

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK DAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI SONDAKAN SURAKARTA

Ahmad Mustaqim¹, Arifin Nur Prabowo², Chandra Wira Tama³, Noval Galih
Meintaraga⁴, Mas'ud Ari Utomo⁵

¹Mahasiswa Progam PPG Prajabatan UNS

^{2,3,4,5}Program Sarjana Ilmu Keolahragaan, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI
Yogyakarta

Correspondence : Ahmadmustaqim70@gmail.com¹, arifinnurprbw@gmail.com²,
wiratamachandra1@gmail.com³, novalgalihmintaraga@gmail.com⁴, masudariutomo621@gmail.com⁵

Abstrak :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar materi permainan invasi sepakbola peserta didik kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta, pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan lembar kerja peserta didik dan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar materi permainan invasi sepakbola kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta ?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi permainan invasi sepakbola melalui model pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan lembar kerja peserta didik dan media video pembelajaran Pada Peserta Didik kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta dengan jumlah 26 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan desain 2 siklus dimana terdapat satu kali pertemuan kegiatan pembelajaran pada tiap siklusnya. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan untuk hasil belajar siswa adalah 75 untuk skala penilaian 1-100 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari 73,90 menjadi 81,20. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan lembar kerja peserta didik dan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar materi permainan invasi sepakbola peserta didik kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta.

Kata kunci: problem based learning; LKPD; video pembelajara; hasil belajar siswa

© 2024 UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Prodi Ilmu Keolahragaan

E-ISSN 2964-4224

Info Artikel

Dikirim : 2 Agustus 2024

Diterima : 11 Oktober 2024

Dipublikasikan : 5 November 2024

✉ Alamat korespondensi: Ahmadmustaqim70@gmail.com

Mahasiswa Progam PPG Prajabatan UNS

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Tujuan utamanya adalah untuk mengubah tingkah laku, kedewasaan berpikir, dan kedewasaan kepribadian melalui pendidikan formal dan informal (Melmbessy Moses, 2012). Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan cerdas, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis.

Pembelajaran jasmani adalah pembelajaran di sekolah yang mencakup gerak aktif siswa dan juga bertujuan untuk mengembangkan aspek jasmani, motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosi, tindakan etis, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan yang bersih melalui memilih kegiatan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai pendidikan nasional. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat serta aktif (Samsudin, 2008). Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah adalah untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik, sehingga mereka dapat menjadi individu yang sehat, mandiri, dan memiliki karakter yang kuat.

Pendidikan yang efektif harus dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Namun, metode pembelajaran tradisional seringkali tidak cukup untuk mencapai tujuan ini. Masih terdapat guru yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat dan efektif sehingga hasil belajar peserta didik belum maksimal. Sebagai contoh metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga proses belajar yang tidak menarik dan kurangnya kreativitas peserta didik. Metode ceramah jika digunakan secara berulang-ulang dan terlalu lama, dapat membosankan bagi siswa, sehingga mereka merasa jenuh dan tidak paham (Mukrimah, 2014). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

Permasalahan yang muncul pada observasi peserta didik dengan hasil belajar yang rendah terdapat pada sebagian siswa karena tidak menyukai materi olahraga. Proses pembelajaran dianggap kurang menarik dan membosankan karena siswa tidak banyak berpartisipasi dalam proses belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang belum maksimal. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi permasalahan di atas. Salah satu model pembelajaran adalah Problem Based Learning (PBL). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu strategi yang efektif adalah menggunakan Pendekatan Problem Based Learning (PBL). Pendekatan PBL di gambarkan sebagai pendekatan pedagogis yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil terlibat aktif dalam memecahkan masalah, menciptakan model untuk belajar, dan membentuk kebiasaan belajar mandiri melalui latihan dan refleksi (Yew & Goh, 2016).

