

# MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTUAN MEDIA *AUDIOVISUAL* BERPENGARUH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD GUGUS UBUD GIANYAR

I Md. Supriadi<sup>1</sup>, I Wy. Sujana<sup>2</sup>, I Wy. Wiarta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

email: allow\_dek@yahoo.com<sup>1</sup>, Sujana59@yahoo.com<sup>2</sup>, wiertawayan@yahoo.co.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa, tentunya tidak terlepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat ditempuh dengan cara penerepan model pembelajaran yang inovatif yakni model pembelajaran *problem based learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus Ubud Gianyar tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasy eksperimen*) dengan desain "*non equivalent control group design*", yang melibatkan sampel sebanyak 88 siswa yang diambil dengan teknik *random sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik tes. Analisis data menggunakan uji-T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $t_{hit}$  sebesar 11,56 dan dengan menggunakan taraf signifikan 5% dan  $dk = 86$  diperoleh  $t_{tab}$  sebesar 2,00. Ini berarti  $t_{hit} > t_{tabel}$  ( $11,56 > 2,00$ ). Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus Ubud Tahun Ajaran 2012/2013.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning*, hasil belajar dan media audiovisual.

## Abstract

In optimizing student learning outcomes, of course, can not be separated from efforts to improve the quality of learning in primary schools. One effort that can be reached by way of innovative learning model penerepan the model of learning problem-based learning. This study aims to determine significant differences in learning outcomes between students who are studying social studies using the application of problem-based learning model of audiovisual media-assisted learning with students who learn using conventional learning fourth grade cluster Ubud, Gianyar academic year 2012/2013. This study uses a quasi-experimental, involving a sample of 88 students is taken with a random sampling technique. The independent variable in this study is a model of learning problem-based learning

assisted audiovisual media while the dependent variable is the result of social studies. The instrument used in this study was the observation techniques and test engineering. Data analysis using t-test. The results showed that there were significant differences in learning outcomes between students who take the social studies learning with problem-based learning model audiovisual media-assisted learning with students who take conventional learning. Based on the analysis results obtained  $t_{hit}$  by 11, 56 by using a 5% significance level and  $dk = 86$  obtained  $t_{tab}$  of 2.00. This means  $t_{hit} \geq t_{tabel}$  ( $11, 56 \geq 2,00$ ). Conclusions from this research is that there is a significant difference in learning outcomes between students who take the social studies learning with problem-based learning model audiovisual media-assisted learning with students who take the conventional teaching fourth grade Ubud Force School Year 2012/2013.

**Keywords:** Problem based, learning outcomes and audiovisual media.

## PENDAHULUAN

Strategi belajar mengajar merupakan suatu sistem intruksional. Kegiatan sistem instruksional melibatkan seluruh komponen yang saling mendukung untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen yang membentuk sistem instruksional tersebut seperti tujuan, guru, peserta didik, media, sarana-prasarana, kurikulum, evaluasi, lingkungan dan sebagainya.

Menurut teori Piaget (dalam Trianto, 2009: 29) peserta didik dalam tingkat sekolah dasar merupakan awal pembentukan pola berfikir dari konkret menuju abstrak atau dari hal nyata menuju suatu yang dapat disimpulkan oleh pikiran siswa begitu juga sebaliknya. Dari kelas rendah sampai kelas tinggi, siswa akan mengalami perubahan pola berfikir. Dengan perubahan pola berpikir kognitifnya, siswa akan lebih mudah menerima dan menanamkan suatu konsep dalam pikirannya. Menyikapi hal tersebut, karakteristik siswa sekolah dasar harus diperhatikan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal adalah suatu situasi yang membuat siswa dapat berinteraksi dengan komponen lain secara optimal dalam rangka mencapai tujuan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan memahami cara-cara siswa belajar, menanamkan suatu perilaku yang baik dalam diri siswa agar memiliki keinginan untuk belajar, mengetahui informasi yang diperoleh dapat di proses dalam pikirannya, kemudian mampu dikembangkan, dan selanjutnya informasi itu disajikan agar dapat dicerna, lama diingat serta mampu bertahan dalam pikiran siswa. Selain itu, situasi tersebut

dapat lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran apabila menggunakan metode dan media yang tepat. (Moedjiono dan Dimiyati, 1991:1). Pendapat di atas juga didukung oleh pendapat Arsyad (1997:1) yang menyatakan bahwa "dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode dan penggunaan media yang sesuai".

