

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengacu pada semua pengalaman belajar, pengalaman yang terjadi di semua lingkungan dan keadaan yang memiliki dampak positif pada perkembangan setiap orang (Pristiwanti, Badariah, Hidayat & Dewi, 2022, hlm. 7912). Pendidikan adalah suatu yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dan proses pendidikan sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, yang bertujuan, mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat (Abd Rahman, Munandar, Fitriani, Karlina & Yumriani, 2022, hlm. 02-03). Sedangkan menurut Nasution, Anggraini & Putri (2022, hlm. 422) pendidikan merupakan usaha manusia untuk membantu orang lain mengembangkan keterampilan hidup yang berguna untuk kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan, nilai, rakyat, dan pola tingkah laku. Sebagaimana dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi :

أَحْسَنُ هِيَ بِالَّتِي وَجَدْتُمْ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَسَبِيلِ إِلَى أَدْعُ
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُوهُوَ سَبِيلِهِ عَنْ ضَلَّ بِمَنْ أَعْلَمُ هُوَ رَبُّكَ إِنَّ

Artinya: “Seluruh (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”

Pada surat An-Nahl: 125, Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan Islam. Siapa pun yang ingin berilmu, railah pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik. Ayat ini memberikan panduan tentang cara yang baik dalam menyampaikan ilmu dan mendidik. Pertama Hikmah (kebijaksanaan) artinya pendidik harus memiliki ilmu pengetahuan yang luas dan mendalam. Ini menjadi modal untuk

menjelaskan materi dengan cara yang bijak dan mudah dipahami. Kedua Mau'izhah Hasanah (nasihat yang baik), maksudnya sebagai seorang pendidik dalam menyampaikan materi harus dilakukan dengan lemah lembut, penuh kesabaran, dan menggunakan bahasa yang santun. Ketiga Jidal (berdebat), dalam proses pembelajaran diskusi dan debat dengan cara yang baik bisa digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan menjawab keraguan peserta didik.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tekun oleh peserta didik yang dapat menyebabkan siswa terlibat dalam kegiatan belajar (Festiawan, 2020, hlm. 11). Pembelajaran adalah proses dimana guru memberikan, menyediakan peserta didik dengan sumber daya dan alat yang mereka guna untuk mempelajari sesuatu sehingga mereka dapat memperoleh manfaat darinya (Nasution, 2017, hlm. 186). Pada dasarnya pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan guru, baik melalui kegiatan yang panjang seperti tatap muka atau kegiatan yang lebih santai seperti menggunakan berbagai media pembelajaran. Strategi pembelajaran mengacu pada pola keseluruhan kegiatan pendidik dan didik untuk membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan mereka, hal ini dilakukan secara efisien dan efektif dengan menyeimbangkan tujuan kegiatan, metode, dan media, serta waktu yang digunakan oleh pendidik dan didik dalam kegiatan belajar mengajar (Nasution, 2017, hlm. 05).

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, masing-masing kata tersebut mempunyai arti yang berbeda-beda, belajar merupakan kegiatan terpenting dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, berhasil atau tidaknya tercapainya tujuan pendidikan, berkaitan dengan bagaimana peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar sebagai kegiatan peserta didik, capaian pembelajaran peserta didik diberikan kepada mereka secara akademis melalui penyelesaian tugas dan ujian, serta melalui partisipasi aktif dan tanggapan mereka terhadap pertanyaan yang meningkatkan capaian pembelajaran. Hasil belajar diberikan kepada mereka secara akademis melalui penyelesaian tugas dan ujian, serta melalui partisipasi aktif dan tanggapan mereka terhadap pertanyaan yang meningkatkan hasil belajar (Dakhi, 2020, hlm. 468). Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar seorang individu. Hasil belajar terkait

dengan bagaimana pelajar berubah Pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, dan kecakapan merupakan beberapa perubahan yang dihasilkan dari pembelajaran. Perubahan dalam konteks arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar sangat mengesankan dan memiliki potensi untuk berkembang (Lestari, 2015, hlm. 118).

