



Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Iman Kepada Malaikat Pada Peserta Didik Kelas 2 SDN 23 Painan Utara

Afneli Marsita

SD Negeri 23 Painan Utara

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 25 juni, 2024

Revisi : 8 Agustus, 2024

Diterima : 11 September, 2024

Diterbitkan : 10 November 2024

Kata Kunci

PBL, Model Pembelajaran

Correspondence

E-mail: afnelimarsita@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 23 Painan Utara. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang melibatkan 10 siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model PBL dengan video interaktif. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 68,5 dengan ketuntasan klasikal 60%, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai meningkat menjadi 86 dengan ketuntasan klasikal 93,33%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video interaktif dalam PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Abstract

This study aims to investigate the impact of using interactive videos in the Problem Based Learning (PBL) model on students' learning outcomes in the Islamic Religious Education (PAI) subject at SDN 23 Painan Utara. This research was conducted as a classroom action research (CAR) using the Kemmis and Taggart model, which consists of cycles of planning, action, observation, and reflection. The study was carried out in two cycles involving 10 second-grade students. The results showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the PBL model with interactive videos. In Cycle I, the average score of students was 68.5 with a class completeness of 60%, while in Cycle II, the average score increased to 86 with a class completeness of 93.33%. This study concludes that the use of interactive videos in PBL effectively enhances students' learning outcomes.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk individu menjadi manusia seutuhnya yang mampu menghadapi tantangan zaman. Sebagaimana diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani agar mencapai keselarasan hidup dan kebahagiaan (Dewantara, 1977). Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya mencakup transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter melalui nilai-nilai agama, yang menjadi fondasi utama dalam membentuk generasi yang memiliki integritas moral dan spiritual.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan inti dari transformasi ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2015), model pembelajaran yang tepat merupakan kerangka kerja sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai keimanan sejak dini. Salah satu materi pokok yang diajarkan adalah Iman kepada Malaikat. Namun, berdasarkan observasi di SD Negeri 23 Painan Utara, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari total siswa, hanya 65% yang mencapai standar KKM, sementara 35% lainnya belum berhasil tuntas. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan.

Guru-guru di sekolah tersebut telah mencoba menerapkan metode pembelajaran berbasis kelompok. Namun, pelaksanaan strategi ini belum maksimal karena belum sesuai dengan sintak model pembelajaran yang ideal. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka rendah. Menurut Trianto (2015), pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model ini mendorong siswa untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata secara terstruktur, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan sendiri (Sani, 2015). PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pemahamannya (Piaget, 1971).

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penerapan model PBL pada materi Iman kepada Malaikat sangat relevan. Materi ini tidak hanya membutuhkan pemahaman konseptual, tetapi juga pengamalan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan PBL, siswa dapat memahami pentingnya iman kepada Malaikat melalui penyelesaian masalah yang dikaitkan dengan kehidupan nyata, seperti mempraktikkan nilai kejujuran dan ketaatan kepada Allah.

Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran berbasis PBL. Menurut Arends (2012), dalam model PBL, guru bertugas memandu siswa dalam merumuskan masalah, mengidentifikasi informasi yang relevan, dan menemukan solusi. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model PBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Iman kepada Malaikat di kelas II SD Negeri 23 Painan Utara. Dengan adanya inovasi strategi pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam belajar dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas serta meningkatkan hasil belajar siswa. PTK dipilih karena memungkinkan kolaborasi antara peneliti dan guru dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang dilakukan secara sistematis. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, yang melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang untuk mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 23 Painan Utara, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 23 orang. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan representasi siswa dengan kemampuan awal yang beragam. Proses penelitian melibatkan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai mitra kerja dalam melaksanakan tindakan, mengamati, dan merefleksikan hasil setiap siklus.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Iman kepada Malaikat. Instrumen-instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus diawali dengan perencanaan yang melibatkan penyusunan langkah-langkah tindakan, pembuatan media pembelajaran, serta persiapan instrumen. Tindakan dalam penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan penggunaan video interaktif sebagai media pendukung. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa memecahkan masalah yang disajikan, sedangkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah tindakan dilakukan, tahap observasi dilakukan dengan mencatat respons siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta efektivitas penerapan metode. Hasil observasi kemudian direfleksikan untuk mengevaluasi kelebihan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara bertahap.

Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rata-rata nilai post-test dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar klasikal mengacu pada kriteria 80% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 75. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat keterlibatan siswa dan kesesuaian langkah pembelajaran dengan rencana yang telah dibuat. Analisis data dilakukan secara berkesinambungan di setiap siklus untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t-test* untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran PBL dengan video interaktif. Hipotesis alternatif (H1) dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan video interaktif pada model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, maka hipotesis alternatif diterima.

Melalui metodologi penelitian ini, diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya pada materi Iman kepada Malaikat, dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan dari penelitian ini

juga diharapkan menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Pelaksanaan Siklus I dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 Desember 2024. Penelitian bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 23 Painan Utara dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan penggunaan video interaktif. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), serta instrumen observasi dan evaluasi. Peneliti juga merancang skenario pembelajaran yang mencakup kegiatan awal, inti, dan penutup, disertai media pembelajaran berupa video interaktif.