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dirangkum bahwa dalam merancang strategi pembelajaran perlu dipikirkan metode dan media belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Hasil observasi di SD Gugus Ubud, Gianyar dengan metode wawancara dan pengamatan menunjukkan bahwa jumlah siswa yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran IPS hanya 40% berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan 72, dan jumlah ketuntasan klasikal siswa hanya 37,5%. Berkaitan dengan hal tersebut masih dipandang kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya strategi, metode, dan media dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh kenyataan para guru masih mengajar dengan menggunakan cara pembelajaran konvensional serta dominan menggunakan metode ceramah saja, yang dapat membawa dampak dan akibat terhadap belum optimalnya proses dan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS. Keadaan demikian jika dibiarkan terus menerus, maka kemungkinan besar hasil belajar mata pelajaran IPS tidak akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Hakikat pembelajaran IPS yang berisi permasalahan sosial memerlukan pemecahan dengan melibatkan peran siswa secara aktif baik keaktifan fisik maupun keaktifan pemikiran. Mata

pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kurang populer di kalangan siswa. Beberapa faktor yang mungkin menjadi penyebabnya 1) kebanyakan orang tua lebih mementingkan baca, tulis, hitung, 2) pada sisi pembelajaran IPS lebih menekankan kepada pembelajaran yang bersifat menghafal materi, 3) dalam mata pelajaran IPS banyak konsep yang abstrak, 4) banyak bahan pelajaran yang ada kalanya dirasakan oleh anak sudah diketahuinya dengan baik, karena merupakan kejadian sehari-hari, 5) dalam IPS justru ada bahan yang dibahas benar-benar bahan baru tetapi tidak searah dengan persepsi anak.

Dalam uraian di atas tampak bahwa IPS tidak dapat menarik minat siswa, oleh karena itu untuk menanggulangi masih kurangnya kepedulian siswa terhadap pembelajaran IPS dianjurkan guru memperluas dan memperlihatkan semangat yang tinggi dengan menyajikan bahan pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu sebagai salah satu cara lain untuk membangkitkan semangat belajar dalam IPS ialah sebaiknya keterlibatan anak perlu di atur seefektif mungkin. Perlu diupayakan jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan strategi dan metode yang lebih tepat untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yakni Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yang merupakan model pembelajaran inovatif yang mengupayakan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah (*problem*). Masalah dapat diperoleh dari guru atau dari siswa. Dalam pembelajarannya siswa dilatih untuk kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah serta difokuskan pada membangun struktur kognitif siswa. Pembelajaran dengan model tersebut juga ditopang dengan penggunaan media *audiovisual*. Melalui media pembelajaran *audiovisual*, siswa ditampilkan tayangan-tayangan kongkret berupa film pendek tentang materi yang dibelajarkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian semangat untuk belajar IPS datang dari siswa kemudian ditopang oleh semangat dan upaya guru sehingga diharapkan pengajaran IPS yang selama ini kurang

mendapat perhatian yang optimal dari siswa nantinya lebih memotivasi siswa belajar sehingga tujuan pembelajaran IPS akan tercapai secara optimal.

