *Problem-Based Learning* untuk belajar IPAS, dengan bantuan video dan poster pembelajaran, aktivitas siswa rata-rata pada siklus I adalah 87%, dan pada siklus II, meningkat menjadi 97%. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase sebesar 10% dari siklus I ke siklus II.

Penelitian yang telah dilaksanakan ada 15 siswa melampaui persyaratan ketuntasan minimal (KKTP), hasil belajar dari soal *post-test* pada Siklus I menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 62%. Dua puluh siswa di Siklus II melebihi KKTP, dan tingkat penguasaan rata-rata pasca-tes adalah 81%. Peningkatan persentase sebesar 19% dari Siklus I ke Siklus II memperjelas hal ini. Sebagai kesimpulan, siswa kelas lima di SDN Dilem 01 Desa Dilem, Kecamatan Kepanjen, Malang, Jawa Timur, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif mereka dengan memanfaatkan model PBL (*problem based learning*) dengan bantuan materi video pembelajaran dan poster.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Abroto, A. Prastowo, and R. Anantama, 'Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar', *basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1632–1638, May 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i3.971.
- [2] 2. A. A. Anjelina Putri, I. W. Swatra, dan I. M. Tegeh, "Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD," *Mimbar Ilmu*, vol. 23, no. 1, 2018, doi: 10.23887/mi.v23i1.16407..
- [3] 3. E. N. Qorimah dan S. Utama, "Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2055–2060, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2348.
- [4] 4. W. Nurdian dan S. Santoso, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantu Kartu Soal di SMK," *Tata Arta*, vol. 7, no. 3, 2021, DOI: N/A.
- [5] M. A. R. Fauzi, S. A. Azizah, N. Nurkholisah, W. Anista, and A. P. Utomo, 'Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi', *biology*, vol. 1, no. 3, pp. 1–11, Dec. 2023, doi: 10.47134/biology.v1i3.1965.
- [6] 6. R. Iis Intan Widiyowati, "Kemampuan Kognitif Siswa SMA yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Arias pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan," *Bivalen: Chemical Studies Journal*, vol. 1, no. 1, 2018, DOI: N/A.
- [7] H. Hotimah, 'Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jukasi*, vol. 7, no. 3, p. 5, Nov. 2020, doi: 10.19184/jukasi.v7i3.21599.
- [8] 8. F. (Friendha) Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 91–100, Dec. 2019, doi: 10.30742/tpd.v1i02.816.
- [9] Windasari, T. S., & Syofyan, H., "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 1–12, 2019, doi: 10.21009/jpd.v10i1.11241
- [10] M. Heo and N. Toomey, 'Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability', *Computers & Education*, vol. 146, p. 103747, Mar. 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103747.
- [11] N. L. Andriyani and N. W. Suniasih, 'Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade', *JET*, vol. 5, no. 1, p. 37, Mar. 2021, doi: 10.23887/jet.v5i1.32314.
- [12] W. A. D. Pamungkas and H. D. Koeswanti, 'Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *JIPPG*, vol. 4, no. 3, pp. 346–354, Mar. 2022, doi: 10.23887/jippg.v4i3.41223.
- [13] H. Hildayanti, A. S. Samsuri, and T. A. Arief, 'Pengaruh Penggunaan Media Poster Dalam Menulis Karangan Narasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar', *jkpd*, vol. 3, no. 2, p. 518, Sept. 2018, doi: 10.26618/jkpd.v3i2.1418.

- [14] D. E. Pertiwi, "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation," *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram (terdaftar/terbit)*, vol. 7, no. 2, 2020 (penelitian terdistribusi sejak 2019), DOI: N/A.
- [15] S. Nurfadillah, T. Saputra, T. Farlidy, S. W. Pamungkas, dan R. F. Jamirullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang," *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.36088/NUSANTARA.V3I1.1282..
- [16] A. Prihantoro and F. Hidayat, 'Melakukan Penelitian Tindakan Kelas', *UJJI*, vol. 9, no. 1, pp. 49–60, Nov. 2019, doi: 10.47200/ulumuddin.v9i1.283.
- [17] Henniwati, 'Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020', *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 2621 – 2676, pp. 2528–0775, 2021.
- [18] S. Arikunto, *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*, Yogyakarta: (buku), 2010. DOI: N/A.
- [19] W. F. Wardani, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018," (laporan/tesis/artikel lokal), 2018/2019, DOI: N/A.
- [20] A. A. Anjelina Putri dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD," *Mimbar Ilmu*, vol. 23, no. 2, 2018 — (entri duplikat/variasi penerbitan; jika ini sama dengan [2], gunakan DOI di [2]), doi: 10.23887/mi.v23i1.16407.
- [21] M. A. R. Fauzi, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif," *Jurnal Biologi*, vol. 3, pp. 1–11, 2023 — (duplikat/variasi dengan [5]), doi: 10.47134/biology.v1i3.1965.