



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

PENGARUH PBL BERBANTU VIDEO PEMBELAJARAN KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SMPN 1 NGASEM

Puri Rahayu¹, Fruri Stevani², Sujiran³,

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: purirahayu59@gmail.com

Abstract

This study investigates the impact of the Problem-Based Learning (PBL) model, supported by Kinemaster learning videos, on improving Social Studies (IPS) learning outcomes among seventh-grade students at SMP Negeri 1 Ngasem. Employing a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design, the study involved a sample of 32 students. The findings reveal a significant enhancement in student learning outcomes following the implementation of the video-assisted PBL model. The average class score increased from 60.7 on the pretest to 71.8 on the posttest. Moreover, the proportion of students achieving the passing grade rose markedly from 25% (8 students) to 71% (23 students). Beyond academic performance, students also demonstrated greater engagement, confidence in expressing ideas, and motivation during lessons. These results are consistent with previous research highlighting the effectiveness of PBL and multimedia tools in promoting student comprehension and active learning. In conclusion, the integration of the PBL model with Kinemaster video support is an effective and innovative strategy for addressing low learning outcomes in Social Studies. It is recommended that teachers adopt this approach by leveraging available technology, while schools should ensure the provision of adequate supporting infrastructure. Future research could explore different sample groups or examine the integration of other multimedia tools.

Kata Kunci: Problem-Based Learning, Kinemaster Video, Learning Outcomes, Social Studies (IPS)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) yang didukung oleh media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 1 Ngasem. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi sejauh mana model PBL berbantuan video mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian akademik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) tipe One-Group Pretest-Posttest, yang melibatkan 32 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbasis video. Skor rata-rata kelas meningkat dari 60,7 pada pretest menjadi 71,8 pada posttest, sementara tingkat ketuntasan belajar siswa melonjak dari 25% (8 siswa) menjadi 71% (23 siswa). Selain peningkatan secara kuantitatif, terlihat pula perubahan positif dalam perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya partisipasi aktif, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini selaras dengan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa pendekatan PBL dan penggunaan media video mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konsep siswa secara lebih mendalam. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dengan dukungan teknologi video menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengatasi rendahnya capaian belajar IPS. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan pendekatan ini dalam proses pembelajaran, sementara pihak sekolah disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai guna mendukung implementasi model ini secara optimal. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada eksplorasi penggunaan media pembelajaran lain atau pengujian efektivitas model ini pada kelompok sampel yang lebih beragam.

Kata Kunci: Problem-Based Learning, Video Kinemaster, Hasil Belajar, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan bukan hanya sekadar proses transfer ilmu, tetapi juga merupakan kegiatan yang melibatkan bimbingan, pelatihan, dan pengajaran yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan zaman, paradigma pembelajaran pun mengalami pergeseran dari pendekatan teacher-centered menuju student-centered, yang menekankan pada peran aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menjadi sangat penting untuk mendorong kemandirian belajar siswa serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sebagaimana yang diamanatkan oleh kurikulum.

Kurikulum yang berlaku saat ini di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka, yang mulai diterapkan secara nasional pada tahun 2024. Kurikulum ini menawarkan fleksibilitas kepada satuan pendidikan dalam merancang proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan, minat, potensi siswa, serta kondisi lingkungan sekitar. Dengan memberikan keleluasaan kepada guru untuk memilih metode dan pendekatan yang paling sesuai, Kurikulum Merdeka bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik, yang berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas, melalui berbagai strategi, metode, dan aktivitas yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap peserta didik.