## METODE

Penelitian ini termasuk eksperimen semu (*quasy exsperiment*). Desain eksperimen semu yang digunakan adalah "*non eqivalent control group design*" (Emzir, 2007; Campbell & Stanle, 1996). Dalam suatu penelitian populasi dan sampel memiliki hubungan saling keterkaitan. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Trianto, 2010:255). Sedangkan menurut Sugiyono (2009: 61) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD Gugus Ubud Gianyar Tahun Ajaran 2012/2013. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2002). Sedangkan Sugiyono (2009: 62) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A SD Negeri 1 Ubud sebagai kelompok eksperimen dan Kelas IV SD Negeri 3 Ubud sebagai kelompok control. Kelas IV A SD Negeri 1 Ubud sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dan kelas IV SD Negeri 3 Ubud sebagai kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Pemilihan sampel tersebut dilakukan dengan teknik *Random Sampling* (Notoatmojo. 2002). Setelah menentukan sampel dalam penelitian ini, selanjutnya dilakukan uji kesetaraan sampel untuk mengetahui tingkat kesetaraan antara kedua sampel. Dalam uji kesetaraan tersebut menggunakan nilai *pre test* dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa uji statistik yang digunakan dalam uji hipotesis benar-benar

bisa dilakukan. Hal ini penting, karena jika data tidak normal maka uji-t tidak bisa dilakukan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan chi-kuadrat ( $\chi^2$ ). Hasil perhitungan uji  $\chi^2$  menunjukkan bahwa  $\chi_{hit}^2$  kurang dari  $\chi_{tabel}^2$  untuk semua kelompok. Maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak) ini berarti kedua data berdistribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk meyakinkan bahwa perbedaan yang diperoleh dari uji-t benar-benar berasal dari perbedaan antar kelompok, bukan disebabkan perbedaan di dalam kelompok. Uji homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan uji Havley (uji-F) dengan criteria data homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Hasil perhitungan uji F menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  kurang dari  $F_{tabel}$  berarti varians data hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, dengan derajat kebebasan  $dk = 86$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,00$  sedangkan  $t_{hitung} = - 1,19$ . Ini berarti  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $- 1,19 < 2,00$ ), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, ini berarti tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara dua kelompok penelitian dengan kata lain kedua kelompok setara.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah suatu variabel yang apabila dalam suatu waktu berada bersamaan dengan variabel lain maka variabel itu (diduga) akan dapat berubah keragamannya dan biasanya diberi lambang X (Winarsunu, 2012 : 4). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol. Variabel terikat adalah variabel tergantung, variabel tak bebas, variabel terpengaruh biasanya diberi lambang Y (Winarsunu, 2012 : 4). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi data hasil belajar IPS. Kegiatan pengumpulan data dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Gugus Ubud, Gianyar Tahun Ajaran 2012/2013 yang menjadi

anggota sampel. Data yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode tes dan lembar observasi. Tes sebagai alat penilaian menurut Sudjana (1995: 35) adalah pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis) dan dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sudjana (2011:84) mengemukakan bahwa observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya atau juga dalam situasi buatan. Setelah instrument penelitian tersusun kemudian dilakukan uji coba instrument untuk mendapatkan gambaran secara empirik tentang kelayakan instrumen penelitian. Tes hasil belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari 40 butir soal. Uji coba instrumen yang dilakukan adalah uji validitas empirik oleh dua pakar yang selanjutnya dianalisis dengan uji: Validitas tes, daya pembeda, tingkat kesukaran, dan reabilitas tes.

Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan dengan perlakuan terhadap masing kelompok sampel yakni menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* pada kelompok eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok sampel tersebut diberikan *post test*. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar IPS siswa secara kognitif. Dan untuk memperoleh hasil belajar IPS siswa secara afektif diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Melalui *post test* dan lembar observasi tersebut data yang diperoleh kemudian diuji dengan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas, dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk mengetahui sebaran data skor hasil belajar IPS siswa masing-masing kelompok

berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan rumus *chis square*. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi pada uji hipotesis benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok dengan menggunakan uji F. Setelah uji prasyarat dilakukan kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t sampel tidak berkolerasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Uji normalitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa uji statistik yang digunakan dalam uji hipotesis benar-benar bisa dilakukan. Hal ini penting, karena jika data tidak normal maka uji-t tidak bisa dilakukan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan chi-kuadrat ( $x^2$ ) pada kedua data yakni kelompok data hasil belajar IPS yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dan kelompok data hasil belajar IPS yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, rangkuman hasil uji normalitas data sebaran hasil tes kemampuan menyelesaikan soal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa  $x_{hitung}^2$  lebih kecil dari pada  $x_{tabel}^2$  untuk semua kelompok yakni pada kelompok eksperimen  $x_{hitung}^2$  diperoleh 8,40 sedangkan pada kelompok kontrol  $x_{hitung}^2$  diperoleh 9,93 dan kedua hasil  $x_{hitung}^2$  pada kedua kelompok dibandingkan dengan  $x_{tabel}^2$  sebesar 11, 07. Maka  $H_0$  diterima

