



Efektifitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV

Shinta Meyza Putri Universitas Muria Kudus

Ika Ari Pratiwi, Universitas Muria Kudus

Siti Masfuah, Universitas Muria Kudus

shintaputri0122@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive videos on the learning outcomes of Pancasila Education of 4th grade students of SD N Plosojenar. The low learning outcomes of students are due to teacher-centered learning and the minimal use of interactive media. The PBL model was chosen because it can increase student involvement, critical thinking, and independence, while interactive videos help visualize the material in an interesting way. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design of the one group pretest-posttest type. Based on the results of hypothesis testing using the paired sample t-test formula, the results obtained with a Sig value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, it is stated that H_0 is rejected and H_a is accepted. Furthermore, using the N-Gain test to determine the increase in learning outcomes of Pancasila Education. The results of the N-Gain test obtained a value of 0.582 with a moderate category. Based on the results of the normality test calculation, the results obtained were $\text{sig} > 0.05$ with pretest data of $0.960 < 0.05$ and posttest data of $0.967 > 0.05$. Therefore, it can be concluded that the results of the analysis of each test can improve the learning outcomes of Pancasila education by using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive videos.

Keywords: Pancasila education, problem-based learning, interactive videos, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4 SD N Plosojenar. Rendahnya hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya penggunaan media interaktif. Model PBL dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan, pemikiran kritis, dan kemandirian siswa, sedangkan video interaktif membantu visualisasi materi secara menarik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test* diperoleh hasil dengan nilai *Sig (2-tailed)* yaitu sebesar $,000 < 0,05$ maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil dari uji *N-Gain* diperoleh nilai sebesar sebesar 0,582 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas memperoleh hasil $\text{sig} > 0,05$ dengan data *pretest* $0,960 < 0,05$ dan data *posttest* $0,967 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis pada setiap uji dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila dengan menggunakan model Problem Based Learning(PBL) berbantuan video interaktif.

Kata kunci: pendidikan pancasila, problem based learning, video interaktif, hasil belajar

Received 14 Agustus 2025; Accepted 4 Oktober 2025; Published 10 November 2025

Citation: Putri, S.M., Pratiwi, I.A., & Masfuah, S. (2025). Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (04), 727-736.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan potensi diri (Masfuah et al., 2025). Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui pengajaran, pembelajaran, dan pengalaman yang sistematis. Pendidikan juga berfungsi untuk membentuk karakter dan kepribadian individu, serta mempersiapkan mereka untuk berkontribusi kepada masyarakat. Pendidikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang dengan tujuan menjadikan manusia dewasa melalui belajar(Masfuah et al., 2025). Pendidikan dapat berlangsung di berbagai lingkungan, seperti di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan merupakan mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelahan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Ujud et al., 2023). Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang Perjanjian dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat,berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Widodo et al., 2021).

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang berisikan pembelajaran yang berisikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia yang taat aturan oleh agama atupun undang-undang maka dari itu Pendidikan Pancasila penting diajarkan kepada peserta didik. Hal ini penting bagi masa depan mereka dan mempertahankan kebangsaan Indonesia(Khairani et al., 2021). Pendidikan Pancasila pada dasarnya mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai golongan agama, kebudayaan, dan beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran diarahkan pada perilaku yang mendukung upaya terwujudnya keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia(Aditiya & Dewi, 2022).

Penggunaan media pembelajaran penting dalam menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik(pratiwi et al., 2024). Media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, peneliti menggunakan media pembelajaran Video interaktif dalam penyampaian materi untuk mengurangi kejemuhan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. mereka tentang konsep-konsep yang sulit (Nashan et al., 2025). Kriteria model pembelajaran yang dibutuhkan yaitu dapat memecahkan suatu masalah yang terdapat didalam soal, pembelajaran yang berpusat pada siswa, belajar berkelompok dan memecahkan suatu masalah secara berdiskusi, model pembelajaran yang dapat meningkatkan kepercayaan diri, memandirikan siswa karena siswa dituntut untuk menyusun pengetahuannya sendiri melalui informasi yang mereka dapatkan(masfuah et al., 2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning(PBL) merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah (Bariyah et al., 2022). Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang akan peneliti gunakan dapat membuat siswa aktif, berpikir kritis dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, siswa dapat merencanakan solusi secara konkret dengan menghubungkan materi dengan permasalahan nyata di masyarakat(Masfuah & Pratiwi, 2018). Penerapan model Problem Based Learning aktivitas pembelajaran meningkat karena proses penyelesaian masalah memberdayakan peserta didik untuk terlibat aktif dalam bertanya, mengidentifikasi, dan menyusun solusi(Masfuah et al., 2025).

