

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XI IPS DI SMAN 8 KEDIRI

Hani Kharisma

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: hani.19058@mhs.unesa.ac.id

Agus Suprijono

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini yakni mengenai pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media pembelajaran video hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 8 Kediri. Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan peserta didik merasa bosan pada saat mempelajari sejarah, hal ini disebabkan oleh kurang beragamnya model dan media pembelajaran yang dipakai guru saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian ini memiliki 4 tujuan yaitu; untuk menjelaskan hubungan kausalitas model problem based learning terhadap hasil belajar peserta didik, menjelaskan hubungan kausalitas media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik, menjelaskan hubungan model pembelajaran problem based learning dengan media pembelajaran video, dan menjelaskan hubungan kausalitas model problem based learning berbantuan media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design sebagai desain penelitian. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas 11 IPS di SMAN 8 Kediri yang berjumlah 216 peserta didik, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 (kelas eksperimen) dan XI IPS 2 (kelas kontrol). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Analisis Regresi Linier Berganda. Berdasarkan hasil analisis data melalui uji t parsial diperoleh bahwa nilai signifikansi dari variabel X1 adalah 0.000 dan t hitung 4,015 t tabel 1,692 atau dapat dinyatakan dengan $0.000 < 0.05$ dan $4,015 > 1,692$ maka dapat diambil keputusan bahwa X1 (Model Problem Based Learning) mempengaruhi Y (Hasil Belajar), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yakni, ada pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan nilai t hitung pada variabel X2 menunjukkan nilai 5,995 dan t tabel menujukkan nilai 1,692 sedangkan signifikansinya menunjukkan nilai 0.000 yang artinya lebih kecil dari 0.05 atau dapat dinyatakan dengan $0.000 < 0.05$ dan $5,995 > 1,692$, maka dapat diambil keputusan bahwa X2 (Media pembelajaran video) mempengaruhi Y (Hasil Belajar), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H2 diterima yakni, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji korelasi parsial menunjukkan bahwa nilai rhitung 0.405 dan rtabel diketahui 0.329, maka $0.405 > 0.329$ dan probabilitas nya sebesar $0.014 > 0.05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi hubungan yang kuat dan signifikan antara variabel model problem based learning dengan variabel media pembelajaran video dan variabel model problem based learning mempengaruhi variabel media pembelajaran video, sehingga H0 ditolak dan H3 diterima. Berdasarkan hasil uji F nilai Fhitung sebesar 42,776 dengan nilai F tabel 3,285 dan nilai signifikansinya sebesar 0.000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dan Nilai F hitung $42,776 > F$ tabel 3,285, maka H0 ditolak dan H4 diterima yakni ada pengaruh model problem based learning berbantuan media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik.

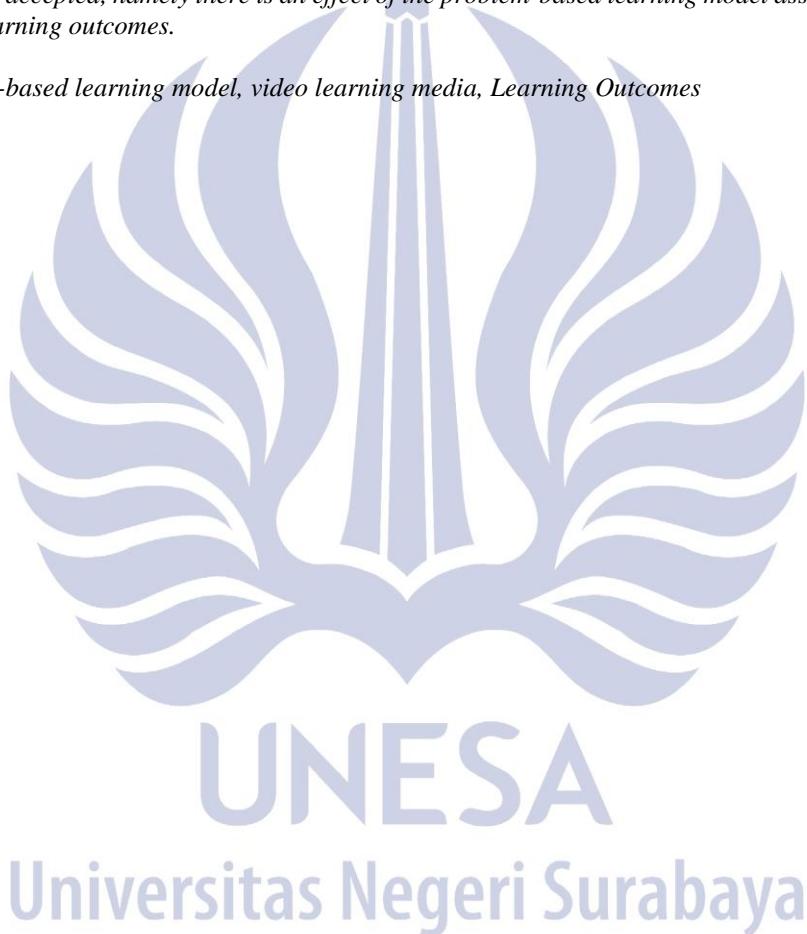
Kata Kunci: Model pembelajaran problem based learning, media pembelajaran video, Hasil Belajar.