(gagal ditolak) ini berarti kedua data berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan Uji homogenitas terhadap varians antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas bertujuan untuk meyakinkan bahwa perbedaan yang diperoleh dari uji-t benar-benar berasal dari perbedaan antar kelompok, bukan disebabkan perbedaan di dalam kelompok. Uji homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan uji Havley (uji-F) dengan kriteria data homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, rangkuman hasil uji homogenitas data sebaran hasil tes kemampuan menyelesaikan soal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah 1,65 sedangkan  $F_{tabel} = 1,66$  dengan  $db_{pembilang} : 47$ ,  $db_{penyebut} : 39$ , dan taraf signifikansi 5% adalah 1,66. Hal ini berarti varians data hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas, bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat analisis data, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian ( $H_1$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ). Uji hipotesis tersebut dilakukan melalui uji beda mean (uji t). Dengan kriteria pengujian adalah  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)}$  dan  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{(1-\alpha)}$ . Rangkuman hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Rangkuman Hasil Uji-t

Data	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$ (5%)
Hasil Belajar IPS kelompok eksperimen dan kontrol	11,56	2,00

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji-t, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 11,56. Untuk mengetahui signifikannya, jika perlu dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 86$  dan signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,00$ . Karena nilai  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$  ( $11,56 > 2,00$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal tersebut diperkuat oleh rerata nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 79,51 lebih baik dari pada kelompok control adalah 61,52. Hal ini berarti model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* lebih baik dalam mengoptimalkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

## Pembahasan

Berdasarkan seluruh temuan yang diperoleh melalui hasil uji-t serta hasil penelitian yang mendukung, maka dapat dijustifikasi bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *audiovisual* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional dalam mengoptimalkan hasil belajar IPS. Berapa alasan yang dijadikan sebagai penentu hal tersebut adalah berdasarkan perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok yakni pada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *audiovisual* menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang lebih baik atau lebih aktif, kemudian kesempatan dalam menyelesaikan masalah lebih banyak. Masalah-masalah yang diberikan kepada siswa untuk dipecahkan juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa menjadi sangat tertarik dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan model *problem based learning* juga ditopang media pembelajaran *audiovisual*, yakni dengan menayangkan atau menampilkan suatu hal-hal yang berkaitan dengan materi

pembelajaran dalam bentuk gambar-gambar dan film pendek sehingga siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran yang efektif dapat tercapai.

Sedangkan pada siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Pada prinsipnya proses pembelajaran masih banyak yang memperlakukan siswa dengan cara mengajar, yang sering dikenal dengan duduk, diam, dengar, catat, dan hafal, serta kurang membiasakan siswa belajar secara aktif. Metode ceramah sebagai cara yang ampuh dalam menyampaikan informasi kepada para siswa sangat umum dan sangat sering dipakai oleh guru tanpa melihat kemungkinan untuk mencoba menggunakan metode lain yang sesuai dengan kompetensi, jenis materi, serta alat atau media yang tersedia. Pada pembelajaran konvensional, pembelajaran lebih sering diarahkan pada aliran informasi atau transfer pengetahuan yang dimiliki oleh guru ke siswa melalui metode ceramah.