Pembelajaran yang dirancang secara efektif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta membentuk karakter yang positif dan kompetensi sosial yang dibutuhkan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam kaitannya dengan pemahaman, hal ini merujuk pada kemampuan peserta didik dalam menangkap, menginterpretasi, serta memberi makna terhadap materi yang disampaikan. Pemahaman bukan hanya sekadar mengingat informasi, tetapi juga melibatkan proses menafsirkan, menerjemahkan, dan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata, sehingga mampu membentuk landasan yang kuat bagi peningkatan hasil belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Afriani (2018), pemahaman merupakan panduan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, karena peserta didik yang mampu memahami materi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar sendiri merupakan cerminan akhir dari keseluruhan proses pembelajaran, yang tercapai melalui interaksi antara kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan mengajar yang dirancang oleh guru, dan biasanya dievaluasi melalui berbagai bentuk penilaian untuk mengukur keberhasilan pembelajaran tersebut (Kurniawan & Fitriani, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Ngasem, diketahui bahwa capaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini terlihat dari data nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) ganjil kelas VII, di mana hanya sekitar 35% siswa yang berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu sebesar 75. Rendahnya tingkat pencapaian ini diduga kuat dipengaruhi oleh beberapa faktor, terutama penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang interaktif. Proses pembelajaran di kelas umumnya masih berorientasi pada guru (*teacher-centered learning*) serta dominan dengan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa banyak melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir kritis atau pemecahan masalah. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa serta kesulitan mereka dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Menyikapi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus mempermudah pemahaman konsep. Salah satu pendekatan yang diterapkan oleh guru adalah penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning/PBL*) yang dipadukan dengan media video pembelajaran. PBL merupakan metode yang mengedepankan pemikiran kritis dan ilmiah melalui penyajian permasalahan kontekstual dari kehidupan nyata yang mendorong siswa untuk mencari solusi secara kolaboratif. Dalam pelaksanaannya, siswa terlebih dahulu diberikan rangsangan berupa masalah yang relevan, kemudian diarahkan untuk merumuskan tujuan dan merancang langkah-langkah penyelesaiannya (Kusuma, 2020). Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang memantau kemajuan belajar siswa, memberikan bimbingan secara individual maupun kelompok, serta membantu siswa agar tetap fokus dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah yang diberikan (Pratiwi & Suryani, 2020). Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kerja sama siswa secara lebih efektif.

Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media edukatif yang memanfaatkan format audiovisual untuk mentransmisikan informasi, menjelaskan konsep, atau melatih keterampilan tertentu kepada peserta didik secara lebih menarik dan interaktif. Video ini dapat berisi penjelasan materi, demonstrasi praktis, animasi, atau kombinasi dari berbagai elemen visual dan audio yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media ajar video pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai aplikasi salah satu nya adalah aplikasi Kinemaster. Media ajar video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Kinemaster merupakan salah satu cara inovatif untuk menyampaikan materi pendidikan secara visual dan interaktif. KineMaster adalah aplikasi edit video yang populer dan mudah digunakan, tersedia untuk Android dan iOS. Aplikasi kinemaster memungkinkan pengguna untuk mengedit video dengan berbagai fitur seperti pemotongan, penggabungan, penambahan teks, efek, transisi, musik, dan banyak lagi. KineMaster sering digunakan oleh content creator, vlogger, dan pengguna biasa untuk membuat video berkualitas tinggi langsung dari ponsel atau tablet.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan utama untuk menganalisis sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ngasem. Rancangan penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu suatu bentuk desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek penelitian yang diberi perlakuan tertentu. Dalam desain ini, data dikumpulkan melalui dua tahap pengukuran, yaitu sebelum penerapan model pembelajaran (pretest) dan sesudah perlakuan diberikan (posttest), guna mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar yang terjadi. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode cluster random sampling, yang dipilih dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik antara kelas-kelas yang ada, seperti penggunaan kurikulum yang sama, diajar oleh guru yang sama, serta berada dalam tingkat kelas yang sama.

Berdasarkan hasil seleksi dan observasi awal, kelas VIIA dengan jumlah 32 siswa ditetapkan sebagai sampel penelitian karena menunjukkan capaian hasil belajar yang rendah dalam Assesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) ganjil, dibandingkan dengan kelas lainnya di tingkat VII, sehingga kelas ini dianggap paling relevan untuk dijadikan subjek perlakuan. Untuk memperoleh data yang lengkap dan akurat, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu dokumentasi, observasi, dan tes hasil belajar. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai jumlah peserta didik dan nilai hasil belajar mereka dari dokumen resmi sekolah, khususnya nilai ASAS semester ganjil sebagai dasar pemilihan sampel dan untuk mengukur capaian belajar awal siswa. Observasi dilakukan secara langsung di kelas VIIA untuk memetakan kondisi pembelajaran, mengidentifikasi permasalahan, serta melihat implementasi PBL di kelas. Sementara itu, tes hasil belajar dilakukan dua kali, yakni pretest sebelum pembelajaran dimulai dan posttest setelah proses pembelajaran berakhir. Soal tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir, dengan ketentuan jawaban benar diberi skor 4 dan jawaban salah diberi skor 0. Materi yang diujikan mencakup topik "kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam". Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yakni dengan mengolah data numerik dari hasil tes pretest dan posttest untuk mendapatkan gambaran perubahan hasil belajar serta pengaruh dari model PBL yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan video pembelajaran telah dilaksanakan di kelas VIIA SMP Negeri 1 Ngasem dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Proses penelitian diawali dengan pelaksanaan pretest terhadap 32 siswa untuk mengukur tingkat pemahaman awal sebelum diberikan perlakuan. Pretest ini bertujuan mengidentifikasi kemampuan dasar siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, model PBL dipadukan dengan media video diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah penyampaian materi selesai dan kegiatan pembelajaran tuntas, siswa kemudian mengikuti posttest yang memiliki tingkat kesulitan dan cakupan materi yang setara dengan pretest. Tujuan dari posttest adalah

untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah mengalami proses pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan video. Hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis untuk melihat selisih skor yang diperoleh, baik secara individu maupun rata-rata kelas, yang nantinya dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan tentang pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran tersebut. Data kuantitatif yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan nilai yang mencerminkan efektivitas penggunaan PBL berbasis video dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Aspek Penilaian	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	76	84
Nilai Terendah	36	56
Rata-rata	60,7	71,8
Jumlah Siswa Tuntas	8	23
Persentase Ketuntasan	25 %	71%

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Pada kondisi awal (pretest) hanya 8 siswa (25%) yang mencapai nilai di atas KKM pelajaran IPS yang ditetapkan yaitu 75. Setelah diterapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) yang terlihat pada hasil kondisi akhir (posttest), jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 siswa (71%) dengan nilai rata-rata kelas 71,8.

Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Tahap awal dalam analisis data dimulai dengan pengujian normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov terhadap nilai pretest dan posttest guna memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pretest adalah 0,152 dan untuk posttest sebesar 0,187, keduanya berada di atas ambang batas 0,05. Hal ini menandakan bahwa distribusi data pada kedua kelompok bersifat normal. Selanjutnya, untuk menguji kesamaan varians antar kelompok data, dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Uji ini menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,312, yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antara data pretest dan posttest bersifat homogen. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi asumsi dasar untuk dilakukan analisis lanjutan menggunakan uji parametrik, seperti uji paired sample t-test, untuk mengetahui pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil Uji Paired Sample T-Test

Hasil analisis data menggunakan uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) yang didukung oleh media video Kinemaster. Nilai t hitung yang diperoleh sebesar 8,673 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar setelah perlakuan tidak terjadi secara kebetulan. Rata-rata nilai pretest sebesar 60,7 dengan standar deviasi 9,2, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 71,8 dengan standar deviasi 7,5. Selisih rata-rata sebesar 11,1 poin mencerminkan adanya peningkatan yang substansial dalam pemahaman siswa terhadap materi setelah mengikuti pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan video. Untuk memperkuat temuan ini, dihitung effect size menggunakan rumus Cohen's d , yang menghasilkan nilai sebesar 1,32. Menurut klasifikasi Cohen (1988), angka ini termasuk dalam kategori efek besar (Large effect size), yang berarti bahwa perlakuan yang diberikan memiliki dampak yang kuat dan signifikan terhadap peningkatan capaian belajar siswa secara keseluruhan.

Peningkatan Hasil Belajar

Analisis deskriptif menunjukkan peningkatan yang nyata pada semua aspek penilaian. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 60,7 menjadi 71,8 dengan kenaikan 18,3%. Persentase ketuntasan belajar mengalami lonjakan dari 25% (8 siswa) menjadi 71% (23 siswa), menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan penguasaan materi kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam. Nilai tertinggi meningkat dari 76 menjadi 84, sementara nilai terendah juga menunjukkan perbaikan dari 36 menjadi 56, mengindikasikan bahwa pendekatan ini tidak hanya bermanfaat untuk siswa berkemampuan tinggi tetapi juga membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Interpretasi Hasil

Temuan ini konsisten dengan teori multimedia Mayer (2009) yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dalam video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep. Peningkatan signifikan hasil belajar juga mendukung penelitian sebelumnya oleh Hmelo-Silver (2004) tentang efektivitas PBL dalam pembelajaran IPS. Hasil effect size yang besar ($d > 1,0$) menunjukkan bahwa intervensi ini memiliki dampak praktis yang penting dalam setting pembelajaran di kelas. Namun, masih terdapat 29% siswa yang belum mencapai ketuntasan, yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti gaya belajar atau keterbatasan akses terhadap media pembelajaran di luar jam sekolah.