Hasil belajar diberikan kepada peserta didik sebagai penilaian setelah mereka mengikuti proses pendidikan dengan cara menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dimilikinya disertai dengan perubahan perilakunya (Nurrita, 2018, hlm. 175). Menurut Patta Bundu, capaian pembelajaran adalah tingkat penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik terhadap tujuan pendidikan yang ditetapkan, yang tidak hanya mencakup ranah kognitif tetapi juga ranah afektif dan psikomotorik. Pengalaman belajar peserta didik terdiri dari tiga bagian, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Musyadad, Supriatna & Parsa, 2019, hlm. 3). Kognitif mengacu pada pengetahuan peserta didik, afektif mengacu pada nilai dan sikap peserta didik, dan psikomotorik mengacu pada keterampilan motorik peserta didik. Apa yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman pendidikannya disebut sebagai “Capaian pembelajaran”. Selain itu, dijelaskan bahwa perubahan perilaku yang ditimbulkan oleh pembelajaran di kelas mencakup komponen psikomotik, afektif dan kognitif (Nurdyansyah & Fitriyani, 2018, hlm. 10).

Oleh karena itu, dari uraian diatas jelaslah bahwa capaian pembelajaran adalah penguasaan yang dicapai peserta didik setelah menjalani suatu proses pembelajaran yang meliputi komponen kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotork (keterampilan). Respon peserta didik terhadap pembelajaran, serta penyelesaian tugas dan ujian, merupakan capaian pembelajaran. pertumbuhan pribadi dalam bidang-bidang seperti pengetahuan, pemahaman, kompetensi, dan pandangan tercermin dalam transformasi yang terjadi ketika seseorang belajar. Setelah peserta didik menyelesaikan suatu program studi, kemampuan mereka dapat diukur menggunakan capaian pembelajaran.

Program penelitian Indonesia, negara ini berada di peringkat ketujuh dari hampir 80 negara pada penilaian global PISA 2018, dan hanya sepertiga dari peserta didik Indonesia yang mencapai tingkat membaca yang disyaratkan (Nusri, 2023, hlm. 169) mengutip laporan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) 2015, menyatakan bahwa 27% peserta didik kelas empat di Indonesia kurang memiliki kecakapan yang memadai dalam matematika dasar. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) seperti penalaran, analisis, dan evaluasi masih menjadi bidang yang menunjukkan kemampuan kognitif dan kekurangan peserta didik Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil penelitian Internasional seperti TIMSS dan *Programme for International Students Assessment* (PISA). Peserta didik Indonesia masih kesulitan dengan kemampuan kognitif tingkat tinggi, seperti yang ditunjukkan dalam hasil UN dan hasil penilaian PISA dan TIMSS (Antini, Ramdani, & Artayasa, 2024, hlm. 699), sebagaimana dilaporkan dalam laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018.

Hasil belajar pada tingkat sekolah pun masih berada pada kategori rendah. Hal tersebut didukung oleh data dari kelas V SDN 193 Caringin Bandung diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) masih belum memenuhi standar yang telah ditetapkan. Standar tersebut merujuk pada kriteria ketuntasan minimal (KKTP), yang dalam hal ini ditentukan sebesar 70. Dari total 23 siswa yang mengikuti evaluasi pembelajaran, hanya 10 siswa atau sekitar 40% yang berhasil mencapai atau melampaui nilai KKTP, sedangkan 13 siswa lainnya atau sekitar 60% masih memperoleh nilai di bawah 70. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi belum tuntas. Masih terdapat faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan hanya sibuk bermain sendiri, saling berbicara dengan temannya satu sama lain dan mengganggu temannya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru dan itu dilakukan pada saat pembelajaran IPAS, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab hal ini cenderung menempatkan guru sebagai pusat (*teacher-centered*

learning), belum memanfaatkan media yang tepat dan efektif dalam pembelajaran IPAS.