Abstract

The research activities discussed in this study are about the effect of problem-based learning model assisted by video learning media on students' learning outcomes in history subjects of class XI IPS at SMAN 8 Kediri. This research departs from the problem of low student learning outcomes because students feel bored when studying history, this is due to the lack of variety of learning models and media used by teachers during teaching and learning activities in the classroom. This study has 4 objectives, namely; to explain the causality of the problem-based learning model on student learning outcomes, explain the causality of video learning media on student learning outcomes, explain the relationship between problem-based learning models with video learning media, and explain the causality of problem-based learning models assisted by video learning media on student learning outcomes. This study used Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design as the research design. The population in this study included all 11th grade social studies students at SMAN 8 Kediri totalling 216 students, while the samples in this study were XI IPS 1 (experimental

class) and XI IPS 2 (control class). Data analysis techniques used in this study is Multiple Linear Regression Analysis. Based on the results of data analysis through the partial t test, it is obtained that the significance value of variable X1 is 0.000 and t count 4, 015 t table 1.692 or can be stated with $0.000 < 0.05$ and $4.015 > 1.692$, it can be decided that X1 (Problem Based Learning Model) affects Y (Learning Outcomes), so it can be concluded that H0 is rejected and H1 is accepted, namely, there is an effect of using the problem-based learning model on student learning outcomes. While the calculated t value on the X2 variable shows a value of 5.995 and the t table shows a value of 1.692 while the significance shows a value of 0.000 which means it is smaller than 0.05 or can be stated with $0.000 < 0.05$ and $t 5.995 > 1.692$, it can be decided that X2 (Video learning media) affects Y (Learning Outcomes), so it can be concluded that H0 is rejected and H2 is accepted, namely, there is an effect of using video learning media on student learning outcomes. Based on the partial correlation test results, it shows that the rcount value is 0.405 and the rtable is known to be 0.329, then $0.405 > 0.329$ and the probability is $0.014 > 0.05$, it can be concluded that there is a strong and significant relationship between the problem-based learning model variable and the video learning media variable and the problem-based learning model variable affects the video learning media variable, so that H0 is rejected and H3 is accepted. Based on the results of the F test, the Fcount value is 42.776 with an F table value of 3.285 and a significance value of 0.000. So it can be stated that the significance value of $0.000 < 0.05$ and the calculated F value of $42.776 > Ftable 3.285$, then H0 is rejected and H4 is accepted, namely there is an effect of the problem-based learning model assisted by video learning media on student learning outcomes.

Keywords: Problem-based learning model, video learning media, Learning Outcomes



PENDAHULUAN

Sejarah dan Pendidikan sejarah merupakan suatu disiplin ilmu yang setara dengan ilmu lain, dimana pelajaran ini juga berusaha untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional yang didalamnya terkandung aspek kognitif dan aspek afektif yang dapat mengembangkan kecakapan kemandirian, kreativitas, serta tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi,

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Sejalan dengan tujuan Pendidikan nasional yang telah terteta diatas, maka proses Pendidikan harus dilaksanakan secara terencana dan terorganisir agar potensi yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal. Di era pesatnya perkembangan teknologi informasi ini, peran guru bukan hanya sekedar menyalurkan pengetahuan (transfer of knowledge) melainkan juga harus bisa mengorganisir proses pembelajaran dalam artian guru diharapkan mampu menciptakan kondisi dan suasana belajar yang memantik kreativitas, motivasi, aktivitas peserta didik menggunakan metode, media, dan sumber belajar yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran seperti yang terteta diatas, maka guru harus cakap dalam memilih model pembelajaran yang aktif untuk diberikan kepada peserta didik, model pembelajaran yang dipilih harus berdasarkan pada pembelajaran aktif dimana peserta didik diharuskan untuk lebih aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang akan memberikan pengaruh terhadap pengalaman belajarnya sehingga dapat membangun pengetahuan yang baru dengan menggunakan pengalaman yang telah mereka dapat.

Selain pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran juga tak kalah penting untuk diperhatikan oleh guru. Heinich dalam (Jennah, 2009) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media penyampai informasi yang memiliki tujuan pembelajaran atau mengandung materi pembelajaran.¹ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran juga harus diperhatikan guru saat mengajar dikarenakan dalam pembelajaran terdapat proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Penyampaian informasi akan berhasil dengan baik ketika kedua belah pihak mampu menjalankan peran nya masing-masing. Guru sebagai pemberi informasi diharapkan mampu menyampaikan informasi dengan

baik, sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi diharapkan mampu untuk menerima informasi dengan baik. Sehingga media atau alat sangat dibutuhkan dalam proses ini.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang peneliti lakukan selama menjalani PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) di SMAN 8 Kediri khususnya di kelas XI dalam pembelajaran Sejarah tahun ajaran 2022/2023 terdapat beberapa permasalahan yang peneliti temukan. Diantara nya adalah rasa bosan dan tidak berminat dalam mempelajari Sejarah, hal ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik karena materi yang diberikan kurang diterima dengan baik oleh peserta didik yang menyebabkan kurangnya pemahaman atas materi yang diberikan. Setelah peneliti melakukan observasi lebih dalam ternyata penyebab tidak berminatnya peserta didik dalam mempelajari Sejarah adalah paradigma lama yang masih dipakai guru sehingga pembelajaran cenderung monoton dan terpusat pada guru yang tidak sesuai dengan peserta didik yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Guru hanya menjelaskan dengan cara bercerita tanpa menggunakan metode pembelajaran yang bisa memfasilitasi keaktifan dan kreatifitas siswa, bahkan guru tidak menggunakan media belajar apapun, hal ini menyebabkan peserta didik tidak ada semangat belajar cenderung ngantuk, mengobrol sendiri dengan teman, bahkan ada yang bermain HP. Pada saat itu peneliti berkesempatan untuk mengajar di kelas XI dan mencoba memberikan peserta didik di kelas itu sebuah media pembelajaran video yang ternyata mendapatkan respon berupa peserta didik lebih antusias menyimak pembelajaran ketika diberikan pelajaran dengan media pembelajaran video. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran.

Berkenaan dengan permasalahan yang ada di sekolah ini, maka diperlukan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut sehingga proses pembelajaran sejarah dapat berjalan dengan lebih baik. Dalam Teori Kerucut Pengalaman milik Edgar Dale (dalam Sari, 2019) disebutkan bahwa gambaran pengalaman dari paling konkret (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), semakin keatas kerucut nya akan semakin abstrak pengetahuan yang didapatkan peserta didik dan semakin keatas kerucutnya peran peserta didik hanyalah sebagai penonton bukan peserta didik yang aktif.² Dale dalam (Lee & Reeves, 2007) menyatakan bahwa sebagian besar siswa disekolah tidak belajar bagaimana berpikir, menemukan masalah nyata, dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, melainkan siswa dipaksa untuk menghafal fakta dan pengetahuan di sebagian sekolah, hal itu berakibat pengetahuan yang didapat peserta didik kurang bermanfaat bagi kehidupan nyata mereka.³ Dengan alasan itu dale berpendapat

¹ Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran (1 ed.). Banjarmasin: Antasari Press.

² Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. Jurnal Manajemen Pendidikan, 1.

³ Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2007). Edgar Dale: A Significant Contributor to the Field of Educational Technology. *Educational Technology*, 6(47), 56.

bahwa sebagai seorang guru kita harus menggunakan pendekatan yang revolusioner untuk meningkatkan kualitas lingkungan pembelajaran. Dale dalam (Audie, 2019) juga meyakini bahwa simbol, dan gagasan yang abstrak dapat mudah dipahami oleh peserta didik ketika digabungkan oleh pengalaman konkret. Dengan ini peneliti menawarkan solusi untuk menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* dengan berbantuan media video atau bisa disebut dengan media audio visual.⁴ Dengan model pembelajaran *problem based learning* peserta didik akan mendapatkan pengalaman nyata dalam penyelesaian masalah yang telah diberikan sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan konkret dari model ini, pengalaman nyata dan konkret diperlukan untuk memberikan pelajaran dasar yang permanen pada peserta didik. Untuk menunjang model PBL peneliti akan menggunakan bantuan media pembelajaran video yang berfungsi untuk menarik minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Dengan demikian, penggunaan PBL dengan dibantu oleh media pembelajaran diharapkan akan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan pengalaman yang berkesan dimana siswa dapat melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, dan mencoba dalam membangun pengetahuannya.

Penggunaan PBL sebagai solusi dalam permasalahan ini dikarenakan PBL berfokus pada sistem pemecahan masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pertukaran informasi pengetahuan antar peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menunjang model pembelajaran PBL, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan media berbasis video untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan sehingga peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Menurut Glazer (dalam Hotimah, 2020), Problem based learning merupakan strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada permasalahan yang kompleks dalam situasi nyata.⁵ Sedangkan menurut Arends dalam (Afandi dkk., 2013) bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik diberikan permasalahan yang autentik dengan tujuan peserta didik mampu menyusun pengetahuan nya sendiri, mengembangkan inkuiri, keterampilan berpikir kritis, mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri.⁶

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning adalah sebuah inovasi model pembelajaran yang menghadapkan siswa nya kepada

masalah sebagai stimulus pertama dalam memulai pembelajaran. Masalah yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah masalah nyata yang menuntut siswa memiliki keterampilan untuk mendapatkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang didapatnya, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan bekerja dalam tim.

Media pembelajaran juga tak kalah penting untuk mendukung model pembelajaran yang dipakai oleh guru. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam menerima materi pelajaran. Agar media pembelajaran mampu memberikan manfaat yang optimal dalam menyampaikan materi ke peserta didik. Sebagai tenaga pendidik harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Pemilihan video pembelajaran juga harus diperhatikan, video pembelajaran harus memuat materi yang mudah dimengerti peserta didik, terstruktur dan terorganisir.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan model problem based learning berbantuan media pembelajaran video memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, namun penelitian-penelitian tersebut belum membahas bagaimana pengaruh secara parsial variabel X terhadap Y yakni model problem based learning terhadap hasil belajar, pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar, maka peneliti akan membuktikan hal tersebut sehingga rumusan masalah dari penelitian ini adalah; 1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 8 Kediri? 2) Apakah ada pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 8 Kediri? 3) Apakah ada hubungan model problem based learning terhadap media pembelajaran video? 4) Apakah ada pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media pembelajaran video terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 8 Kediri?. Sedangkan, tujuan dari penelitian ini adalah 1) Menjelaskan hubungan kausalitas antara model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 8 Kediri. 2) Menjelaskan hubungan kausalitas antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 8 Kediri. 3) Menjelaskan keeratan hubungan variabel media pembelajaran video dengan media pembelajaran video. 4) Menjelaskan hubungan kausalitas antara model pembelajaran problem based learning berbantuan media video terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 8 Kediri.

⁴ Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595.), 2(1), 589–590.

⁵ Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada

Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Edukasi, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>

⁶ Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. In Computer Physics Communications (1 ed., Vol. 180, Nomor 4). Unissula Press. <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan design penelitian *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design* berdasarkan pertimbangan data yang diperoleh berupa data interval dimana data diperoleh melalui skala likert diukur menggunakan kuesioner untuk mengukur variabel bebas yaitu model problem based learning (X1) dan media pembelajaran video (X2) dan dengan menggunakan alat ukur berupa tes untuk mengukur variabel terikat yaitu hasil belajar (Y).

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 8 Kediri tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 216 peserta didik. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, teknik ini dipilih karena responden yang akan menjadi anggota sampel penelitian ditentukan oleh peneliti sendiri berdasarkan beberapa pertimbangan dari peneliti yaitu karakteristik sampel yang setara apabila dilihat dari jumlah siswa serta berdasarkan rekomendasi dari guru. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 36 peserta didik dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 36 peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 sumber data yaitu data Primer dan data sekunder. Data primer, peneliti mendapatkan data dari responden Kelas XI IPS 1 dan Kelas XI IPS 2 SMAN 8 Kediri. Data sekunder, peneliti mendapatkan data sekunder dari dokumentasi SMAN 8 Kediri terkait profil sekolah dan data peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner respon dan juga tes hasil belajar. Kuesioner respon diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model problem based learning dan media pembelajaran video. Tes diberikan kepada peserta didik dua kali berupa *pretest* dan *posttest* baik kelas control maupun kelas eksperimen untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Sebelum data diambil, dilakukan uji validitas dan realibilitas instrumen baik kuesioner maupun tes hasil belajar untuk diuji kelayakannya. Setelah instrumen dinyatakan layak, dilakukan penelitian dan setelah data didapatkan, data diuji dengan uji regresi linier berganda yang sebelumnya dilakukan uji asumsi klasik untuk membuktikan pengaruh variabel X1 terhadap Y, X2 terhadap Y, X1 terhadap X2, serta X1 dan X2 terhadap Y secara bersama-sama. Proses analisis data tersebut menggunakan aplikasi SPSS 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Video