Pembelajaran konvensional merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan kepada sejumlah pendengar (Sudjana, 2010:13). Sedangkan menurut Sanjaya (2006:22) pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas, kegiatan proses belajar mengajar lebih sering diarahkan pada aliran informasi dari guru ke siswa.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pada hakekatnya pentransferan ilmu pengetahuan atau "aliran informasi dari pendidik ke siswa yang berorientasi pada produk bukan pada proses sebagaimana pengetahuan itu dibangun. Dalam pembelajarannya lebih cenderung hanya mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti konsep-konsep penting, latihan soal dan tes tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana (2009:45) menyatakan bahwa pembelajaran

konvensional memiliki ciri-ciri, yakni (1) mengajar berpusat pada bahan ajar. Hal tersebut karena tujuan pembelajaran konvensional berpusat pada penyampaian pengetahuan dan tugas guru adalah menyampaikan semua materi pelajaran yang baru, (2) Pembelajaran berpusat pada guru. Berdasarkan konsep pembelajaran konvensional adalah belajar yang baik dinilai dari sudut guru, yakni berdasarkan hal yang dilakukan guru bukan hal yang dilakukan oleh siswa. Penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan, sehingga belajar dilihat sebagai proses “meniru” dan siswa dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui kuis atau tes terstandar.

Dampak dari pembelajaran tersebut maka siswa akan terbiasa untuk menerima apa saja yang diberikan oleh guru tanpa mau aktif untuk menemukan konsep-konsep yang sedang dipelajari. Guru akan merasa bangga ketika siswanya mampu menyebutkan kembali materi yang telah dipelajarinya secara lisan dari informasi yang terdapat di dalam buku pelajaran atau yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual*, siswa dipandang sebagai subjek dalam pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, mediator dan memberikan petunjuk kepada siswa dalam menyelesaikan masalah. Bertentangan dengan pembelajaran konvensional, menurut Ward (2002) menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif pada siswa. Model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap - tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah.

Menurut Semith tahun 2005 (dalam Amir. 2010: 27) bahwa 1) dengan adanya *problem based learning* (pembelajaran

berdasarkan masalah), akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Artinya belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi dalam penerapan konsep, 2) dalam situasi *problem based learning* (pembelajaran berdasarkan masalah), siswa mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Artinya, apa yang mereka lakukan sesuai dengan keadaan nyata bukan lagi teoritis sehingga masalah – masalah dalam aplikasi suatu konsep atau teori mereka akan temukan sekaligus selama pembelajaran berlangsung, 3) *Problem based learning* (pembelajaran berdasarkan masalah) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Hal tersebut didukung hasil penelitian dari Suwariani (2012), bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil matematika dari siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran konvensional kelas V SD N 19 Pemecutan dengan  $t_{hitung} = 52,77$  dan dengan  $dk = 76$  dan taraf signifikansi sebesar 5% (2,00). Hal tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$  ( $52,77 > 2,00$ ). Dalam penelitian tersebut nilai rerata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, yakni ( $79,69 > 71,92$ ).

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus Ubud,

Gianyar tahun ajaran 2012/2013, yang diperoleh dari hasil hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji-t, dengan  $dk = 86$  dan taraf signifikan 5% diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$  ( $11,56 > 2,00$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Ini berarti penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Ubud Gianyar tahun ajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat diajukan adalah 1) kepada siswa hendaknya mampu meningkatkan hasil belajar IPS dengan memperhatikan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* sehingga nantinya mampu bersaing dalam kehidupan sosial di masyarakat, 2) kepada guru agar menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif misalnya model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran. sehingga dapat mengoptimalkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, 3) kepada sekolah, para guru-guru dan *stakeholder* terkait yang berkompetisi di dalam hal rekayasa pembelajaran, dituntut lebih inovatif dalam menemukan model-model pembelajaran agar dapat dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, 4) kepada peneliti lain disarankan agar lebih kritis menyikapi hal yang belum terpenuhi dalam penelitian ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: STKIP Singaraja.
- , 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amir, M. T. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Surhasimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Pustaka.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- , 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- , 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- , 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- , 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suwariani. 2012. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SD N 19 Pemecutan*. Sekripsi (tidak diterbitkan). PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. 2010. *Mendasain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Perpustakaan Nasional
- , 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Dan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada media group.
- Ward, J. D. dan Lee, C. L. 2002. *A Review Problem Based Based Learning*. *Jurnal Of Family and Consumer Sciences education*, 26 (1), 16-25.
- Winarsunu, Tulus. 2012. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.