**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SDN 04 KAMPUNG OLO PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu*

*Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**OLEH:**

**GEBI WIJAYA**

**NPM. 2110013411038**

****

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PADANG**

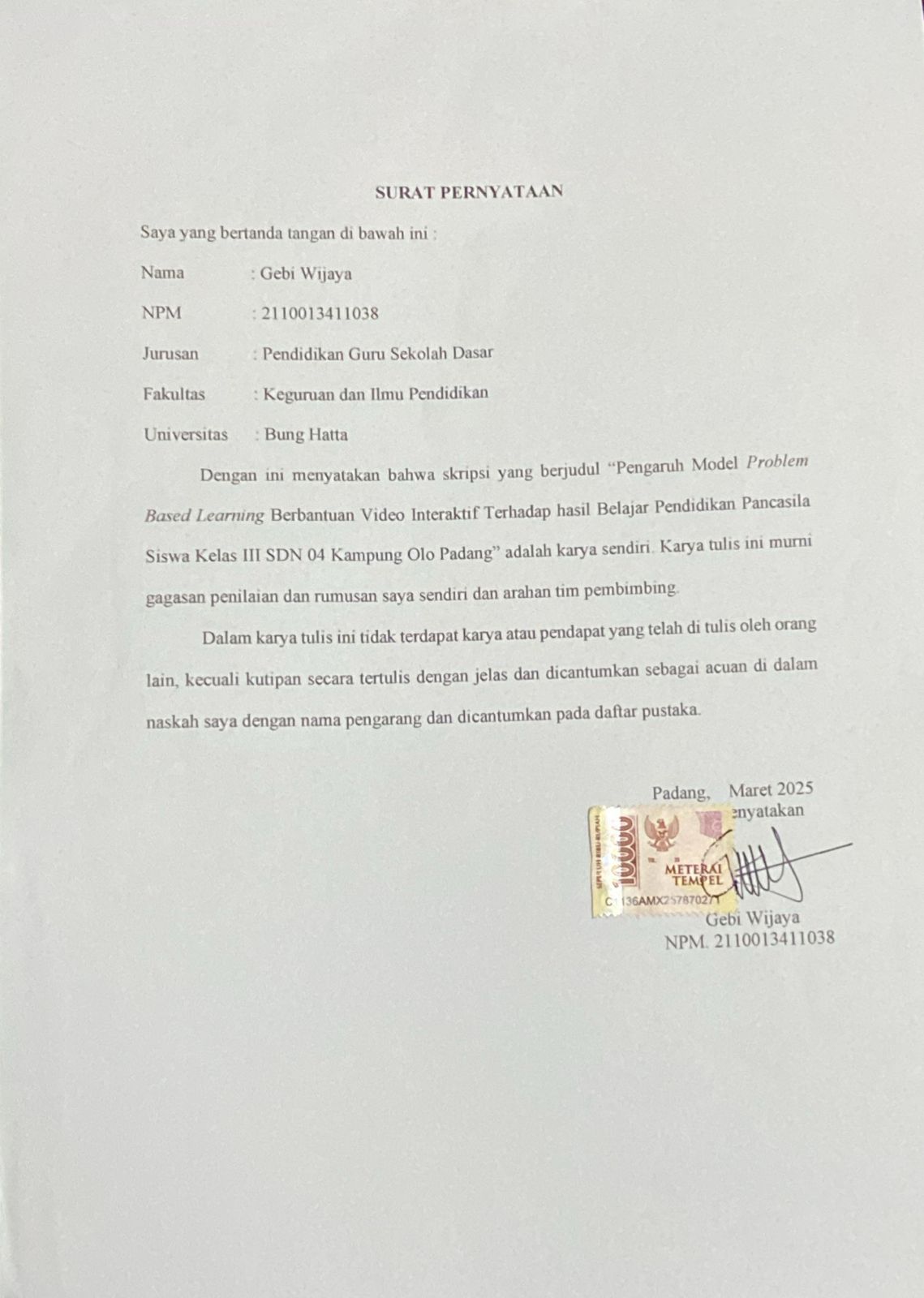
**2025**

**Sebuah gambar berisi teks, surat, Tidak bisa, kertas

Konten yang dihasilkan AI mungkin salah.**

**Sebuah gambar berisi teks, Tidak bisa, surat, tulisan tangan

Konten yang dihasilkan AI mungkin salah.**

****

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SDN 04 KAMPUNG OLO PADANG**

**Gebi Wijaya1, M. Tamrin1**

1Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

email: gebiwijaya3@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 04 Kampung Olo Padang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas III-A dan III-B. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode sampling tertentu, di mana kelas III-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas III-B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa. Pada penelitian ini didapatkan nilai akhir dengan rata-rata 90,39 di kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan 86,17 di kelas III-B sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t (t-test) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan analisis data menggunakan t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,184 dan ttabel sebesar 1,673 (thitung>ttabel). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III-A dan III-B. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.

**Kata Kunci**: *Problem Based Learning,* Video Interaktif, Pendidikan Pancasila*,* Hasil Belajar

**KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 04 Kampung Olo Padang”. Shalawat beserta salam penulis doakan kepada Allah Subhanahu wa ta’ala semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad Shalalla hu’alaihi wassalam. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Tamrin, S.Ag, M.Pd. selaku dosen pembimbing, Bapak telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam setiap tahapan penyusunan skripsi ini. Dengan penuh kesabaran dan dedikasi, Bapak senantiasa membimbing penulis dalam memahami, mengembangkan, serta menyempurnakan penelitian ini. Dukungan, nasihat, serta ilmu yang diberikan menjadi kontribusi yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala perhatian dan bimbingan yang telah diberikan.