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini digunakan untuk menilai terlaksananya pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti, dalam hal ini adalah pembelajaran dengan model problem based learning berbantuan media

pembelajaran video. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran terdiri dari 2 lembar penilaian keterlaksanaan untuk pertemuan pertama dan pertemuan ke dua, dimana lembar ini berisi tahapan-tahapan model problem based learning berbantuan media pembelajaran video mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Berikut merupakan tabel hasil analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran video:

Tabel Hasil Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Video Pertemuan Pertama

Kegiatan Pembelajaran	Skor	Skor Max
Pendahuluan	15	15
Kegiatan Inti	27	35
Penutup	14	15
Total	56	65
<u>Skor yang diperoleh X 100 =</u>	86.1	
Skor Maximum		
Kategori	Baik	

Tabel Hasil Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Video Pertemuan Kedua

Kegiatan Pembelajaran	Skor	Skor Max
Pendahuluan	20	20
Kegiatan Inti	20	25
Penutup	10	10
Total	50	55
<u>Skor yang diperoleh X 100 =</u>	89.09	
Skor Maximum		
Kategori	Baik	

Laporan hasil penilaian pembelajaran yang didapat dari observer (guru mata pelajaran sejarah) untuk pembelajaran dikelas XI IPS 1 menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sejarah dengan model problem based learning berbantuan video termasuk dalam kategori baik untuk pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua. Hal ini ditunjukan oleh skor perolehan nilai yaitu 86.01 % untuk pertemuan pertama dan 89.09% untuk pertemuan kedua. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti dengan tingkat keterlaksanaan kategori baik sekiranya dapat diperbaiki kembali oleh peneliti dikemudian hari maupun dapat diterapkan kembali oleh guru sejarah dalam proses pembelajaran di kelas.

B. Analisis Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Problem Based Learning

Kuesioner respon peserta didik terhadap model pembelajaran problem based learning yang terdiri dari 10 butir pernyataan telah diisi oleh 36 responden dari kelas eksperimen (XI IPS 1). Berikut merupakan tabel hasil analisis kuesioner respon peserta didik terhadap model pembelajaran problem based learning:

Tabel Hasil Analisis Instrumen Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Model Problem Based Learning

Indikator	%	Kategori
Minat dan Perhatian Peserta Didik	78	Baik
Antusias dalam mengerjakan penugasan	79	Baik
Tingkat Pemahaman	82	Sangat Baik
Keterampilan peserta didik	79	Baik
Total	318	
Persentase	79.5%	Baik

Berdasarkan hasil analisis kuesioner respon peserta didik terhadap model pembelajaran problem based learning memperoleh rata-rata persentase 79.5% dan tergolong dalam kategori baik, maka dapat disimpulkan bahwa model problem based learning terlaksana dengan baik dan mendapatkan respon positif dari responden, sehingga baik guru maupun peneliti dapat menjadikan model problem based learning sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran sejarah agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran dengan metode ceramah saja.

C. Analisis Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Video

Kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajaran video yang terdiri dari 10 butir pernyataan telah diisi oleh 36 responden yaitu peserta didik kelas XI IPS 1, Berikut merupakan tabel hasil analisis kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajaran video:

Tabel Hasil Analisis Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Video

Indikator	%	Kategori
Minat dan Perhatian Peserta Didik	88	Sangat Baik
Pemahaman peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran video	89.7	Sangat Baik
Kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran video	88	Sangat Baik
Total	265.7	
Persentase	88.5%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajaran video memperoleh rata-rata persentase sebesar 88.5% dan termasuk dalam kategori sangat baik, maka dapat disimpulkan media pembelajaran video memberikan pengalaman baru untuk peserta didik dalam mempelajari sejarah sehingga mendapatkan respon positif dari peserta didik. Sehubungan

dengan itu, guru maupun peneliti di kemudian hari dapat menggunakan media pembelajaran video sebagai media pembelajaran untuk mengajar sejarah.

D. Analisis Tes Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini diperoleh melalui tes tulis berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Pengerajan tes ini dilakukan pada pertemuan pertama sebelum pembahasan materi (pre-test) dan juga setelah pembahasan materi selesai (post-test) baik untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berikut merupakan tabel hasil analisis tes hasil belajar:

Tabel Hasil Analisis Tes Hasil Belajar

Data Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Nilai Tertinggi	84	100	80	100
Nilai Terendah	24	52	28	44
Rata-rata	62.2	94.6	56.7	84.3
Jumlah Siswa	36	36	36	36

Perolehan nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen baik nilai pre-test maupun postestnya menunjukkan perbedaan, pada kelas eksperimen (XI IPS 1) yaitu kelas yang diberi perlakuan berupa penggunaan model problem based learning berbantuan media video mendapat perolehan rata-rata nilai pre-test 62.2, sedangkan rata-rata nilai post-test 94.6, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah mendapatkan pembelajaran dengan perlakuan penggunaan model problem based learning berbantuan media video.

Sedangkan pada kelas kontrol (XI IPS 2) mendapat perolehan rata-rata 56.7 untuk pre-test dan 84.3 untuk nilai post-test, dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol hasil belajarnya juga mengalami peningkatan. Namun, perolehan rata-rata hasil post-test kelas eksperimen masih lebih tinggi jika dibandingkan dengan perolehan rata-rata hasil post-test kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa penggunaan model problem based learning berbantuan media pembelajaran video dalam kegiatan belajarnya, pembelajaran yang dilaksanakan di kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional saja.

E. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Tabel hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N	36	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.88926756
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.068
	Negative	-.111
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Pada tabel hasil output uji normalitas diatas menunjukkan bahwa nilai probabilitasnya 0.2 atau dapat dinyatakan dengan $0.2 > 0.05$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai probabilitasnya lebih tinggi dari 0.05 sehingga data tersebut merupakan data yang berdistribusi normal.