Kebaharuan Penelitian ini mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL) dengan media video interaktif, yang belum banyak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD. Penggunaan video interaktif diharapkan mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pemecahan masalah. Selain sebagai perantara komunikasi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai fasilitator yang membantu menjadikan proses belajar lebih memikat(F Fadhilah, I Pratiwi, M Rustanto, 2025)

Beberapa penelitian mengalami peningkatan setelah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya oleh (Paridah et al., n.d.) Pada kondisi awal pra siklus menunjukkan hanya 8 peserta didik atau 33,33% peserta didik yang mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran). Setelah diberikan tindakan, hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu pada siklus 1 terdapat 17 peserta didik atau 70,83% peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran). Pada siklus 2 terdapat 21 peserta didik atau 87,50% peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam peneliti adalah penelitian eksperimen, yaitu suatu metode penelitian yang berusaha mencari hubungan antara variabel tertentu dengan variabel lainnya dalam kondisi dikontrol secara ketat. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu dari macam-macam metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini dilakukan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen (Adil, 2023). Metode yang digunakan adalah *Pre-Experiment Design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group pretest-postest Design*. Desain ini dilakukan satu kelas yang diteliti diberikan perlakuan. Yang selanjutnya melakukan perbandingan dengan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2011).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Plosojenar yang berlokasi di desa plosojenar kecamatan jakenan kabupaten pati. Desain yang digunakan oleh peneliti *One Group Pretest-Posttest* dilakukan dengan memberikan *Pre-test* pada siswa kelas 4 beupa soal yang memuat soal pelajaran pendidikan pancasila materi Kerjasama di lingkunganku untuk mengetahui keadaan awal didalam kelas yang akan diteliti. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan memberikan soal atau yang biasa disebut dengan *Post-test* soal tersebut diberikan peneliti pada akhir penelitian. soal yang diberikan *Pre-test* dan *post-test* memiliki tingkat kesukaran yang sama. Perbedaan dari *Pre-test* dan *Post-test* dapat dipengaruhi dari perlakuan yang akan diberikan pada Model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Interaktif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes,observasi,wawancara. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Paired sample T-Test, Uji N-Gain.

HASIL PENELITIAN

Hasil *pretest* dan *posttest* mata pelajaran pendidikan pancasila dianalisis dengan menggunakan uji prasyarat uji normalitas. Sedangkan untuk uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *n-gain*. Berdasarkan Hasil penelitian yang telah dilaksanakan *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV dijabarkan pada tabel berikut

TABEL 1. Rekapitulasi Nilai Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV

Ukuran Data	Pretest	Posttest
Jumlah responden	19	19
Rata-rata	54,78	80,52
Nilai terendah	40	65
Nilai tertinggi	71	91

Berdasarkan tabel diatas yang menjabarkan melalui data hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa dengan diberikan perlakuan dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif menunjukan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

A. Uji normalitas

Uji normalitas ini dilakukan dengan berbantuan aplikasi IBM SPSS 25 dengan jenis uji normalitas datanya yaitu menggunakan uji shapiro-wilk. Data yang digunakan dalam uji normalitas ini yaitu data dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV SD N Plosojenar .Penggunaan shapiro-wilk sebagai uji normalitas dalam penelitian ini yaitu dikarenakan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah kurang dari 50 yaitu hanya 19 peserta didik. Sugiyono, (2011) berpendapat apabila nilai probabilitas $> 0,05$ maka data dinyatakan normal, sedangkan jika nilai $<0,05$ maka data dinyatakan tidak normal. Adapun pengujian normalitas dijabarkan sebagai berikut.

TABEL 2. *Uji Normalitas Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,118	19	,200*	,982	19	,960
Posttest	,108	19	,200*	,982	19	,967

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Bersadarkan tabel analisis data *pretest* dan *posttest* dilihat pada kolom Shapiro-wilk yang telah dijabarkan diatas diketahui bahwa memperoleh hasil $\text{sig} > 0,05$ dengan data *pretest* $0,960 < 0,05$ dan data *posttest* $0,967 > 0,05$. Jadi dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pendidikan pancasila dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dikategorikan signifikan, sehingga H_0 diterima.