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd. selaku dosen penguji 1 dan Ibu Darwianis S.Sos., M.H. selaku dosen penguji II pada ujian skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan, dan saran untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
3. Bapak, Ibu Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin kepada penulis serta membantu penulis dalam menyelesaikan administrasi guna persyaratan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Terutama Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing selama perkuliahan. Semoga Bapak dan Ibu selalu dilimpahkan kesehatan, kemudahan, dan dalam lindungan-Nya.
6. Bapak Ermanto, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 04 Kampung Olo, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Guru kelas III SD Negeri 04 kampung Olo Padang yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
8. Peserta didik kelas III sehingga Skripsi ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik dan tepat waktunya.
9. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Efendi dan pintu surgaku ibunda Eva Yeni. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal Lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Terimakasih atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mendidik, membimbing dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi serta dukungan dan salalu mendo’akan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk meraih mimpi. Terimakasih selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Kepada abang kandung penulis yang penulis cintai yakni Andre Efendi, S.M terima kasih banyak atas dukungan secara moril ataupun materi, terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan sampai sarjana.
11. Kepada adik kandung tercinta Andra Efendi dan Andri efendi terima kasih atas dukungan dan atas do’a , usaha dan support yang telah diberikan kepada saya dalam proses pembuatan skripsi ini..
12. Dan terima kasih juga buat teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, buat teman yang baru penulis kenal di akhir semester tapi sudah memberi motivasi dan semngat bagi penulis, meyakinkan penulis bahwa penulis bisa menyelesaikan apa yang yang telah di mulai,dan buat teman penulis

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang diberikan kepada penulis akan mendapat limpahan rahmat dari Allah Subhanahu Wa Ta’ala. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini pada masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang Maret 2025

Gebi Wijaya

NPM : 211001341103

**DAFTAR ISI**

**HALAMAN PENGESAHANi**

**SURAT PERNYATAAN**  **ii**

**ABSTRAKiv**

**KATA PENGANTARv**

**DAFTAR ISI viii**

**DAFTAR TABELxi**

**DAFTAR BAGANxii**

**DAFTAR LAMPIRANxiii**

BAB I PENDAHULUAN 1

1. Latar Belakang Masalah1
2. Identifikasi Masalah6
3. Batasan masalah7
4. Rumusan Masalah7
5. Tujuan Penelitian7
6. Manfaat Penelitian7