Adapun berbagai cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan peserta didik tersebut. Salah satunya adalah menerapkan berbagai variasi model pembelajaran saat mengajar. Dalam hal ini salah satu cara untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* adalah mengajarkan peserta didik cara bekerja sama untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan proyek selama proses pendidikan (Nurul & Wardani, 2019, hlm. 195). Menurut Nurhadiyati, Rusdinal, & Fitria (2021, hlm. 329) model *Project Based Learning* merupakan pendekatan yang melibatkan pengintegrasian peserta didik ke dalam proses pendidikan dan memaparkan mereka pada permasalahan dunia nyata dengan berfokus pada kehidupan sehari-hari. Adapun pendapat menurut Pratiwi & Setyaningtyas (2020, hlm. 381) *Project Based Learning* adalah sebuah berbasis proyek paradigma yang mengajarkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, dapat membantu mereka menjadi pemikir kritis dan penyelidik yang lebih baik, dan dapat untuk mengembangkan kepercayaan diri mereka. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pendidikan inovatif menggunakan proyek dan aktivitas sebagai alat pengajaran, hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan aktivitas pemecahan masalah, serta bekerja sama dalam kelompok dan menghasilkan produk yang bermanfaat (Melinda & Zainil, 2020, hlm. 1527). Sedangkan menurut Azzahra & Alberida (2023, hlm. 51) Sebagai model pembelajaran, *Project Based Learning* (PjBL) mendorong peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi pengetahuan mereka dengan memecahkan masalah, melaksanakan proyek, dan terlihat dalam pembelajaran yang relevan. Hal ini, pada gilirannya, berdampak positif pada kemampuan belajar peserta didik, yang pada gilirannya mendorong perkembangan kreatif mereka.

Jadi Setelah membaca ini, anda akan memiliki gambaran yang baik tentang apa itu model *Project based learning* (PjBL) dan apa perbedaannya dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek lainnya. Dalam model ini, peserta didik

belajar dengan berkolaborasi dalam proyek dan masalah nyata. Peserta didik dapat belajar berpikir kritis, memperoleh rasa percaya diri, dan melatih kemampuan memecahkan masalah serta berkolaborasi melalui model ini, yang juga mendorong mereka untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Selain itu, PjBL mendorong kreativitas dan eksplorasi pengetahuan mendalam dengan menawarkan pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berikut ini adalah beberapa manfaat paradigma *Project Based Learning*, sebagaimana yang dicantumkan oleh Anggraini & Wulandari (2021, hlm. 295) 1) membiasakan peserta didik dengan permasalahan dunia nyata dan cara berpikir kritis; 2) memberikan peserta didik pengalaman langsung dengan permasalahan Dunia nyata dan cara menyelesaikannya; 3) beradaptasi dengan prinsip-prinsip modern dan mengajarkan peserta didik cara menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam teori dan praktik. Model *Project Based Learning* memiliki kelebihan seperti yang disampaikan Lestari & Ruja (2016, hlm. 476) terdapat beberapa manfaat dari model pembelajaran berbasis proyek. Salah satunya adalah peserta didik mempelajari konsep sains dasar, yang membantu mereka dalam memecahkan masalah teknik. Keuntungan lainnya adalah peserta didik belajar secara aktif dan mandiri melalui penyajian materi yang terintegrasi dan relevan yang didasarkan pada kehidupan nyata. Pendekatan ini sering disebut sebagai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Terakhir, peserta didik mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan mengambil inisiatif. Meskipun terdapat manfaat untuk setiap jenis model pembelajaran, salah satu manfaat utamanya adalah model *Project based learning*, yang memiliki banyak hasil positif bagi peserta didik dan guru. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan, adapun kelebihan model *Project Based Learning* yaitu dapat menumbuhkan stimulus belajar peserta didik, dapat menumbuhkan keterampilan penyelesaian masalah, dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih giat dan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang rumit, dapat menciptakan terjadinya kerja sama antar peserta didik, dapat memotivasi peserta didik untuk bisa membangun dan menerapkan kemampuan komunikasi, dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengolah bahan pembelajaran, dapat membagikan pengetahuan kepada peserta didik dalam

pembelajaran dan implemenasi dalam mengkonstruksi proyek, dan dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik ataupun guru dapat menikmati proses pembelajaran (Melinda & Zainil, 2020, hlm. 1527). Sedangkan menurut Syarifah & Shoffa (2021, hlm. 259-260) antara lain; 1) pendekatan model pembelajaran *Project Based Learning* bisa digunakan hampir semua bidang pendidikan, 2) proyek-proyek mempunyai orientasi dalam kehidupan nyata dan memberi pembelajaran bermakna dengan menghubungkan informasi baru bersama dengan pengalaman masa lalu pengetahuan peserta didik, 3) proses pembelajaran peserta didik yang bermakna dan keterampilan untuk mengumpulkan dan menganalisa data, 4) peserta didik bertanggung jawab terhadap diri sendiri mengenai apa yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan motivasi diri, 5) proses pembelajaran mendorong peserta didik menggunakan berbagai mode yaitu mode komunikasi dan presentasi, 6) pendekatan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis serta menguasai fakta-fakta, 7) pendekatan mengembangkan model pengetahuan lebih dalam tentang subjek, 8) pendekatan *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan belajar dalam tim.