Model Problem Based Learning (PBL) dirancang untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan berorientasi pada hasil. Pembelajaran partisipatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif. Pembelajaran partisipatif dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan berorientasi pada kebutuhan belajar peserta didik (Alisalman, 2022). Selain itu, dalam PBL, peran guru adalah menyajikan berbagai permasalahan autentik untuk memperjelas bahwa diperlukan aktivitas siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Selain Problem Based Learning (PBL), penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan video pembelajaran juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Andyny, 2022). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat menjadi alat yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika secara sistematis, sementara video pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui visualisasi yang menarik dan interaksi yang lebih aktif. Lembar kerja peserta didik (LKPD) Merupakan salah satu bahan ajar yang yang dapat mengatasi kesulitan dan mendukung keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. LKPD adalah lembaran-lembaran tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik pada LKPD terdapat petunjuk dan langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas tersebut. LKPD merupakan media cetak yang berupa buku, berisi materi visual dan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. LKPD sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Nurdin, S., & Adriantoni, 2016).

Video pembelajaran merupakan media penyampai pesan yang termasuk dalam kategori media audio-visual atau media pandang-dengar. Media ini dapat dibagi menjadi dua jenis: media audio-visual murni dan tidak murni. Video pembelajaran adalah sebuah media audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar gerak yang disertai suara. Media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Purwanti B, 2015). Pengertian Media Video adalah sebuah rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara serta unsur gambar yang diputar dengan suatu alat." (Rinajayani, 2013). Media video merupakan bagian dari media audiovisual. Dalam media video terdapat dua unsur yaitu unsur audio dan gambar. Media video digunakan dapat membantu siswa dalam menerima maksud pesan yang ingin disampaikan. Video yang digunakan dalam penelitian ini merupakan video yang diambil dari program youtube. Video ditampilkan melalui komputer yang dihubungkan dengan LCD.

Manfaat dari pendekatan ini sangatlah beragam. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, PBL, LKPD, dan video pembelajaran interaktif juga mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri, kreatif, dan memiliki keterampilan berpikir yang

fleksibel (Munawaroh & Sholikhah, 2022). Dengan demikian, siswa tidak hanya akan berhasil dalam menguasai konsep pelajaran PJOK, tetapi juga siap menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan nyata.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Suharsimi Arikunto, 2017), untuk meningkatkan hasil pembelajaran SD di kelas 5. Desain ini dipilih karena memungkinkan dapat memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 bulan, yaitu periode 22 Juni 2024 hingga 9 September 2024. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sondakan Kelurahan Sondakan, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta pada siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025.

Target dan Subjek Penelitian

Target penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PJOK pada siswa kelas V SD Negeri Sondakan Kelurahan Sondakan, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas V B yang berjumlah 26 orang di SD Negeri Sondakan Surakarta.

Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu dua kali tatap muka dan satu kali evaluasi. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi (Kunandar, 2011).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data (Ridwan, 2005). Pada penelitian ini menggunakan 4 tahapan yaitu :

1. Tes: Tingkat kemampuan awal sejumlah 26 siswa kelas 5 B SD Negeri Sondakan Surakarta diukur. Tes yang digunakan dalam penelitian ini diverifikasi melalui uji validitas isi (uji ahli) yang dilakukan oleh ahli yang merupakan dosen pendidikan jasmani. Hasil uji validitas isi menunjukkan bahwa instrumen posttest Siklus I dan instrumen posttest Siklus II mempunyai nilai validitas 1 atau sangat tinggi.
2. Observasi: Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang

- berlangsung (Sukmadinata, 2010). Sesuai uraian tersebut maka dalam pengumpulan data observasi dilakukan pengamatan secara langsung terhadap setiap kegiatan yang dilakukan. Sekaligus, sistem mencatat hasil observasi dan mengumpulkan informasi pelaksanaan kegiatan kelas melalui lembar observasi.
3. Dokumentasi: Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dalam bentuk tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2010). Berdasarkan uraian tersebut di atas maka data yang diperoleh dengan menggunakan teknik dokumentasi berasal dari dokumen seperti dokumen tertulis berupa data kemampuan berpikir kritis matematis, motivasi belajar, buku-buku literatur yang erat kaitannya dengan informasi objek penelitian. Selanjutnya data yang diperoleh dicatat secara sistematis.
 4. Wawancara: Teknik pengumpulan data dengan proses tanya jawab yang berlangsung secara lisan dengan pertemuan tatap muka kepada individu untuk mendapatkan informasi terkait dengan penelitian.