BAB II LANDASAN TEORETIS 9

1. Kajian Teori9
2. Belajar dan Pembelajaran9
3. Pengertian Belajar9
4. Pengertian Pembelajaran9
5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila10
6. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila10
7. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila11
8. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*12
9. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*12
10. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*12
11. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*13
12. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*14
13. Media Pembelajaran15
14. Pengertian Media Pembelajaran15
15. Manfaat Media Pembelajaran16
16. Video Interaktif17
17. Pengertian Video Interaktif17
18. Kelebihan Video Interaktif18
19. Kekurangan Video Interaktif19
20. Hakikat Hasil Belajar20
21. Pengertian Hasil Belajar20
22. Jenis-jenis Hasil Belajar21
23. Faktor-faktor Hasil Belajar23
24. Penelitian Relevan26
25. Kerangka Konseptual29
26. Hipotesis Penelitian31

**BAB III METODE PENELITIAN 32**

1. Jenis Penelitian 32
2. Rancangan Penelitian 32
3. Setting Penelitian 33
4. Waktu Penelitian 33
5. Lokasi Penelitian 33
6. Populasi Dan Sampel 33
7. Populasi 33
8. Sampel 34
9. Variabel Penelitian 34
10. Variabel Bebas. 35
11. Variabel Terikat................... 35
12. Jenis Data 35
13. Data Primer 35
14. Data Sekunder 36
15. Prosedur Penelitian 36
16. Tahap Persiapan.. 36
17. Tahap Pelaksanaan… 37
18. Tahap Penyelesaian .37
19. Teknik Pengumpulan Data. .37
20. Instrumen Penelitian .38
21. Teknik Analisis Data .44
22. Uji Normalitas. .44
23. Uji Homogenitas .44
24. Uji Hipotesis .45
25. Jadwal Penelitian. 46

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....................................47**

1. Hasil Penelitian .47
2. Pelaksanaan Penelitian. 47
3. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian. 47
4. Deskripsi Pelaksanaan Uji Coba Soal 53
5. Hasil Analisis Data Penelitian 59
6. Pembahasan 62

**BAB V PENUTUP.................................................................................................64**

1. Kesimpulan 64
2. Saran...........................................................................................................64

**DAFTAR RUJUKAN............................................................................................66**

**LAMPIRAN...........................................................................................................69**

**DAFTAR TABEL**

**Tabel Halaman**

1. Asessment Sumatif Tengah Semester Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa kelas III................................................................... 5
2. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol........................................................ 33
3. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen.......................................... 40
4. Klasifikasi Indeks Kesukaran....................................................................... 41
5. Kriteria Indeks Daya Pembeda Soal........................................................... 42
6. Kriteria Koefisien Korelasi Realibitas Instrumen........................................ 44
7. Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal Uji Coba..................... 54
8. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.................................. 55
9. Hasil Perhitungan Indeks Daya Pembeda Soal Uji Coba................................55
10. Hasil Perhitungan Reabilitas Soal Uji Coba............................. 56
11. Rekapitulasi Soal Uji Coba............................................... 57
12. Data Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol........................... 59
13. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...... 60
14. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.. 61
15. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol......................... 62