Dari beberapa penjelasan mengenai kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat disimpulkan bahwa model ini melatih peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah kehidupan nyata, serta mengembangkan keterampilan praktis dan akademis. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki banyak kelebihan yang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Salah satu keunggulan utama dari PjBL adalah kemampuannya dalam melatih peserta didik berpikir kritis dan menyelesaikan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. PjBL memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas proses pembelajarannya, sehingga meningkatkan motivasi dan inisiatif mereka. Selain itu, model ini mendorong kerja sama dalam kelompok, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta membantu peserta didik menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya.

Banyak sekali jenis media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran yang

berupa video. Video merupakan media elektronik yang mungkin dapat menggabungkan teknologi audio dan visual secara harmonis untuk menciptakan cerita yang lucu dan menarik (Yudianto, 2017, hlm. 234). Media video merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan ide, gagasan, pesan, dan informasi dalam format audio visual sehingga dapat menjawab kekhawatiran, keinginan, dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena adanya keinginan dari siswa untuk memahami video yang ditayangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Ridha & Firman, 2021, hlm. 155). Video pembelajaran interaktif mengacu untuk materi pendidikan itu yang menggabungkan teks, gambar, grafik, dan elemen interaktif lainnya untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan penggunaannya, menggabungkan teks, gambar, grafik, dan elemen interaktif lainnya untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan penggunaannya. Video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan melalui presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Biassari & Kholifah, 2021, hlm. 23224). Istilah ketentuan “video pembelajaran” mengacu pada media pendidikan yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk membantu peserta didik memahami suatu subjek tertentu (Farista & Ali, 2018, hlm. 04). Sama halnya pengertian Media video menurut Yuanta (2020, hlm. 93) merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa media video ini merupakan alat pembelajaran yang menggabungkan antara teknologi audio dan visual secara harmonis, menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan interaktif. Dengan adanya kombinasi elemen visual seperti gambar, animasi, dan teks yang dipadukan dengan elemen audio berupa narasi, musik, atau efek suara, video pembelajaran mampu menyampaikan ide, gagasan, dan informasi dengan cara yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi peserta didik karena mereka lebih tertarik untuk memahami materi yang disajikan. Selain itu, video yang dilengkapi dengan panduan audio yang jelas memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan saja, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Manfaat media video menurut Yudianto (2017, hlm. 234) yaitu: 1) dapat menumbuhkan motivasi, 2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian. Media video dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari (Akbar, 2018, hlm 19). Media video yang digunakan memiliki beberapa manfaat antara lain: 1) menambah kegiatan belajar, 2) menghemat waktu belajar, 3) membantu anak-anak yang ketinggalan dalam pelajaran, 4) memberikan situasi yang wajar untuk belajar dengan membangkitkan minat, perhatian, aktivitas membaca sendiri dan turut serta dalam berbagai kegiatan disekolah (Nurfadhillah, Cahyani, Haya, Ananda, & Widyastuti, 2021, hlm. 408). Media video mempunyai beberapa manfaat yang disebutkan antara lain; 1) media video memberikan pengalaman yang lebih banyak terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran, 2) memperlihatkan gambaran materi yang akan diajarkan secara lebih nyata kepada peserta didik serta memperlihatkan sesuatu yang mungkin susah dijelaskan secara lisan, 3) penggunaan media video dapat pula memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi yang lebih mudah dipahami peserta didik, 4) pemanfaatan video dapat digunakan juga untuk menampilkan presentasi studi kasus sehingga dapat memancing diskusi peserta didik, 5) video dapat digunakan untuk menampilkan sebuah cara atau tutorial dari penggunaan sebuah alat, 6) video dapat memperagakan keterampilan yang akan digunakan, dan 7) video dapat digunakan untuk menampilkan sebuah tahapan prosedur (Gunawan, 2020, hlm. 03). Media video pembelajaran sebagai bahan ajar untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra peserta

didik maupun infrastruktur dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi (Ardiman, Tukan & Baunsele, 2021, hlm. 23).