Teknik Analisis Data

- 1) Analisis Kualitatif: suatu metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data non-numerik, seperti teks, narasi, dan hasil pengamatan.
- 2) Analisis Kuantitatif: suatu metode penelitian yang menggunakan data numerik untuk menganalisis dan menampilkan data dalam bentuk angka. Tujuan utama analisis kuantitatif adalah untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menampilkan data dalam bentuk yang dapat diukur secara statistik.

Sesuai dengan analisis data kuantitatif, maka dilakukan pengukuran terhadap hasil belajar berupa skor dan persentase dengan menggunakan tingkat perhitungan yang sederhana. Ketuntasan minimal yang ditentukan peneliti dalam hal ini adalah nilai 75. Berdasarkan rumus yang akan digunakan pada penelitian ini adalah :

- a) Rata-rata kemampuan tes materi PJOK, menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan;

M : Skor Rata Kelas

$\sum X$: Jumlah Skor Siswa

N : Total Siswa

- b) Menguji daya serap siswa, menggunakan rumus:

$$DS = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

DS : Daya Serap Siswa

X : Jumlah Skor Seluruh Siswa

N : Total Siswa

c) Ketuntasan Belajar Siswa, menggunakan rumus:

$$KB = \frac{T}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Siswa yang Belajarnya Tuntas

N : Total Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti memberikan tes awal kepada peserta didik kelas siswa kelas V B yang berjumlah 26 orang di SD Negeri Sondakan Surakarta untuk mengukur kemampuan hasil belajar PJOK. Selain itu, peneliti melakukan observasi awal dan memberikan tes awal pada kelas V B dengan menggunakan tes yang berkaitan dengan teori PJOK. Gambaran awal yang diperoleh peneliti setelah mengamati siswa kelas V B SD Negeri Sondakan Surakarta adalah sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran PJOK karena materinya kurang menarik. Siswa yang tidak tertarik pada materi PJOK rata-rata siswa perempuan karena pembelajaran yang membosankan kurang variatif sehingga hasil belajar masih belum maksimal. Berikut merupakan tabel hasil skor belajar siswa dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.

Tabel 1. Data Hasil Peningkatan Nilai Siswa

Subjek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
	Tes Awal	Tes Akhir 1	Tes Akhir 2
1	77	80	82
2	69	76	78
3	78	79	81
4	76	77	79
5	60	71	73
6	75	76	78
7	72	73	80
8	77	78	80
9	78	80	84
10	80	82	83
11	68	70	75
12	71	73	77
13	69	77	78

14	67	77	78
15	76	80	85
16	76	77	80
17	78	81	84
18	76	82	85
19	78	81	87
20	77	78	81
21	76	82	90
22	78	81	82
23	79	86	87
24	70	75	80
25	76	81	85
26	65	76	79
Total	1922	2029	2111
Rata-rata	73.90	78.00	81.20
Daya Serap	73.90%	78.00%	81.20%
Ketuntasan Belajar	62%	81%	92%

Dari data tabel diatas tes awal (prasiklus) rata-rata nilai hasil belajar adalah 73,90 yang masih kurang dari minimal ketuntasan yang seharusnya lebih dari nilai 75. Berdasarkan hasil nilai tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada siklus 1 yang menggunakan proses pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Lembar kerja Peserta Didik (LKPD), dan Video Pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi PJOK dengan nilai rata-rata dari 73,90 menjadi 78,00. Namun nilai tersebut masih mendekati kriteria ketuntasan minimum dan bisa di naikkan lagi pada siklus selanjutnya.

Pembahasan

Siklus 1

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan dengan menyusun Modul dan LKPD pada mata pelajaran PJOK. Materi yang akan diajarkan adalah permainan invasi yaitu permainan sepakbola. Tujuan pembelajaran yang pertama pada siklus ini adalah peserta didik tidak bosan dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan LKPD yang tidak membosankan. Penyusunan modul ajar menggunakan model pembelajaran PBL dengan di masukkan LKPD dan Video Pembelajaran.

