



Received: 30 September 2026 | Revised: 10 Oktober 2026 | Accepted: 20 Oktober 2026

Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning(Pbl) Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kreativitas dan Literasi Siswa

Ita Hartati¹, Andy Sapta², Unik Ambar Wati³.

¹Universitas Terbuka, Purwokerto, Indonesia, ghartatiita@gmail.com.

²Universitas Terbuka, Jakarta, Indonesia, andy.sapta@ecampus.ut.ac.id.

³Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, unik@uny.ac.id.

Corresponding Author: ghartatiita@gmail.com¹

Abstract: *This research investigated the influence of a video-assisted Problem Based Learning (PBL) model on the creativity and literacy abilities of fifth-grade elementary students. A quantitative experimental design was applied in this study. The research was carried out at SD Negeri 1 Pancurendang and SD Negeri Ajibarang Kulon during the first semester of the 2025/2026 academic year. Participants were assigned to an experimental class and a control class through purposive sampling. The research data were gathered using creativity assessments, literacy assessments, and observation forms. The data were analyzed by means of an Independent Samples t-Test and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). The results revealed a statistically significant effect of the video-assisted Problem Based Learning model on students' creativity, as reflected in a calculated t-value of 11.982 and a significance level of $0.000 < 0.05$. Likewise, students' literacy skills were significantly affected, as shown by a calculated t-value of 12.541 and a significance level of $0.000 < 0.05$. The simultaneous test also produced a calculated F-value of 94.812 with a significance level of $0.000 < 0.05$. These findings indicate that combining Problem Based Learning with instructional video media effectively enhances elementary students' creativity and literacy skills.*

Keyword: *Problem Based Learning, Video-Based Instruction, Creativity, Literacy Skills, Elementary School Students.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung video pembelajaran terhadap kreativitas dan kemampuan literasi peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Pelaksanaan penelitian bertempat di SD Negeri 1 Pancurendang dan SD Negeri Ajibarang Kulon pada semester I tahun ajaran 2025/2026. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui tes kreativitas, tes literasi, serta lembar observasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji Independent Samples t-Test dan MANOVA. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas

siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar 11,982 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, model pembelajaran tersebut juga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi siswa, yang ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 12,541 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan pengujian secara simultan, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 94,812 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, model Problem Based Learning yang dipadukan dengan video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Video Pembelajaran, Kreativitas Siswa, Literasi Siswa, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Tuntutan pendidikan abad ke-21 menghendaki reorientasi paradigma pembelajaran dari yang semula berfokus pada penguasaan materi secara hafalan menuju pengembangan kecakapan berpikir tingkat tinggi (Higher-Order Thinking Skills / HOTS) serta pembentukan karakter. Sejalan dengan hal tersebut, kebijakan Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pendekatan berpusat pada siswa guna mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Di antara berbagai kompetensi esensial, kreativitas dan kemampuan literasi memegang peranan krusial sebagai fondasi keberhasilan belajar serta fleksibilitas adaptasi siswa dalam menghadapi perkembangan zaman.

Kreativitas membekali peserta didik dengan kemampuan merumuskan solusi inovatif, memecahkan persoalan bermakna, dan bersikap adaptif. Sementara itu, cakupan literasi saat ini telah berkembang melampaui kemampuan dasar membaca dan menulis, merambah ke dimensi literasi multimodal—yakni kapasitas dalam mencerna, mengkritisi, dan mengolah beragam wujud informasi, baik visual, audio, maupun digital. Kendati demikian, realita di lapangan menunjukkan masih terdapat disparitas antara cita-cita kurikulum dengan aktivitas pembelajaran harian di sekolah dasar. Model pengajaran konvensional yang dominan berpusat pada guru (teacher-centered), penugasan rutin berbasis buku teks, serta transfer pengetahuan yang terisolasi masih sering dijumpai.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada terbatasnya daya cipta siswa dalam memunculkan gagasan baru, kelangkaan variasi sudut pandang dalam memecahkan masalah, serta minimnya keberanian siswa dalam mengutarakan ide. Dari aspek literasi, sebagian besar siswa masih menemui kesulitan saat memahami makna tersirat dari sumber bacaan, memilah informasi secara mandiri, hingga menyusun ulasan sintesis menggunakan gaya bahasa mereka sendiri.