Jadi dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media video ini memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan motivasi peserta didik, memperjelas makna pesan sehingga lebih mudah dipahami, serta membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media video dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Penggunaannya dapat meningkatkan motivasi peserta didik, memperjelas pesan yang disampaikan, serta membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan interaksi, daya tarik, dan efektivitas pembelajaran bagi peserta didik.

Didukung dengan penelitian yang relevan, salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar adalah dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media video. Suranti, Putri (2020) mengatakan, bahwa terdaat pengaruh *Project Based Learning* menggunakan audio-visual terhadap partisipasi belajar anak, *Project Based Learning* menggunakan audio-visual dapat meningkatkan partisipasi belajar anak. Didukung oleh peneltian yang dilakukan Yanti & Suparya (2021), menemukan bahwa peserta didik kelas lima di SDN 1 Pupun dapat memperoleh manfaat dari peningkatan pendidikan sains mereka dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan media video selama tahun ajaran 2020-2021. Peserta didik kelas IV di SD 6 Margorejo dapat memperoleh manfaat dari model pembelajaran berbasis proyek. Kemudian Fatimah & Riswari (2024), hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan kasus penggunaan moel sebelum dan sesudah. Hasil belajar sains peserta didik kelas empat SD 6 Margorejo juga dipengaruhi secara positif oleh hal ini. Selain itu PjBL merupakan strategi pedagogis yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar sains peserta didik kelas tiga di SD Negeri Sukosari, Yogyakarta. Menurut penelitian oleh Farhin & Waluyo (2023) selain itu, peserta didik kelas V SDN Dukuh 02 dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan eskperimen atau

percobaan dalam pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2019. Selain itu Cahyadi, Edi, Yari, & Nurul (2019) hal ini dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan belajar klasikal peserta didik dari prasiklus, siklus I hingga siklus II.

Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong penulis untuk mencari pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Maka dengan ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh model *Project Based Larning* menggunakan Media Video terhadap meningkatkan hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang hanya satu arah (berpusat pada guru), sehingga pembelajaran terasa monoton dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasa minimal (KKM) 80
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga pembelajaran terkesan monoton
4. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran IPAS kurang efisien
5. Peserta didik sulit memahami materi pelajaran IPAS

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran IPAS dengan model *Project Based Learning* menggunakan media video di SDN 192 Caringin?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran IPAS dengan penerapan model *Projcet Based Learning* menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 193 Caringin?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di SDN 193 Caringin dengan model *Project Based Learning* menggunakan media video ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran IPAS dengan model *Project Based Learning* menggunakan media video di SDN 192 Caringin
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPAS dengan penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 193 Caringin
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di SDN 193 Caringin dengan penerapan model *Project Based Learning* menggunakan media video

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan tujuan untuk memperkuat teori di balik penggunaan media pembelajaran video untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik sekolah dasar. Sehingga pembelajaran dapat dinikmati dan tujuan dapat tercapai dengan baik.

2. Manfaat Praktis

Semua pihak yang terlibat diharapkan memperoleh manfaat dari penelitian ini, yang diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Untuk memberikan umpan balik yang akan membantu sekolah menjad lebih baik dan meningkatkan standar prestasi peserta didik di kelas.

b. Bagi Pendidik

Memberikan gambaran tentang penggunaan media interaktif video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Serta sebagai suatu masukan

untuk memperbaiki sistem pembelajaran IPAS di kelas dalam upaya mengatasi permasalahan yang ada.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai suatu upaya atau alternative solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

d. Bagi peneliti

Sebagai suatu pembelajaran, karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan dan dapat dijadikan sebagai suatu acuan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian dengan topik penelitian yang sama.