Beberapa studi empiris sebelumnya telah membuktikan efektivitas integrasi video pembelajaran dalam model Problem Based Learning (PBL). Ardiansyah dan kawan-kawan (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media video secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Temuan ini menunjukkan

bahwa penyajian materi melalui format visual dalam kerangka PBL mampu memperkuat pemahaman konseptual siswa. Penelitian lain oleh Putri Amanda dkk (2023) memperkuat temuan tersebut, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika. Studi mereka membuktikan bahwa kombinasi PBL dan video pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi barisan dan deret aritmatika. Bukti empiris dari SMAN 11 Pontianak menunjukkan tingkat ketuntasan belajar mencapai 80%, dimana hanya 6 dari 30 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Implementasi model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang dikombinasikan dengan media video pembelajaran menampakkan transformasi nyata dalam dinamika kelas. Pada kondisi awal, mayoritas siswa menunjukkan sikap pasif, enggan mempresentasikan karya, dan memiliki capaian akademik yang kurang optimal. Namun setelah intervensi PBL, teramati kemajuan signifikan dimana peserta didik tampil lebih proaktif dalam diskusi, percaya diri mengutarakan gagasan, serta mengalami peningkatan nilai yang cukup berarti. Hasil angket refleksi pembelajaran mengungkapkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti proses belajar dengan pendekatan PBL yang diperkaya video pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model Problem-Based Learning (PBL) dengan dukungan video Kinemaster secara signifikan mampu meningkatkan prestasi akademik peserta didik kelas VII dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ngasem. Hal ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata kelas sebesar 11,1 poin (dari 60,7 menjadi 71,8) dan lonjakan ketuntasan belajar sebesar 46% (dari 25% ke 71%). Tidak hanya aspek kognitif, model ini juga berhasil menumbuhkan keterampilan afektif siswa seperti keaktifan berdiskusi, keberanian menyampaikan pendapat, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Temuan penelitian ini memperkuat berbagai studi sebelumnya yang mengkonfirmasi efektivitas integrasi antara pendekatan PBL dengan media pembelajaran visual. Keunggulan model ini terletak pada pendekatan student-centered learning melalui penyelesaian masalah nyata, diperkaya dengan penyajian materi melalui video Kinemaster yang bersifat dinamis dan menarik. Inovasi pembelajaran semacam ini menawarkan solusi konkret untuk mengatasi keterbatasan metode pengajaran tradisional yang selama ini menjadi kendala dalam pencapaian hasil belajar IPS. Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup tiga aspek utama: (1) pentingnya adopsi model PBL-berbasis video oleh pendidik, khususnya untuk materi berbasis analisis kasus; (2) kebutuhan akan dukungan infrastruktur teknologi dari institusi pendidikan; serta (3) peluang pengembangan penelitian lanjutan dengan variasi media pembelajaran dan cakupan sampel yang lebih luas. Dengan berbagai dampak positif yang dihasilkan, penelitian ini tidak sekadar berkontribusi pada perbaikan kualitas pembelajaran IPS, melainkan juga menjadi bagian dari gerakan modernisasi pendidikan yang relevan dengan tuntutan era digital.

DAFTAR RUJUKAN

Ardiansyah., Panigoro, M., & Alwi, N. M. (2023). Pemanfaatan Media Video pada Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*,

8(01), 1–9.

- Crisendy, V.O., Aeni, S. K., Hidayah, E. N., & Novianti, D. G., (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Video Pembelajaran Upaya Peningkatan Pemahaman Praktik Norma Dan Musyawarah SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 7(1), 58-65.
- Murdaningrum, R., Purwati, Sri., Erna, N. S., (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Di Kelas VII B SMP Negeri 10 Semarang, 94–102.
- Musyarofah, Idodatun (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa dalam Kehidupan pada Siswa Kelas V SDN 2 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendikia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 445-451.
- Perdana, D. R., Perhanda, H., Nurwahidin, M., Erni., Apriliyani R., (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Youtube Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. *Nuwo Abdimas* : <http://e-jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/nuwo/article/view/384>, 3, 19–27.
- Putri, A., Haryadi, R., & Hartono (2023). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Cendikia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3018-3026.
- Rahmawati, Kiki. (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Sribd*. Retrieved from <https://id.scribd.com/document/739130325/645367-1670566466>
- Situmorang, M. M., Patras, Y. E., Muhajang, T., (2023). Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 6258–6263.
- Suginem. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Metaedukasi (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* : <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/metaedukasi/article/view/3149>, 3(1), 32–36.
- Ulya, N., & Pristasari, A. C. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SDN Bandungrejo 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 103-123.