B. Uji Paired Sample T-test

Uji tersebut digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata hasil belajar peseta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*(PBL) berbantuan video interaktif. Data yang digunakan dalam uji *t-test* ini yaitu menggunakan data perbandingan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil dari uji T-test dijabarkan sebagai berikut:

TABEL 3. *hasil uji paired sample T-test Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
	n	Deviation	Error Mean	Lower Upper			
Pair 1	Pretest -	-	3,984	,914	-	-	,000
	Posttest	25, 737			27,657	23,817 28, 160	

Berdasarkan tabel diatas uji hipotesis yang telah dijabarkan diatas dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikan (*2-tailed*) yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif.

C. Uji N-Gain

Uji tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan /*treatment* dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif. Data yang digunakan dalam uji *N-gain* ini yaitu menggunakan data dari hasil *pretest* dan *posttest* serta data nilai awal dan nilai akhir dengan skor nilai ideal yang sudah diterapkan. Adapun hasil dari uji *N-gain* dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. *Uji N-gain Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	19	,40	,90	,5828	,11814
ngain_persen	19	39,66	89,66	58,2807	11,81449
Valid (listwise)	N 19				

Berdasarkan tabel hasil uji N-gain yang telah dijabarkan diatas dapat diketahui bahwa diperoleh rata-rata pada kolom N-gain score diperoleh hasil sebesar 0,582 dengan kategori sedang. Maka,dapat disimpulkan bahwa hasil analisis pada uji N-gain terdapat peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD N Plosojenar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan usaha yang lebih dari siswa dalam meningkatkan kualitas belajar mereka (Tiara et al., 2025). Model PBL memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah yang kontekstual. Faktor lain yang mempengaruhi proses hasil belajar ada pendidik, pendidik sebagai fasilitator memberikan fasilitas sebaik-baiknya untuk peserta didik dengan diberikan sedikit banyak motivasi (pratiwi et al., 2022). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video interaktif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran aktif. Media pembelajaran interaktif selain membantu memudahkan siswa memahami isi materi juga dapat menarik kembali motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami kenaikan secara tidak langsung(Masfuah et al., 2023). Faktor lain yang mempengaruhi proses hasil belajar ada pendidik, pendidik sebagai fasilitator memberikan fasilitas sebaik-baiknya untuk peserta didik dengan diberikan sedikit banyak motivasi(Pratiwi et al., 2022).Proses ini mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka.

Penggunaan Media video interaktif dapat menumbuhkan interaksi peserta didik karena dengan berbantuan video interaktif selama proses pembelajaran dapat melibatkan

partisipasi secara langsung dari peserta didik tersebut sehingga tidak monoton selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar. Jenis media pembelajaran yang cocok yang dapat menyajikan informasi secara visual dan lisan (Pratiwi et al., 2022). Media pembelajaran berupa video interaktif yang digunakan dalam penelitian ini juga terbukti mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Penyajian visual yang menarik, audio yang jelas, serta fitur interaktif dalam video mempermudah siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Video interaktif ini dirancang untuk mendorong partisipasi peserta didik, karena di dalam video interaktif tersebut selain menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang dinamis dan menarik, juga terdapat pilihan-pilihan atau pertanyaan interaktif yang membutuhkan tanggapan dari peserta didik, video interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Zahroh, 2024).



Gambar 1. Media Video Interaktif

Media video interaktif yang digunakan didalamnya terdapat penjelasan mengenai bentuk kekompakan dan kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, serta masyarakat. Dalam video interaktif ini terdapat beberapa contoh soal yang berisi gambar contoh penerapan kompak dan kerja sama dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran serta memanfaatkan teknologi yang lebih maju serta pembelajaran yang lebih menyenangkan. Adanya bantuan media interaktif pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (RIDWAN, 2024). Melalui kegiatan pembelajaran berbantuan media video interaktif peserta didik akan lebih menyukai dan nyaman disaat pembelajaran dimulai, sehingga dapat menunjang antusias siswa serta hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan. Penggunaan media Pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu(Nailul Husna et al., 2024). Dalam video interaktif, disajikan bentuk kekompakan dalam bekerja sama, kegiatan sehari-hari yang memerlukan kekompakan dan kerja sama dan contohnya. Video interaktif ini dirancang menjadi menarik, tidak monoton, tidak membosankan, memudahkan siswa dalam memahami materi Kerjasama di lingkunganku pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan. Berikut ini adalah cara penggunaan media vidio Interaktif: 1) Siswa dibagikan link melalui grup kelas, 2) Siswa dapat klik link yang telah dibagikan, 3) Setelah mengklik link muncul google drive, 4) Siswa dapat menonton vidionya dan dapat diulang-ulang.