F. Definisi Operasional

Definis Operasional bertujuan untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pendidikan yang berfokus pada membantu siswa mengembangkan dan menerapkan konsep-konsep terkait proyek yang ditemukan melalui penelitian mandiri dan pemecahan masalah dunia nyata (Afiana, 2015, hlm. 07). Model berbasis proyek merupakan metode pengajaran yang menghubungkan teknologi dengan permasalahan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan peserta didik atau berkaitan dengan proyek sekolah (Titu, 2015, hlm. 178). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang menggunakan masalah sebagai titik awal untuk mengembangkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dengan cara yang jelas dan ringkas (Fahrezi & Taufiq, 2020, hlm. 409).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengembangkan dan menerapkan konsep melalui penelitian mandiri serta pemecahan masalah dunia nyata. Model ini menghubungkan teknologi dengan permasalahan aktual, sehingga

siswa belajar melalui proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan masalah sebagai titik awal untuk mendorong peserta didik dalam mengeksplorasi dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang nyata dan sistematis.

2. Media Video

Pengertian video menurut Triana (2023, hlm. 12) video merupakan media yang menyajikan ilustrasi suatu konsep dalam bentuk audio-visual, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Sama dengan pendapat Namira (2025, hlm. 01) media video pembelajaran merupakan alat bantu pengajaran yang digunakan untuk menggabungkan unsur audio dan visual yang menyampaikan konsep, pengetahuan, dan gagasan dalam suatu pelajaran. Media video pembelajaran merupakan salah satu jenis dari media atau alat bantu yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menayangkan serangkaian gambar yang bersifat nyata atau sesuai dengan gambar tersebut atau dapat juga menayangkan video yang berisi berbagai materi pembelajaran, informasi, dan contoh yang telah dipilih oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio-visual untuk membantu pemahaman suatu konsep secara lebih mudah dan menarik. Dalam pembelajaran, video berfungsi sebagai alat bantu yang menggabungkan elemen suara dan gambar secara harmonis untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Video dapat menampilkan serangkaian gambar bergerak yang sesuai dengan materi pendidikan, baik dalam bentuk ilustrasi, animasi, maupun rekaman nyata, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran (Nabillah, & Abadi, 2020, hlm. 660). Hasil belajar diartikan sebagai perubahan kinerja peserta didik yang dapat dipahami dan diartikan sebagai perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan kinerja (Friskilia & Winata,

2018, hlm. 38). Hasil belajar mencerminkan perubahan menyeluruh dalam perilaku, tidak terbatas pada satu aspek tertentu dari potensi manusia (Sulfemi, 2018, hlm. 03).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mencerminkan perubahan dalam pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, serta keterampilan peserta didik sebagai bentuk perkembangan dan peningkatan kompetensi. Perubahan ini dapat diinterpretasikan sebagai peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta kinerja peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari.

Jadi dari ketiga penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) menjadi salah satu metode yang efektif dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan menghubungkan konsep akademik dengan situasi dunia nyata. Dalam mendukung efektivitas pembelajaran berbasis proyek, media video menjadi salah satu alat bantu yang berperan penting dalam menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan kombinasi elemen audio-visual, video membantu peserta didik dalam memahami konsep melalui ilustrasi, animasi, atau rekaman nyata, sehingga meningkatkan daya serap dan minat belajar mereka. Hasil dari proses pembelajaran tersebut tercermin dalam hasil belajar peserta didik, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar ini menunjukkan tingkat pemahaman, keterampilan, dan perubahan perilaku peserta didik sebagai indikator perkembangan kompetensi mereka. Dengan penerapan metode pembelajaran yang inovatif seperti PjBL dan pemanfaatan media video, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, menarik, serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

G. Sistematika Skripsi

Adapun sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti menurut Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 37-47) sebagai berikut:.

BAB I bagian Pendahuluan, berisikan penjelasan mengenai latar belakang masalah penelitian ini, lalu identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi

BAB II bagian kajian teori dan kerangka pemikiran, berisikan penjelasan mengenai kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil penelitian terdahulu yang disesuaikan dengan variable penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram atau skema paradigm penelitian, dan asumsi serta hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian

BAB III bagian metode penelitian berisikan penjelasan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh sebuah simpulan, pada bagian ini terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian

BAB IV bagian hasil penelitian dan pembahasan, berisikan penjelasan mengenai hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

BAB V bagian simpulan dan saran, berisikan simpulan dan saran. Simpulan adalah menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Saran adalah rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.