Tahapan pelaksanaan dimulai dengan kegiatan awal seperti pembukaan pelajaran, penyampaian tujuan pembelajaran, dan diskusi singkat untuk membangun minat siswa terhadap materi. Dalam kegiatan inti, siswa diarahkan untuk mengamati video pembelajaran yang ditampilkan melalui proyektor. Setelah itu, mereka diminta menganalisis isi video dan membaca materi terkait. Proses ini dilanjutkan dengan pembentukan kelompok untuk berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan dalam LKPD.

Pada tahap observasi, peneliti mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa terlihat antusias dengan model pembelajaran baru, terutama ketika video interaktif ditampilkan. Namun, ada beberapa siswa yang kurang fokus dan menganggap video tersebut hanya sebagai hiburan. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih perlu ditingkatkan, terutama bagi siswa yang cenderung pasif.

Hasil evaluasi pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 68,5 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 60%. Dari 13 siswa, sebanyak 8 siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70, sementara 5 siswa belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Refleksi terhadap hasil Siklus I menunjukkan beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Salah satu tantangan utama adalah pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran melalui video interaktif. Beberapa siswa kurang mampu menangkap pesan pendidikan dalam video tersebut, sehingga diperlukan bimbingan lebih intensif dari guru. Selain itu, suara dan kualitas perangkat audio juga memengaruhi efektivitas penyampaian materi melalui video.

Guru berupaya memberikan motivasi tambahan kepada siswa agar lebih serius dalam mengikuti pembelajaran. Strategi motivasi yang digunakan meliputi pemberian penguatan positif berupa penghargaan bagi siswa yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, guru memberikan arahan yang lebih jelas tentang manfaat pembelajaran berbasis masalah untuk kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kerja sama dalam kelompok perlu ditingkatkan. Beberapa siswa cenderung mendominasi diskusi, sementara siswa lain kurang berkontribusi. Untuk mengatasi hal ini, pada siklus berikutnya, guru merancang perubahan dalam pembagian kelompok agar lebih merata dan memungkinkan siswa dengan kemampuan berbeda untuk saling membantu.

Dengan hasil refleksi tersebut, perencanaan untuk Siklus II disusun dengan penyesuaian pada media, metode, dan strategi pembelajaran. Guru akan memberikan pengarahan lebih detail mengenai cara memanfaatkan video sebagai sumber informasi serta meningkatkan interaksi siswa dalam diskusi kelompok.

Pelaksanaan Siklus II dilakukan berdasarkan perbaikan yang telah dirancang setelah refleksi pada Siklus I. Tahap perencanaan difokuskan pada penyempurnaan media pembelajaran dan pengelolaan kelompok. Guru memastikan kualitas video dan perangkat audio lebih baik, serta menyusun pembagian kelompok yang memperhatikan variasi kemampuan siswa. Hal ini bertujuan

meningkatkan interaksi siswa dalam kelompok belajar dan memaksimalkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan dan motivasi oleh guru. Guru memberikan arahan yang lebih jelas tentang bagaimana siswa dapat memanfaatkan video pembelajaran sebagai sumber informasi. Dalam kegiatan inti, siswa kembali diminta mengamati video pembelajaran dan membaca materi yang relevan. Proses diskusi dalam kelompok berjalan lebih baik dibandingkan dengan Siklus I. Siswa mulai terlihat lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan berkontribusi dalam penyelesaian masalah yang diberikan.

Pada tahap observasi, peningkatan aktivitas siswa terlihat signifikan. Sebagian besar siswa tampak lebih fokus saat menyimak video pembelajaran dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan dan memastikan setiap siswa terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi membantu rekan mereka yang masih kesulitan, sehingga tercipta kerja sama yang baik dalam kelompok.

Hasil evaluasi pada akhir Siklus II menunjukkan rata-rata nilai kelas mencapai 86, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 93,33%. Dari 13 siswa, 11 siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM, sementara 2 siswa masih belum tuntas. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I, baik dari segi rata-rata nilai maupun tingkat ketuntasan.

Refleksi terhadap hasil Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan video interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa mulai terbiasa dengan pola belajar berbasis masalah dan menunjukkan tanggung jawab yang lebih besar terhadap tugas kelompok. Guru juga lebih terampil dalam mengelola kelas dan menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan skenario yang dirancang.