2. Uji Heteroskedastisitas

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.786 ^a	.618	.554	48.77135
a. Predictors: (Constant), X1X2, X1_Kuadrat, Model Problem Based Learning, Media Pembelajaran Video, X2_Kuadrat				

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Data diatas merupakan hasil output uji heteroskedastisitas yang diuji dengan menggunakan SPSS versi 26 menggunakan rumus uji White, dengan dasar pengambilan keputusan apabila Chi Square hitung < Chi Square tabel maka tidak terjadi heteroskedastisitas begitu pula sebaliknya. Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa Rsquare menunjukkan nilai 0.618, maka Chi Square hitung nya N x R square = 36 x 0.618 = 22,248. Sedangkan R tabel dengan df 35 bernilai 49.80, maka dapat dinyatakan bahwa Rhitung 22,248 < R tabel 49.80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data terbebas dari heteroskedastisitas.

3. Uji Multikolinieritas

Tabel Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.570	11.607		.135	.893	
	Model Problem Based Learning	1.249	.311	.403	4.015	.000	
	Media Pembelajaran Video	.967	.161	.602	5.995	.000	1.196

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Pada tabel hasil output uji multikolinieritas diatas menunjukkan bahwa variabel model problem based learning dan

variabel media pembelajaran video memiliki nilai toleransi 0.836 dan nilai VIF 1.196 atau dapat dinyatakan dengan nilai toleransi $0.836 > 0.10$ dan nilai VIF $1,196 < 10$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak terjadi multikolinieritas.

F. Regresi Linier Berganda

Tabel hasil analisis regresi linier berganda

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	1.570	11.607			.135 .893
Model Problem Based Learning	1.249	.311	.403	4.015	.000
Media Pembelajaran Video	.967	.161	.602	5.995	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Berdasarkan hasil output regresi linier berganda diatas, maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 1,570 + 1,249 + 0.967$$

Keterangan:

Y = Hasil Belajar

a = Konstanta

b1,b2 = Koefisien regresi

X1 = Model Problem Based Learning

X2 = Media Pembelajaran Video

Persamaan regresi diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

-Konstanta (a) memiliki nilai positif sebesar 1,570. Tanda positif menunjukkan pengaruh yang searah antara variabel bebas dan variabel terikat. Hal ini menunjukkan bahwa jika semua variabel bebas yang meliputi variabel model problem based learning (X1) dan variabel media pembelajaran video (X2) bernilai 0 persen atau tidak mengalami perubahan maka nilai hasil belajar adalah 1,570.

-Koefisien regresi untuk variabel model problem based learning (X1) memiliki nilai sebesar 1,249, nilai tersebut menunjukkan pengaruh positif (searah) antara variabel model problem based learning dan hasil belajar. Artinya jika variabel model problem based learning mengalami kenaikan sebanyak 1% maka variabel hasil belajar juga akan mengalami kenaikan sebesar 1,249, dengan asumsi bahwa variabel lainnya dianggap konstan.

-Koefisien regresi untuk variabel media pembelajaran video menunjukkan nilai sebesar 0.967, nilai tersebut menunjukkan pengaruh positif (searah) antara variabel media pembelajaran video dan hasil belajar. Artinya jika variabel media pembelajaran video mengalami kenaikan sebesar 1% maka variabel hasil belajar juga akan mengalami kenaikan sebanyak 0.967, dengan asumsi bahwa variabel lainnya dianggap konstan.

Tabel Hasil Uji Korelasi Parsial

		Correlations		
		Model Problem Based Learning	Media Pembelajaran Video	Hasil Belajar
Model Problem Based Learning	Pearson Correlation	1	.405*	.647**
	Sig. (2-tailed)		.014	.000
	N	36	36	36
Media Pembelajaran Video	Pearson Correlation	.405*	1	.765**
	Sig. (2-tailed)	.014		.000
	N	36	36	36
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.647**	.765**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	36	36	36

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Berikut merupakan penjelasan hasil output uji korelasi parsial:

-Koefisien korelasi parsial antara X1 dengan Y adalah sebesar 0,647 sedangkan nilai signifikansinya $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara model problem based learning dan hasil belajar dengan tingkat korelasi kuat.

-Koefisien korelasi parsial antara X2 dengan Y adalah 0,765 sedangkan nilai signifikansinya $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran video dan hasil belajar dengan tingkat hubungan yang kuat.

Tabel Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.849*	.722	.705	5.247

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Video, Model Problem Based Learning

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Selanjutnya adalah melihat kuat lemahnya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, berdasarkan pada ada output Model Summary diatas menunjukkan bahwa nilai R atau bisa disebut dengan korelasi bernilai 0.849 atau 84.9% yang artinya hubungan yang terjadi antara variabel independen dengan variabel bebas berada pada tingkat korelasi sangat kuat.

G. Uji Hipotesis**1. Uji T Parsial****Tabel Hasil Uji T Parsial**

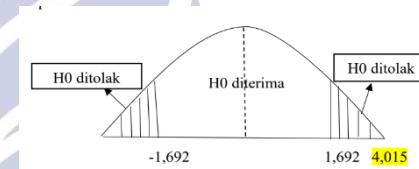
Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.570	11.607		-1.35	.893
Model Problem Based Learning	1.249	.311	.403	4.015	.000
Media Pembelajaran Video	.967	.161	.602	5.995	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

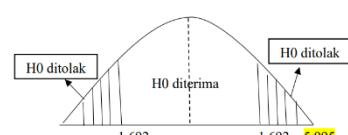
Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Berdasarkan hasil output Uji t parsial diatas menunjukkan bahwa

- Nilai signifikansi dari variabel X1 adalah 0.000 dan t hitung 4, 015 t tabel 1,692 atau dapat dinyatakan dengan $0.000 < 0.05$ dan $4.015 > 1.692$ maka dapat diambil keputusan bahwa X1 (Model Problem Based Learning) mempengaruhi Y (Hasil Belajar). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima yakni, ada pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut adalah kurva hipotesis 1:

**Gambar Kurva Hipotesis 1**

- Nilai t hitung pada variabel X2 menunjukkan nilai 5.995 dan t tabel menuangkan nilai 1,692 sedangkan signifikansinya menunjukkan nilai 0.000 yang artinya lebih kecil dari 0.05 atau dapat dinyatakan dengan $0.000 < 0.05$ dan $5.995 > 1.692$, maka dapat diambil keputusan bahwa X2 (Media pembelajaran video) mempengaruhi Y (Hasil Belajar), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima yakni, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut adalah kurva hipotesis 2:

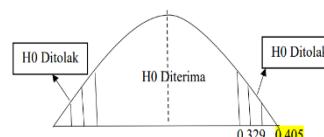
**Gambar Kurva Hipotesis 2****2. Uji Korelasi****Tabel Hasil Uji Korelasi**

		Correlations	
		Model Problem Based Learning	Media Pembelajaran Video
Model Problem Based Learning	Pearson Correlation	1	.405*
	Sig. (2-tailed)		.014
	N	36	36
Media Pembelajaran Vide	Pearson Correlation	.405*	1
	Sig. (2-tailed)	.014	
	N	36	36

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Hasil output korelasi parsial diatas rhitung 0.405 dan rtabel diketahui 0.329, maka $0.405 > 0.329$ dan probabilitas nya sebesar $0.014 < 0.05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi hubungan yang kuat dan signifikan antara variabel model problem based learning dengan variabel media pembelajaran video dan variabel model problem based learning mempengaruhi variabel media pembelajaran video, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut merupakan kurva hipotesis 3:



Gambar Uji Hipotesis 3

3. Uji F Simultan

Tabel Hasil Uji F Simultan

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2355.435	2	1177.718	42.776	.000
Residual	908.565	33	27.532		
Total	3264.000	35			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Video, Model Problem Based Learning

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Pada tabel diatas menunjukkan nilai Fhitung sebesar 42,776 dengan nilai F tabel 3,285 dan nilai signifikansinya sebesar 0.000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dan Nilai F hitung $42,776 > F_{tabel} 3,285$. Dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0.05 dan nilai Fhitung lebih besar dari Ftabel sehingga dapat diambil keputusan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara simultan, dalam artian variabel X1 (Model Problem Based Learning) dan variabel X2 (Media pembelajaran video) secara simultan atau bersama-sama mempengaruhi variabel Y (hasil belajar). Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yakni ada pengaruh model problem based learning berbantuan media

pembelajaran video terhadap hasil belajar peserta didik.

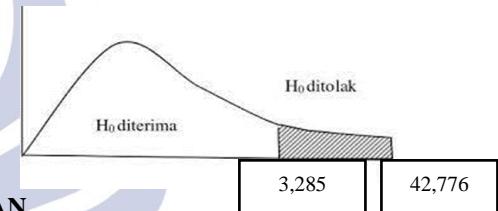
Tabel Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.849 ^a	.722	.705	5.247

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Video, Model Problem Based Learning

Sumber: Data diolah peneliti, Mei 2023

Selanjutnya berdasarkan hasil output koefisien determinasi, pada tabel R square menunjukkan nilai 0.722. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang terjadi antara variabel bebas Model Problem Based Learning dan Media pembelajaran video) secara simultan terhadap variabel terikat (Hasil belajar) yaitu sebesar 72,2%. Berikut adalah kurva hipotesis 4:



PEMBAHASAN

1. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar

Hipotesis pertama (H_1) berbunyi “ Ada pengaruh penggunaan penggunaan model Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa”, berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.11 diperoleh hasil bahwa variabel X1 (Model Problem Based Learning) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y (Hasil belajar). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis pertama dinyatakan diterima sekaligus terdukung oleh teori yang dikemukakan oleh Vigotsky yang menyatakan bahwa perkembangan intelektual akan terjadi ketika seseorang dihadapkan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha untuk mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Pengalaman baru dan menantang yang diberikan adalah meminta siswa mengakses perpustakaan nasional Indonesia secara online dengan link <https://opac.perpusnas.go.id> lalu meminta peserta didik untuk menelusuri sumber berupa arsip maupun artikel yang berkaitan dengan proklamasi kemerdekaan minimal 5 artikel untuk dijadikan sumber pendukung jawaban peserta didik untuk memecahkan masalah yang telah disajikan pada LKPD, dengan menghadapkan peserta didik kepada permasalahan maka akan merangsang rasa ingin tahu nya terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga disini peserta didik berusaha untuk mencari informasi-informasi yang dapat menjawab permasalahan yang diberikan.

Dalam proses mencari informasi tersebut tentunya peserta didik lebih banyak membaca sehingga jangkauan pengetahuan nya menjadi lebih luas daripada hanya mendengarkan ceramah.

Selain memperluas jangkauan pengetahuan peserta didik pembelajaran dengan menggunakan problem based learning membuat peserta didik lebih aktif untuk berpikir kritis hal ini dibuktikan dengan berhasilnya peserta didik menyelesaikan penugasan yang ada di LKPD, dimana didalam LKPD tersebut berisi soal-soal yang mempunyai ranah kognitif mulai dari C4 sampai C5. Soal nomor 1, 2, dan 3 mempunyai ranah kognitif C4 yaitu menganalisis darimanakah bangsa Indonesia mendapatkan motivasi untuk segera memerdekaakan diri, menganalisis rintangan yang dihadapi bangsa Indonesia dalam menyebarluaskan berita proklamasi dan menganalisis makna arsip amanat Sultan Hamengkubuwana IX, pada soal nomor 1 dan 3 peserta didik mendapatkan rata-rata skor 80% yang masuk dalam kategori baik, sedangkan untuk soal nomor 2 peserta didik mendapatkan rata-rata skor sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Pada soal nomor 4 mempunyai ranah kognitif C5 yaitu apa tahap sintesis, soal nomor 4 peserta didik dituntut untuk memadukan unsur-unsur secara logis untuk dijadikan suatu informasi baru, peserta didik diberi stimulus berupa informasi bahwa Indonesia tidak merdeka melalui bantuan PPKI maupun organisasi jepang lainnya, lalu peserta didik dituntut untuk mendiskusikan apa yang akan terjadi jika Indonesia mendapatkan kemerdekaan dari Jepang, peserta didik berhasil menyelesaikan permasalahan tersebut dan mendapatkan rata-rata skor 85% yang masuk dalam kategori sangat baik. Dalam penugasan LKPD peserta didik dituntut untuk mencari dan mengolah suatu data menjadi informasi yang dapat menjawab permasalahan yang diberikan lalu mengkomunikasikan kesimpulan informasi yang mereka dapatkan, dari kegiatan inilah pengalaman baru didapatkan oleh peserta didik sehingga perkembangan intelektual akan terjadi pada diri peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar

Hipotesis kedua berbunyi “ Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa”, berdasarkan hasil uji t parsial pada tabel 4.11 diperoleh hasil bahwa variabel X2 (Media Pembelajaran Video) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y (Hasil Belajar). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kedua dinyatakan diterima dan hasil tersebut terdukung oleh teori yang dikemukakan oleh Edgard Dale yang menyatakan bahwa materi audiovisual dapat memberikan dasar yang konkret untuk mempelajari konsep, meningkatkan motivasi peserta didik,

mendorong partisipasi aktif, memberikan penguatan informasi yang dibutuhkan, memperluas jangkauan pengalaman peserta didik, dan meningkatkan keefektifitasan materi lainnya. Proses pembelajaran tentu sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat penyampai atau alat penyalur informasi dari guru kepada peserta didik agar materi yang diberikan menjadi mudah untuk dipahami dan tersampaikan secara maksimal. Media pembelajaran video dapat memberikan penguatan materi berupa pengalaman seluas-luasnya kepada peserta didik tanpa batasan ruang dan waktu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan video dengan judul “Jejak Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” milik chanel youtube Historia.Id dengan link <https://youtu.be/bu-di49udCI>, media pembelajaran video ini dipilih karena didalamnya menyajikan peristiwa proklamasi secara kronologis dengan bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, media pembelajaran video mampu menghadirkan suasana detik-detik proklamasi dan pasca proklamasi kepada peserta didik yang tentunya peristiwa ini tidak dapat disaksikan secara langsung oleh peserta didik dikarenakan peristiwa tersebut sudah lampau, dengan adanya media pembelajaran video peserta didik dapat menyaksikan peristiwa tersebut tanpa batasan ruang dan waktu serta media pembelajaran video mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih berfokus pada materi yang disampaikan, hal ini dibuktikan dengan antusias peserta didik yang sangat baik ketika pembelajaran dengan media pembelajaran video berlangsung yang dapat dilihat dari perolehan skor hasil analisis kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajaran video pada indikator minat dan perhatian yang mendapatkan rata-rata skor sebesar 88% yang masuk dalam kategori sangat baik dan antusias peserta didik juga dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik, salah satu peserta didik tersebut bernama Imelda kelas XI IPS 1, peserta didik tersebut menyatakan bahwa dia lebih bersemangat dan berantusias mengikuti pelajaran ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran video membuat peserta didik tertarik dan lebih fokus kepada materi pembelajaran, ketika peserta didik telah tertarik dan fokus kepada materi yang disajikan tentu saja informasi dan konsep pengetahuan yang disajikan kepada peserta didik akan tersampaikan dengan baik sehingga akan memperluas jangkauan pengetahuan maupun pengalaman peserta didik. Untuk itu, penggunaan media pembelajaran video juga tak kalah penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar peserta didik lebih maksimal.

3. Hubungan Model Problem Based Learning Terhadap Media Pembelajaran Video

Hipotesis ketiga berbunyi “ Ada hubungan yang linier antara model Problem Based Learning terhadap media pembelajaran video”, berdasarkan hasil uji korelasi parsial pada tabel 4.12 diperoleh hasil bahwa variabel X1 (Model Problem Based Learning) berkorelasi positif dan signifikan terhadap variabel X2 (Media Pembelajaran Video) dengan tingkat korelasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ketiga diterima dan hasil penelitian ini terdukung oleh teori yang dikemukakan oleh Edgard Dale yang menyatakan bahwa simbol, dan gagasan yang abstrak akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik ketika gagasan abstrak tersebut digabungkan dengan pengalaman konkret. Penelitian ini membuktikan bahwa model problem based learning (pengalaman konkret) dengan media pembelajaran video (simbol & gagasan abstrak) memiliki hubungan yang kuat sehingga 2 komponen tersebut dapat dikolaborasikan dan dijadikan sebagai inovasi pembelajaran alternatif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggabungan model problem based learning dengan media pembelajaran video mampu membangun dasar yang konkret untuk memahami konsep pembelajaran dan mampu memberikan penguatan materi pembelajaran dalam diri peserta didik dikarenakan model problem based learning mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik sehingga melatih kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, sedangkan media pembelajaran video dapat memberikan pengalaman yang luas tanpa batasan ruang dan waktu serta menarik fokus perhatian peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran.

4. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar

Hipotesis keempat berbunyi “ Ada pengaruh penggunaan penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa.”, berdasarkan hasil uji F simultan pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa variabel X1 (Model Problem Based Learning) dan X2 (Media Pembelajaran Video) secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y (Hasil Belajar). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis keempat diterima dan hasil tersebut didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Edgard Dale yang menyatakan bahwa simbol, dan gagasan yang abstrak akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik ketika gagasan abstrak tersebut digabungkan dengan pengalaman konkret. Penggabungan pengalaman konkret yang didapat dari model problem based learning dengan dibantu dengan media pembelajaran video terbukti mampu memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

Model problem based learning memberikan pengalaman langsung berupa pengenalan masalah kepada peserta didik dimana mereka melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan mencari data lalu kemudian disusun menjadi sebuah informasi untuk menjawab permasalahan yang telah diberikan lalu mengkomunikasikan informasi yang dipelajari, dengan ini peserta didik terlatih untuk berpikir kritis dan memiliki problem solving skill yang baik sehingga mendapatkan pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran. Untuk menunjang proses belajar peserta didik, media pembelajaran dalam bentuk video diberikan sebagai penguatan materi serta untuk menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih fokus memperhatikan pembelajaran serta memberikan pengalaman yang seluas-luasnya tanpa batasan ruang dan waktu.