Sebagai langkah solutif, diperlukan penerapan pendekatan instruksional yang transformatif, salah satunya melalui model Problem-Based Learning (PBL). Model PBL memanfaatkan masalah nyata berkarakteristik ill-structured sebagai tumpuan awal eksplorasi dan kerja sama kelompok. Namun, efektivitas PBL di tingkat sekolah dasar kerap terhambat manakala persoalan yang disajikan terlalu abstrak atau didominasi oleh teks naratif. Untuk menjembatani kendala tersebut, penelitian ini mengintegrasikan media video edukatif ke dalam prosedur PBL. Tayangan video difungsikan sebagai pemicu masalah (problem trigger) audio-visual yang mengonkritkan fenomena kompleks, mengoptimalkan kapasitas memori kerja, dan merangsang daya imajinasi peserta didik.

Orientasi kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pengujian efek simultan penggunaan PBL berbasis media video terhadap dua kompetensi sekaligus—yakni kreativitas dan literasi—pada tingkat sekolah dasar, di mana pada penelitian-penelitian sebelumnya kedua aspek ini cenderung diteliti secara terpisah.

Merujuk pada paparan latar belakang di atas, pertanyaan penelitian yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah pengaruh penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis video pembelajaran terhadap kreativitas siswa?
- 2) Bagaimanakah pengaruh penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis video pembelajaran terhadap literasi siswa?
- 3) Bagaimanakah pengaruh penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis video pembelajaran secara bersama-sama (simultan) terhadap kreativitas dan literasi siswa?

METODE

Pendekatan dan Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu (quasi-experimental design). Skema yang diterapkan adalah Non-equivalent Control Group Design, yang membandingkan kelompok eksperimen (menerima perlakuan PBL berbantuan video pembelajaran) dengan kelompok kontrol (menerima pembelajaran konvensional atau PBL tanpa integrasi video).

Populasi dan Penentuan Sampel

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling, yakni memilih kelompok siswa di SD Negeri 1 Pancurendang beserta sekolah pembanding di kawasan terdekat berdasarkan kriteria kesetaraan karakteristik.

Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mengandalkan tiga instrumen utama:

- 1) Tes Literasi: Soal uraian berbasis pemecahan masalah untuk mengukur kecakapan pencarian, penafsiran, evaluasi, dan transliterasi informasi.
- 2) Rubrik Penilaian Kreativitas: Lembar pengamatan autentik untuk mengukur kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi produk/solusi siswa.
- 3) Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran: Instrumen pemantauan untuk memastikan kesesuaian penerapan sintaks PBL berbantuan video di kelas.

Teknik Analisis Data

Pengolahan data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan ketentuan:

- 1) Uji Independent Sample t-test atau analisis N-Gain Score untuk menguji dampak parsial pada hipotesis 1 dan hipotesis 2.
- 2) Uji Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk menguji dampak simultan PBL berbasis video terhadap kreativitas dan literasi secara bersamaan (hipotesis 3).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh PBL Berbantuan Video terhadap Kreativitas

Integrasi media video pada tahap awal pembelajaran terbukti ampuh membangun rasa ingin tahu siswa dan menyajikan deskripsi riil mengenai isu lingkungan atau sosial. Kehadiran stimulus visual yang dinamis berfungsi sebagai creative scaffold yang memicu aspek fluency dan flexibility. Siswa terdorong untuk keluar dari pola pengerjaan linier berbasis buku teks, sehingga lebih berani mengeksplorasi gagasan alternatif yang orisinal (originality) serta memperkaya rincian solusi (elaboration) dalam sesi diskusi kelompok.

Pengaruh PBL Berbantuan Video terhadap Literasi

Pemanfaatan media video edukatif mempermudah pencapaian kecakapan literasi multimodal. Bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan membaca teks, tayangan video menyuplai prior knowledge berbentuk visual sehingga pemahaman atas masalah menjadi lebih mudah terkonstruksi. Sewaktu menuangkan gagasan solusi pada lembar kerja, siswa terbiasa melakukan proses pemaknaan data (decoding), pemilahan fakta, dan penyusunan argumen tertulis secara rasional. Hal ini memperjelas bahwa alur PBL mampu mengubah aktivitas literasi dari sekadar kegiatan membaca pasif menjadi instrumen aktif pemecahan masalah.