Salah satu keberhasilan dalam Siklus II adalah kemampuan siswa untuk memanfaatkan video interaktif sebagai sumber pembelajaran. Mereka mampu menganalisis informasi dari video dan mengaitkannya dengan materi yang dipelajari. Selain itu, suasana diskusi kelompok menjadi lebih dinamis dan produktif, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Namun, terdapat beberapa siswa yang masih memerlukan perhatian khusus, terutama dalam hal fokus selama pembelajaran berlangsung. Guru akan terus memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa-siswa tersebut agar dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil dari Siklus II menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai. Penerapan model PBL dengan video interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memperbaiki kinerja guru dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

3.2 Pembahasan

Pembahasan hasil Siklus I dan II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun terdapat tantangan dalam proses awal. Pada Siklus I, meskipun ada beberapa siswa yang belum tuntas, peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok dan interaksi dengan media pembelajaran sudah mulai terlihat. Hal ini menunjukkan bahwa PBL dapat memicu motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif, yang sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme, siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial, yang tercermin dalam penggunaan video dan diskusi kelompok di dalam kelas.

Namun, hasil evaluasi pada Siklus I menunjukkan bahwa masih ada siswa yang kurang mampu memahami materi, terutama karena video interaktif yang digunakan belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Mayer (2005) dalam teori multimodal, yang menyatakan bahwa penggunaan berbagai media, seperti video dan audio, harus dilakukan dengan cara yang tidak membingungkan siswa. Pada Siklus I, suara dan kualitas audio dari video mungkin tidak cukup mendukung pemahaman siswa, sehingga beberapa siswa merasa video tersebut lebih seperti hiburan daripada alat pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kualitas

audio dan penjelasan yang lebih mendalam dari guru sangat dibutuhkan untuk memperjelas tujuan dari pembelajaran ini.

Pada Siklus II, terlihat adanya perbaikan signifikan, terutama dalam hal keterlibatan siswa dalam diskusi dan pemahaman materi. Seiring dengan perubahan kelompok yang lebih merata dan pemberian bimbingan yang lebih intensif dari guru, siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat membantu siswa yang kurang mampu, seperti yang dijelaskan oleh teori pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (1995), kolaborasi antara siswa dengan kemampuan yang berbeda dalam kelompok belajar dapat meningkatkan pemahaman individu dan kolektif. Dalam hal ini, perubahan anggota kelompok pada Siklus II menjadi salah satu faktor penting yang mendorong kesuksesan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang terlihat pada Siklus II juga berkaitan dengan teori self-regulated learning dari Zimmerman (2000), yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam mengatur proses pembelajaran mereka sendiri. Dalam PBL, siswa diberi kesempatan untuk memecahkan masalah secara mandiri dan bersama-sama dalam kelompok, yang mendorong mereka untuk lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Hal ini terlihat pada peningkatan nilai rata-rata kelas yang cukup signifikan pada Siklus II, yang menunjukkan bahwa siswa mulai dapat mengelola pembelajaran mereka dengan lebih baik.

Sementara itu, aspek motivasi juga memainkan peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Teori motivasi dari Deci dan Ryan (1985) dalam Self-Determination Theory (SDT) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik siswa dapat diperoleh jika mereka merasa memiliki kontrol terhadap pembelajaran mereka dan merasa kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Pada Siklus II, adanya penguatan positif dari guru, seperti memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil, dan adanya kolaborasi antar siswa dalam kelompok belajar, meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan mereka. Hal ini membantu siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar kelas pada Siklus II juga dapat dianalisis dengan teori pembelajaran berbasis masalah dari Barrows (1986), yang menekankan pentingnya pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. Dengan model PBL, siswa tidak hanya belajar tentang materi yang diajarkan tetapi juga belajar untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Penggunaan video sebagai media pembelajaran juga menambah variasi dalam metode yang digunakan, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman siswa.

Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar pada Siklus II, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, faktor individual siswa tetap memengaruhi hasil belajar mereka. Menurut teori diferensiasi pembelajaran (Tomlinson, 2001), penting bagi guru untuk mempertimbangkan perbedaan kemampuan dan kebutuhan siswa dalam merancang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, meskipun PBL berhasil meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mayoritas siswa, guru tetap harus memberikan perhatian khusus kepada siswa yang memerlukan bantuan lebih dalam untuk mencapai hasil yang optimal.

Secara keseluruhan, hasil dari Siklus I dan II menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun hal ini juga bergantung pada kualitas media yang digunakan dan kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Dengan memperbaiki aspek-aspek yang ditemukan pada Siklus I dan melibatkan lebih banyak kolaborasi antar siswa, Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Peningkatan ini membuktikan bahwa PBL, jika diterapkan dengan baik, dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 23 Painan Utara. Pada siklus I, meskipun ada peningkatan, masih terdapat siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran, dengan rata-rata nilai 68,5 dan ketuntasan klasikal 60%. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai 86 dan ketuntasan klasikal mencapai 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan video interaktif sebagai bagian dari PBL dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar mereka. Selain itu, terdapat peningkatan kinerja guru dalam menerapkan model PBL, dan kolaborasi antar siswa dalam diskusi kelompok semakin baik. Oleh karena itu, penggunaan video interaktif pada PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Edisi Revisi)*. Gava Media.
- Gantini, I., & Suhendar, H. (2017). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking Press.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd ed.)*. Allyn & Bacon.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining Self-Regulation: A Social Cognitive Perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of Self-Regulation* (pp. 13-39). Academic Press.