Penggabungan simbol dan gagasan abstrak dengan pengalaman konkret terbukti dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan sehingga hasil belajar yang didapat peserta didik menjadi lebih maksimal.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Model problem based learning mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan model pembelajaran tersebut hasil belajar peserta didik yang diperoleh peserta didik lebih maksimal. Hal ini disebabkan karena dalam model pembelajaran problem based learning peserta didik tidak dituntut untuk menghafal materi, melainkan mereka diberikan pengalaman yang nyata berupa suatu permasalahan untuk dipecahkan oleh peserta didik. Dalam proses pemecahan masalah peserta didik akan melalui proses mencari data, mengumpulkan data, menyusun data yang didapat agar menjadi informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan, lalu mengkomunikasikannya, melalui proses tersebut peserta didik akan mendapatkan kemampuan berpikir kritis, problem solving skill, dan peserta didik tentunya lebih memahami suatu pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran dikarenakan mereka ikut berpartisipasi langsung dalam proses pencarian informasi tidak hanya sekedar menghafal informasi instan yang telah disajikan guru.
2. Media pembelajaran video mempengaruhi hasil belajar peserta didik, hasil peserta didik menjadi lebih maksimal ketika

- dalam proses pembelajaran nya didukung oleh media pembelajaran video. Hal ini disebabkan media pembelajaran video mampu memberikan informasi dan pengalaman yang seluas-luasnya kepada peserta didik tanpa batasan ruang dan waktu, selain itu media pembelajaran video juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan maksimal, materi yang berhasil disampaikan secara maksimal membuat konsep esensial dari materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.
3. Model problem based learning memiliki hubungan yang kuat dengan media pembelajaran video, sehingga model problem based learning dengan media pembelajaran video dapat digabungkan untuk dijadikan inovasi pembelajaran alternatif untuk peserta didik. Penggabungan model problem based learning dengan media pembelajaran video dapat memberikan dasar yang konkret kepada peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran dan memberikan penguatan informasi pembelajaran, hal ini disebabkan karena model problem based learning melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dan problem solving skill sedangkan media pembelajaran video memberikan pengalaman yang luas kepada peserta didik dan menarik fokus perhatian peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran sehingga konsep esensial dari materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.
 4. Hasil belajar peserta didik lebih maksimal ketika dalam proses pembelajaran nya menggunakan model problem based learning dengan dibantu menggunakan media pembelajaran video, penggabungan dua komponen yaitu model problem based learning dengan media pembelajaran video dapat dikolaborasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran video memberikan penguatan materi kepada peserta didik berupa pengalaman yang seluas-luasnya tanpa batasan ruang dan waktu dan menarik fokus perhatian peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran sehingga materi tersampaikan dengan baik.

Saran

Peneliti telah memaparkan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, selanjutnya peneliti ingin memberikan masukan atau saran untuk diperbaiki dan ditinjau kembali pada penelitian ini bagi para peneliti maupun pihak lain, berikut adalah poin-poin nya:

1. Bagi guru (khususnya guru mata pelajaran sejarah) dan umumnya bagi para pendidik mata pelajaran yang lainnya sebagai guru sebaiknya kita memberikan pengajaran dengan pendekatan revolusioner untuk membangun kualitas lingkungan pendidikan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan memiliki problem solving skill sehingga peserta didik tidak hanya menghafalkan fakta dan pengetahuan yang diberikan guru. Selain itu, ada baiknya kita memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada menjadi sebuah media pembelajaran contohnya media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video. Materi yang dikemas dalam bentuk video akan menarik perhatian peserta didik sehingga mereka akan fokus kepada materi yang dipaparkan dan juga akan memberikan peserta didik jangkauan pengetahuan yang luas tanpa batasan ruang dan waktu.
2. Peneliti yang berminat akan melakukan atau melanjutkan penelitian ini dikemudian hari diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran lain dengan bantuan media pembelajaran video maupun menggunakan model problem based learning dengan bantuan media pembelajaran yang lain agar hasil belajar sejarah peserta didik bisa lebih baik dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alizamar. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang: Graha Cendekia, 120.
- Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran (1 ed.). Banjarmasin: Antasari Press.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya, 1–129.
- Nasution, W. N. (2017). Strategi Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. Nizmania Learning Center.
- Jurnal Ilmiah**
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. Jurnal Pesona Dasar, 6(2), 55–65. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program

- Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal PenSil, 9(1), 9–18.
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595)., 2(1), 589–590.
- Barret, T. (2017). A New Model of Problem-Based Learning: Inspiring Concepts, Practice Strategies and Case Studies from Higher Education. In The British Journal of Psychiatry (Vol. 111, Nomor 479). All Ireland Society For Higher Education (AISHE).
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2007). Edgar Dale: A Significant Contributor to the Field of Educational Technology. Educational Technology, 6(47), 56.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. Seminar Nasional Pendidikan, 924–932.
- Melvin, T., & Surdin. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi, 1(1), 1–14.
- Nurlita. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri 007 Sidomulyo Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Mitra Pendidikan, 2(11), 1337–1346.
<http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>
- Santi Ningtyas, E., & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-A Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar IPS Esthi. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), 66–74.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. Jurnal Manajemen Pendidikan, 1.
- Septianingsih, I. . (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama. Indonesian Journal of History Education, 4(1), 17–24.
- Setri Pernantah, P. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. Jurnal Pendidikan, 11(1), 49–58.
<https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPinde>