Penggunaan media video interaktif menjadikan siswa lebih aktif berinteraksi secara langsung dengan media. Siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mudahnya mengakses video interaktif serta tampilannya yang menarik menjadikan siswa tertarik menyimak video lalu menjawab soal. Menurut Widiya et al., (2021) adapun kelebihan dari media pembelajaran menggunakan vidio: 1) Mengtasi pembelajaran online jarak jauh. 2) Video yang diberikan bisa di ulang-ulang serta bisa dipakai dalam waktu panjang. 3) Materi yang di sampaikan mudah diingat. 4) Mengembangkan pemikiran dan imajinasi siswa serta pendapat siswa dalam vidio pembelajaran yang diberikan. 5) Dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. 6) Volumenya bisa diatur

mau pelan atau ketas.7)Objek yang sedang diamati bisa dilihat dengan dekat.8)Mengembangkan imajinasi.

Kombinasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL) dan video interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penggunaan model *Problem Based Learning*(PBL) berbantuan media video interaktif pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran peserta didik terlihat lebih aktif, PBL menuntut peserta didik untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah, memungkinkan peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam pembelajarannya sendiri. PBL dapat memfokuskan siswa pada proses pembelajaran dan mengaktifkan siswa untuk memecahkan masalah(Nailul Husna et al., 2024). PBL juga dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyenangkan dan terpusat pada siswa. Kemudian dengan menyajikan informasi melalui media video interaktif dengan model *Problem Based Learning*(PBL), peserta didik dapat terlibat secara aktif dengan materi pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre Experimental Design* dengan jenis *One Group pretest-posttest Design*. Hasil rata-rata nilai pretest siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model Problem Based Learning(PBL) berbantuan videi interaktif yaitu 54,78 dengan nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 40. Hal tersebut menunjukan bahwa nilai siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Pada pelaksanaan penelitian saat peserta didik mengerjakan *pretest*, peneliti melihat terdapat banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan hal itu karena terdapat beberapa peserta didik yang asik ngobrol dengan teman sebangkunya dan ada juga peserta didik yang saling contek-menyon tek dengan temannya, Hal tersebut membuat nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik belum maksimal. Dalam mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan usaha yang lebih dari siswa dalam meningkatkan kualitas belajar mereka(Pratiwi et al., 2025). Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran (Handayani, 2022).

Adapun perolehan nilai *posttest* peserta didik sebesar 80,52 dimana nilai rata-rata *posttest* peserta didik lebih besar dibandingan dengan nilai rata-rata *pretest* yaitu $80,52 < 54,78$ yang artinya terdapat peningkatan sesudah diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test* diperoleh hasil dengan nilai Sig (2-tailed) yaitu *pretest* sebesar 54,78 dan *posttest* sebesar 80,52 maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*(PBL) berbantuan video interaktif. Selanjutnya menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil dari uji *N-Gain* diperoleh nilai sebesar sebesar 0,582 dengan kategori sedang yang artinya efektifitasnya sedang. Diketahui N-Gain pada masing-masing indikator C1-C6. Indikator C1 dengan nilai N-Gain 0,26 termasuk kategori rendah, C2 dengan nilai N-Gain 0,35 termasuk kategori sedang, C3 dengan nilai N-Gain 0,37 termasuk kategori rendah, C4 dengan nilai N-Gain 0,37 termasuk kategori sedang, C5 dengan nilai N-Gain 0,18 termasuk kategori rendah, C6 dengan N-Gain 0,39 dengan kategori sedang.

Maka, dapat disimpulkan bahwa dapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif. Adapun penelitian yang dilakukan Sutriyani & Widyatmoko, (2020) bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning*(PBL) berjalan dengan efektif, hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas Penggunaan shapiro-wilk sebagai uji normalitas dalam penelitian ini yaitu dikarenakan sampel yang digunakan

dalam penelitian ini berjumlah kurang dari 50 yaitu hanya 19 peserta didik, memperoleh hasil $\text{sig} > 0,05$ dengan data *pretest* $0,960 < 0,05$ dan data *posttest* $0,967 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis pada setiap uji dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila dengan menggunakan model Problem Based Learning(PBL) berbantuan video interaktif.