**DAFTAR BAGAN**

**Bagan Halaman**

1. Kerangka Konseptual ..................................................................................30

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran Halaman**

1. Nilai Asessment Tengah Semester 70
2. Modul Ajar Kelas Eksperimen 72
3. Modul Ajar Kelas Kontrol 86
4. Kisi-Kisi Uji Coba Soal 96
5. Soal Uji Coba 101
6. Lembar jawaban Uji Coba Soal 108
7. Nilai Soal Uji Coba 113
8. Rekapitulasi Soal Uji Coba 114
9. Uji Validitas Uji Coba 117
10. Uji Indeks Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Uji Coba 119
11. Soal Tes Akhir 123
12. Kisi-kisi Soal Tes Akhir 127
13. Kunci Jawaban Tes Akhir 129
14. Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 130
15. Lembar Jawaban Tes Akhir 132
16. Uji Normalitas 140
17. Uji Homogenitas 141
18. Uji Hipotesis 142
19. Surat Keputusan Dekan FKIP Universitas Bung Hatta 143
20. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang 144
21. Surat Izin Penelitian dari SD N 04 Kampung Olo Padang 145
22. Dokumentasi 146

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa sekaligus membentuk karakter siswa (Pratiwi, 2023:179). Selain itu, Pendidikan merupakan komponen penting dalam pengembangan Bangsa karena melalui pendidikan, manusia tidak hanya dinilai berdasarkan pengetahuannya tetapi juga karakter, dan keterampilan. Di Sekolah Dasar (SD), pendidikan memiliki pendekatan strategis untuk meletakkan dasar bagi pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Salah satu tujuan utama pendidikan di SD adalah mengembangkan potensi siswa secara holistik, baik dalam aspek akademis maupun moral (Ruwaida, dkk., 2023:53).

Menurut Dewantara (dalam Pristiwanti, dkk., 2022:7911) “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiian setinggi-tingginya”.

Menurut Sanjaya (dalam Purwaningsih, dkk., 2022:21) Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensinya. Menurut Arfandi, dkk., (2021:124), agar pembelajaran di kelas tidak hanya mengalir satu arah dan nilai siswa dapat

meningkat, guru harus bisa menjadi komunikator yang mendukung partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru bisa menciptakan pembelajaran interaktif, di mana guru menerapkan strategi seperti diskusi kelompok, sesi tanya jawab, atau permainan instruksional yang mendorong keterlibatan siswa. Selain itu, agar pembelajaran lebih menarik dan efektif, guru juga perlu mahir dalam memanfaatkan teknologi serta materi pembelajaran interaktif, seperti simulasi, aplikasi dan video khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Putri, dkk., (2023:1983-1984), Pendidikan Pancasila adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan, mengembangkan, dan meningkatkan ilmu pengetahuan serta penerapan prinsip-prinsip yang terdapat dalam Pancasila sebagai kompas nasional, pandangan hidup, dan ideologi Bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik yang selaras dengan prinsip-prinsip Pancasila seperti etika, toleransi, keadilan, kebangsaan, dan kepekaan sosial.

Menurut Pebriyanti, dkk., (2023:1327) sebagai komponen penting dalam kurikulum pendidikan nasional, pendidikan Pancasila berupaya membentuk kepribadian siswa sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk menanamkan pada anak-anak rasa moralitas, kesadaran akan keberagaman, dan cinta tanah air sejak dini. Namun kenyataannya, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering kali menemui berbagai kesulitan yang berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena guru masih menggunakan metode ceramah.

Metode pengajaran yang masih konvensional seperti ceramah dan hafalan menjadi salah satu penyebab rendahnya minat mahasiswa mempelajari pendidikan Pancasila. Siswa kurang termotivasi untuk berpikir kritis dan kreatif selama menggunakan metode ini karena sering kali tidak melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang tidak disertai media pendukung kekinian menjadikan materi pelajaran terkesan abstrak dan menantang untuk dipahami siswa (Javar, 2021:191-192).

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi hal yang penting di era teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Misalnya, visualisasi menarik yang dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari dapat disajikan melalui konten video interaktif. Selain meningkatkan semangat belajar, media ini dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih nyata terhadap ide-ide abstrak. Karena video interaktif menggabungkan suara, visual, dan keterlibatan siswa secara langsung, video tersebut menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih menarik (Said, 2023: 196).