Selain menyusun LKPD, peneliti menyusun video pembelajaran yang disajikan dengan berkolaborasi dengan aplikasi *Microsoft Power Point* yang di tampilkan dengan

menggunakan proyektor. Video pembelajaran ini digunakan untuk menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran yang variatif.

2) Tindakan

Pada tahap ini pemutaran video pembelajaran dilakukan. Video pembelajaran yang diputar mengandung konsep dasar materi sepakbola. Setelah penyajian video pembelajaran, peneliti mulai memasuki materi utama dengan menyuruh siswa membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang dan kemudian membagikan LKPD pada siswa di masing-masing kelompok. Peneliti memulai penjelasan awal terhadap materi dan setelah itu mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD yang telah disiapkan. LKPD yang dikerjakan siswa mengandung pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab siswa sesuai dengan pengetahuan dan persepsi mereka masing-masing.

3) Observasi

Kegiatan di Siklus 1 secara umum berjalan dengan baik dengan siswa yang terlihat fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan bantuan video pembelajaran peneliti dapat memaksimalkan konsentrasi dan ketertarikan siswa pada materi yang disampaikan. Respon siswa pada permasalahan di LKPD cukup baik meskipun masih banyak siswa yang kebingungan. Hal ini dikarenakan siswa yang tidak terbiasa dalam menghadapi pertanyaan-pertanyaan tidak umum dan terbiasa menghadapi pertanyaan yang bersifat prosedural dan satu arah. Namun, pada pembelajaran di siklus 1, diskusi intens yang diharapkan dilakukan oleh siswa tidak terjadi karena pertanyaan tidak umum atau soal HOTS hanya disajikan pada LKPD dan disampaikan oleh guru. Hal ini membuat pembelajaran berjalan satu arah.

4) Refleksi

Refleksi yang menjadi prioritas dari siklus 1 adalah kurang aktifnya diskusi mengenai oleh siswa karena pertanyaan yang disampaikan masih satu arah dari guru ke siswa dan LKPD. Perbaikan yang peneliti lakukan adalah merevisi bentuk LKPD yang juga memberikan suruhan ke siswa untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan sendiri di masing-masing kelompok yang nantinya akan diajukan ke kelompok lainnya. Hal ini diharapkan membuat diskusi yang terjadi lebih intens dan siswa menjadi lebih aktif karena tercipta suasana turnamen akademis sehingga siswa dapat lebih mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

Siklus 2

1) Perencanaan

Dari refleksi siklus 1 terkait diskusi satu arah yang terjadi, peneliti melakukan perubahan yang difokuskan pada LKPD yang berisi arahan untuk siswa menyusun pertanyaan-pertanyaan mereka sendiri agar diskusi antar siswa yang terjadi lebih baik.

2) Tindakan

Pada siklus kedua ini, tindakan yang diberikan hampir sama seperti siklus pertama. Dosen memberikan materi pengantar dan kemudian membagikan LKPD kepada siswa untuk dibahas di masing-masing kelompok. Namun, perbedaan yang dilakukan adalah dalam LKPD, selain menjawab pertanyaan yang tersedia, siswa juga diminta untuk menyusun pertanyaannya sendiri yang nantinya diajukan ke kelompok lain. Setelah kegiatan pengerjaan LKPD berlangsung, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya dan juga mengajukan pertanyaan yang mereka susun ke kelompok lain. Pada kegiatan ini diskusi berlangsung sangat intens dan siswa terlihat aktif. Di akhir siklus 2, siswa kembali diberikan soal post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka.

3) Observasi

Kegiatan di siklus 2 berlangsung dengan sangat baik. Perubahan pada LKPD yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun pertanyaan sendiri dan mengajukannya ke kelompok lain membangkitkan suasana persaingan antar kelompok. Hal ini membuat diskusi yang terjadi antar siswa lebih baik dan siswa berlomba-lomba untuk dapat berpikir lebih kritis agar bisa membuat pertanyaan yang variatif untuk diajukan ke kelompok lainnya. Hal ini menyebabkan daya pikir siswa berkembang dan bahkan banyak pertanyaan yang diajukan oleh siswa tidak diprediksi sebelumnya oleh peneliti.