SIMPULAN

Problem Based Learning berbantuan video interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4 SD N Plosojenar. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Saran bagi guru adalah untuk lebih banyak menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media interaktif dalam proses mengajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test* diperoleh hasil dengan nilai *Sig (2-tailed)* yaitu sebesar $,000 < 0,05$ maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil dari uji *N-Gain* diperoleh nilai sebesar sebesar 0,582 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas memperoleh hasil $\text{sig} > 0,05$ dengan data *pretest* $0,960 < 0,05$ dan data *posttest* $0,967 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis pada setiap uji dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila dengan menggunakan model Problem Based Learning(PBL) berbantuan video interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adil, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik* (Issue January).
2. Aditya, ilham maulana, & Dewi, D. anggraeni. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.
3. Aqna, Z. K., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2024). Hubungan minat belajar menggunakan media powerpoint interaktif dengan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SDN gugus R.A Kartini Kabupaten Pati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 323–338.
4. Bariyah, E. M., Hidayatullah, I., & Jaenudin, E. (2022). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 284–294. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.163>
5. F Fadhilah, I Pratiwi, M Rustanto, J. K. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TPS Berbantuan Lapbook siswa kelas IV. 11*.
6. Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan pancasila sebagai pembentuk karakter disiplin siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 7497–7500. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2187%0Ahttps://www.jpta m.org/index.php/jptam/article/download/2187/1914>
7. Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
8. Kholifah, U., Fakhriyah, F., & Siti, M. (2025). *Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Qr Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipas Kelas Iv Di Sd Negeri Purworejo 01 Umi Nur Kholifah Universitas Muria Kudus , Indonesia Fina Fakhriyah Universitas Muria Kudus , Indonesia Siti Ma. 9(3), 1373–1387*.

- <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4750>
9. Masfuah, S., & Pertiwi, I. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Socio Scientific Issues. *Edukasi Journal*, 10(2), 179–190. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i2.2413>
 10. Mochammad Noor Aflah, Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2022). Peran Pendidik dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik kelas V SDN Daren 1. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3544–3548. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.904>
 11. Nailul Husna, Kartinah, & Munfarichah, S. (2024). Pengaruh model problem based learning (PBL) berbantuan media interaktif terhadap penguasaan konsep siswa kelas V pada materi siklus air. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 249–256. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.22506>
 12. Nashan, S., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2025). *Pengaruh Model Pbl Berbantuan Media Poinraya Terhadap Pemahaman Konsep Ipas Kelas Iv. 2024*, 1318–1329.
 13. Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
 14. Paridah, U. N., Malabenghar, S. D. N., Fkip, P., & Pasundan, U. (n.d.). *Garda Guru : Jurnal PPG Unpas , ISSN Cetak : xxxx-xxxx ISSN Online : xxxx-xxxx Volume XX Nomor XX , Bulan Tahun Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Garda Guru : . XX*.
 15. Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
 16. RIDWAN, R. (2024). Meningkatkan Prestasi Belajar Volume Bangun Ruang Melalui Model Pbl Berbantuan Media Interaktif Di Kelas V Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i1.2803>
 17. Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
 18. Sutriyani, W., & Widyatmoko, H. (2020). Efektivitas Model Pbl Menggunakan Media Lagu Rumus Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 2(2), 220–230. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1502>
 19. Tari, I. S., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Geogebra. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 9(1), 87. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v9i1.19624>
 20. Tiara, I., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.513>
 21. Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
 22. Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>
 23. Widodo, H., Cahyadi, N. T., Cahyadi, N. T., Sari, D. P., & Sari, D. P. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint pada Siswa Kelas VI C SD Negeri 064025 Medan. *Al-Irsyad*, 11(1), 155. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v11i1.9505>
 24. Zahroh, F. (2024). *Peningkatan Kemandirian Belajar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Di SMK Negeri 09(36), 125–138*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/118328/%0Ahttps://digilib.uns.ac.id/doku>

- men/download/118328/Nzc1MjQ1/Peningkatan-Kemandirian-Belajar-Melalui-Model-Problem-Based-Learning-PBL-Berbantuan-Media-Video-Interaktif-Pada-Mata-Pelajaran-Spreadsheet-Di-SMK
25. Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media interaktif Nearpod guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379-385.

PROFIL SINGKAT

Shinta Meyza Putri adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Ika Ari Pratiwi adalah Dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Siti Masfuah adalah Dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muria Kudus.