Berdasarkan observasi bersama wali kelas III yang dilakukan pada tanggal 13-14 November 2024 di SD Negeri 04 Kampung olo Padang, yang beralamat Jl. gajah Mada No.21, Gn. Pangilun, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat maka diperoleh permasalahan antara lain: (1) Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, pernah menggunakan model *Problem Based Learning* namun belum sempurna, (2) siswa tidak konsentrasi saat belajar, (3) peserta didik hanya pasif mendengarkan penjelasan guru dan kurangnya keterlibatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat di dalam proses pembelajaran, (4) peserta didik cenderung ribut dan mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung (5) siswa sulit mengerti materi yang diajarkan karena hanya berbantuan LKS dan buku paket.

Selain melakukan observasi, dilakukan juga wawancara dengan guru kelas III-A ibu Novioma, S.Pd dan guru kelas III-B ibu Cici Pebriani, S.Pd. di SDN 04 kampung Olo Padang, pada hari Rabu, tanggal 15 November 2024. Dilihat dari hasil nilai mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa di kelas III pada asessmen tengah semester didapatkan hasil yang kurang meningkat. Di kelas III-A dari 28 orang siswa hanya 12 orang (43%) yang nilainya di atas KKTP dan 16 orang (57%) nilainya di bawah KKTP. Dan pada kelas III-B dari 28 orang siswa hanya 11 orang (40%) yang nilainya di atas KKTP dan 17 orang (60%) nilainya di bawah KKTP. KKTP untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 80.

**Tabel 1. Asessment Sumatif Tengah Semester Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa kelas III**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelas | Jumlah  Siswa | Presentasi Nilai | | |
| Nilai KKTP | < 80  Belum Tuntas | ≥ 80  Tuntas |
| III A | 28 | 80 | 16  (57%) | 12  (43%) |
| III B | 28 | 80 | 17  (60%) | 11  (40%) |

*Sumber: Guru kelas III A dan III B SDN 04 Kampung Olo Padang*

Berdasarkan permasalahan tersebut guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi dalam pembelajaran di kelas, Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa maka dapat diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Menurut Hosnan (dalam Novianti, dkk., 2020:1147) “Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry,* memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri”. Metode *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pendidikan yang berfokus pada siswa, dimana proses pembelajaran diawali dengan permasalahan dunia nyata atau situasi kompleks yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Dalam *Problem Based Learning* siswa didorong untuk bekerja secara mandiri atau dalam kelompok untuk menganalisis, menyelidiki, dan menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kerja sama tim, dan pemahaman terhadap konsep yang diajarkan. Salah satu jenis sumber pembelajaran berbasis video adalah video interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dengan memberikan umpan balik memilih alternatif (Masrinah, dkk. 2019:925).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SDN 04 Kampung Olo Padang”

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru jarang menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya rasa percaya diri dari siswa untuk mengemukakan pendapat kepada guru dan teman-temannya.
4. Peserta didik cenderung ribut dan mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
6. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan.
7. **Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah serta identifikasi masalah, perlu adanya batasan masalah untuk memberi fokus suatu objek penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Video Interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 04 Kampung Olo Padang.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Video Interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 04 Kampung Olo Padang?

1. **Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Video Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 04 kampung Olo Padang.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**
2. Memberikan masukan kepada guru dan calon guru terhadap ranah Pendidikan terhadap hasil belajar.
3. Sebagai masukan bagi sekolah dalam mengembangkan pendekatan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 04 Kampung Olo Padang dengan model pembelajaran konvensional untuk pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi guru: hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan Video Interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 04 Kampung Olo Padang.
6. Bagi siswa:
7. Siswa semakin semangat untuk belajar Pendidikan Pancasila
8. Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Video Interaktif mendorong siswa untuk belajar aktif, kreatif dan saling bekerjasama
9. **Manfaat Akademis**

Dari segi manfaat akademik, hasil penelitian ini untuk menanbah wawasan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari dan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Pendidikan.