4) Refleksi

Berdasarkan analisis hasil pengamatan guru, hasil pengamatan siswa dan hasil belajar siswa maka dapat diketahui bahwa pada siklus 2 indikator keberhasilan sudah tercapai.

Berdasarkan data yang diperoleh nilai tertinggi 82, nilai terendah 70 dan nilai rata-rata 78,00 pada siklus 1. Sedangkan nilai tertinggi pada siklus 2 90, nilai terendah 75 dan nilai rata-rata 81,20. Pada pelaksanaan siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta. Demikian dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan telah tercapai sesuai dengan yang diharapkan serta mencapai nilai KKM siswa memperoleh nilai ≥ 75 yang telah ditetapkan sekolah.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan lembar kerja peserta didik dan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi invasi permainan sepakbola kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta mengenai gambaran pertumbuhan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus 1

menunjukkan bahwa rata-rata presentase daya serap siswa dengan LKPD dan video pembelajaran masih kurang sebesar 81%. Sehingga pada siklus 1 perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar pada siklus 2. Pada siklus 2 pelaksanaan perbaikan dengan cara mengatasi suatu masalah dan membagi siswa kelas 5 menjadi kelompok kecil. Agar siswa memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Rata-rata presentase daya serap siswa terhadap materi invasi permainan sepakbola mengalami peningkatan menjadi 92% termasuk dalam kriteria sangat baik. Siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menggunakan model PBL berbantuan LKPD dan video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Setyaningtyas dkk, 2019).

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan dimana peningkatan yang signifikan terjadi pada skor hasil belajar PJOK siswa kelas V SD Negeri Sondakan Surakarta pada mata pelajaran PJOK setelah dibelajarkan dengan model PBL berbantuan LKPD dan video pembelajaran dengan rincian pencapaian pada siklus pertama, ketuntasan belajar PJOK siswa hanya mencapai 81,00% dengan nilai rata-rata 78,00 dan pada siklus kedua, hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan ketuntasan belajar dengan mencapai 92,00% dengan rata-rata mencapai 81,20. Penerapan model PBL berbantuan LKPD dan video pembelajaran pada kelas VB SD Negeri Sondakan Surakarta pada mata pelajaran PJOK berjalan dengan lancar dan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel ini merupakan karya orisinal yang belum pernah dipublikasikan dalam jurnal lain mana pun. Penelitian ini dilakukan dengan integritas akademik tertinggi, dan seluruh data serta temuan yang disajikan di sini adalah hasil dari penelitian independen kami mengenai upaya meningkatkan hasil belajar melalui model problem based learning berbantuan lembar kerja peserta didik dan video pembelajaran pada siswa kelas 5 SD negeri Sondakan Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisalman (2022). Pembelajaran Partisipatif Sebagai Metode dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. (Jurnal Pendidikan Luar Sekolah no 1 volume 6)
- Andyny, M. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Ict Berbantuan Software Construct 2 Untuk Peserta Didik Mts. JIMEDU, 2, 1–15.
- Kunandar (2011) penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan profesi guru PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Melmambessy Moses (2012). Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua. Media Riset Bisnis & Manajemen 12.1 18-36

- Mukrimah (2014). Metode Pembelajaran Ceramah dalam Strategi Belajar Mengajar. (Rineka Cipta)
- Munawaroh, N., & Sholikhah, N. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Melalui Video Interaktif Berbantuan Google Site Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 167. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v5i2.12860>
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. PT. RajaGrafindo Persada.
- Purwanti B (2015) - Pengertian media audio-visual murni dan tidak murni. Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*.
- Ridwan. (2005). Metode dan Teknik Penyusunan Tesis. Bandung: CV Alfa Beta.
- Rinajayani (2013): "Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV A SD Bantul Timur." Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Samsudin (2008) "Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan "Jakarta: Prenada Media Group
- Setyaningtyas, E. W., Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*, vol. 7, no. 1, 2019, doi:10.20961/jpd.v7i1.29002
- Suharsimi Arikunto Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penerbit: Rineka Cipta, Jakarta Tahun: 2017
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yew, E. H. J., dan Goh, K. (2016). Problem-Based Learning: An Overview of its Process and Impact on Learning" di *Health Professions Education*, Volume 2, Nomor 2, halaman 75-79