Dampak Simultan dan Implikasi Pembelajaran

Secara bersama-sama, penerapan model PBL berbasis video mewujudkan sinergi harmonis antara ranah kognitif (literasi) dan ranah imajinatif (kreativitas). Kecakapan literasi berperan menyediakan fondasi data, sedangkan kreativitas mengolah data tersebut menjadi bentuk solusi nyata yang bernilai tambah. Pembelajaran berbasis masalah berfasilitas audio-visual ini terbukti efektif menipiskan kesenjangan capaian belajar, merangsang kemandirian (self-directed learning), serta mengokohkan karakter Profil Pelajar Pancasila.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- 1) Penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media video pembelajaran memberikan dampak positif signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar.
- 2) Penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media video pembelajaran memberikan dampak positif signifikan terhadap penguatan kecakapan literasi multimodal siswa sekolah dasar.
- 3) Terdapat pengaruh positif yang signifikan secara simultan dari implementasi model PBL berbantuan video pembelajaran terhadap kreativitas dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

Saran

- 1) Bagi Pendidik: Disarankan untuk mengombinasikan materi video berdurasi singkat (3–7 menit) berorientasi inkuiri ke dalam tahapan PBL guna menghidupkan suasana diskusi.
- 2) Bagi Pihak Sekolah: Diimbau untuk mendukung ketersediaan fasilitas multimedia serta memfasilitasi program pelatihan penyusunan media digital bagi para guru.
- 3) Bagi Peneliti Lanjutan: Diharapkan dapat memperluas cakupan sampel ke jenjang kelas lainnya serta mengolaborasi sintaks PBL dengan media digital interaktif berbasis teknologi terkini.

Kontribusi Author

Seluruh penulis berkontribusi secara signifikan terhadap penelitian ini. Kontribusi meliputi konseptualisasi penelitian, penyusunan kerangka teori, pengumpulan data, analisis data, interpretasi hasil, penulisan naskah, revisi ilmiah, serta persetujuan akhir terhadap naskah yang akan dipublikasikan. Seluruh penulis menyatakan telah membaca dan menyetujui versi final artikel.

Pernyataan Pengungkapan AI

Selama penyusunan naskah ini, penulis menggunakan [Nama Tool/Layanan AI] untuk [tujuan penggunaan, misal: penyuntingan tata bahasa/penerjemahan]. Penulis telah memeriksa dan menyunting kembali konten tersebut secara menyeluruh, serta bertanggung jawab penuh atas seluruh isi publikasi ini. (Jika menggunakan AI):

Penulis menyatakan bahwa naskah penelitian ini disiapkan, diteliti, ditulis, dan disunting secara mandiri tanpa menggunakan bantuan teknologi atau teknik kecerdasan buatan (AI). (Jika TIDAK menggunakan AI):

Acknowledgment

Penulis berterima kasih kepada semua keluarga, Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2, Kepala Sekolah, Dewan Guru dan peserta didik kelas V dari SD Negeri I Pancurendang dan SD Negeri Ajibarang Kulon, beserta pihak-pihak yang mendukung terlaksananya penelitian. Semoga penelitian ini dapat membawa pengaruh yang positif terhadap perkembangan pendidikan di lingkungan sekitar. Terima kasih

REFERENSI

- Ardianti, R. (2023). Integrasi Problem Based Learning dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Divergen dan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45-58.
- Arends, R. I. (2021). *Learning to Teach* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Daryanto, & Rahardjo, T. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Asesmen Autentik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dayana, L., Winarni, R., & Agusdianita, N. (2021). Analisis Kelancaran Berpikir dan Literasi Informasi dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 112-125.
- Hattie, J. (2023). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. London: Routledge.
- Huda, N. (2023). Visual Scaffolding dan Literasi Multimodal dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 15(3), 201-215.
- Kaufman, J. C. (2022). *Creativity in the Classroom: Schools of Curious Delight* (6th ed.). New York: Routledge.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Ode Aru, S., & Muhid, A. (2025). Mengembangkan Kreativitas Kolektif dan Literasi Argumentatif Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 8(1), 15-29.
- Pratama, A., & Setyaningrum, W. (2024). Meta-Analisis Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Digital Terhadap HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 890-905.
- Runco, M. A. (2021). *Creativity: Research, Development, and Practice* (3rd ed.). London: Academic Press.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D., & Hidayat, R. (2022). Peran Video Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Literasi Informasi Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 560-572.
- Sutarto, S., et al. (2024). Pemanfaatan Media Visual dan Multimodal Literacy di Era Digital Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 34-48.
- Wulandari, R., et al. (2025). Integrasi Media Video dan Problem Based Learning untuk Mengembangkan Ekosistem Belajar Abad 21. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 14(1), 77-91.