



Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnnya Keberagaman Di Negeriku

Atika Roudhotul Jannah¹, Intan Rahmawati², Fine Reffiane³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 Juni 2020

Received in revised form

1 Juli 2020

Accepted 10 Oktober 2020

Available online November 2020

Kata Kunci:

PBL, Media audio-visual, Hasil belajar

Keywords:

PBL, Audio-visual media, Learning outcomes

Abstrak

Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media yang bervariasi membuat siswa tidak secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas model pembelajaran *problem-based learning* berbantu media audio-visual terhadap hasil belajar kelas IV tema indahnnya keberagaman di negeriku. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 28 siswa, yang diambil dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Metode pengumpulan data melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis uji t yaitu sebesar 9,11489 dan untuk mengetahui t-tabel dengan nilai t signifikan 5% didapatkan t-tabel sebesar 1,701. sehingga nilai t-hitung > t-tabel yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Analisis ketuntasan belajar sebelum diberi perlakuan yaitu 53%, sedangkan sesudah di beri perlakuan yaitu 92%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model *Problem based learning* berbantu media audio-visual efektif terhadap hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The lack of use of innovative learning models and the use of varied media makes students not actively participate in learning activities, resulting in low student learning outcomes. This study aims to analyze the effectiveness of the problem-based learning model assisted by audio-visual media on learning outcomes in grade IV, the theme of Indahnnya Keberagaman di Negeriku. This research is a Pre-Experimental Designs study with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study were 28 students, who were taken using the Nonprobability Sampling technique. Methods of data collection through tests, observation, interviews and documentation. The research data were analyzed using the t test. Based on the results of the t-test analysis of 9,11489 and to find out the t-table with a significant t value of 5%, the t-table is 1.701. so that the value of t-count > t-table, which means H_0 rejected and H_a accepted. The analysis of learning completeness before being given treatment was 53%, while after being treated was 92%. Therefore it can be concluded that the problem based learning model assisted by audio-visual media is effective for student learning outcomes.

Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Jawisari Kendal pada kelas IV, Muatan pembelajaran tematik yang kurang dipahami siswa salah satunya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dangkalnya pengetahuan siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan hasil belajar yang didapatkan pada hasil ulangan tengah semester (UTS) yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Siswa dengan jumlah 28 yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu hanya 15 siswa, sedangkan 13 siswa belum memenuhi kriteria

ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian masih dari 46% siswa belum tuntas dalam pembelajaran. Banyaknya siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran disebabkan karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Ernawati, 2014; Wicaksono, 2016).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Jawisari Kendal pada kelas IV. Metode yang sering digunakan guru metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan tutor sebaya. Guru masih jarang menggunakan model pembelajaran. Siswa masih asik bermain dan mengobrol sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa. Selain itu guru kurang memanfaatkan media berbasis IT (*Information and Teknologi*). Seperti media proyektor yang sudah tersedia di SDN Jawisari Kendal jarang digunakan didalam kelas. Pada perkembangan zaman media sangat membantu siswa untuk berimajinasi (Nurrita, 2018; Yektyastuti & Ikhsan, 2016).

Pelaksanaan Kurikulum 2013 masih terdapat permasalahan yaitu guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional misalnya guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru belum menggunakan media yang kurang bervariasi. Keterbatasan guru menggunakan media juga menjadikan masalah dalam saat pembelajaran. Apalagi pada kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari alat elektronik seperti handphone, televisi, komputer sudah digunakan dalam keseharian anak hingga orang dewasa. Tentunya bila guru tidak mengikuti kemajuan teknologi pastinya akan tertinggal. Penggunaan berbagai aplikasi digital, CD pembelajaran interaktif, ebook, website, dan gaya belajar digital lainnya merupakan alternatif paperless yang menjadikan inovasi pembelajaran berdampak positif (Pranowo & Prihastanti, 2020; Yuanta, 2017).

Berdasarkan permasalahan peneliti mempunyai solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* berbantu media audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema indahny keberagaman di negeriku SDN Jawisari Kendal. Guru harus merancang pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran dengan mengaitkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari dan melalui masalah yang dialami siswa. Model pembelajaran *Problem based learning* salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan untuk kegiatan belajar mengajar untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan (Abdurrozak & Jayadinata, 2016; Gunantara et al., 2014).

Problem based learning (PBL) adalah pembelajaran yang penyampaiannya dengan cara menyediakan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi pengkajian sehingga dapat membuka dialog pendidik dan peserta didik. Permasalahan yang dikaji hendaknya permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Rerung et al., 2017; Royantoro et al., 2018). Prinsip utama *Problem based learning* (*Problem Based Instruction*) adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan masalah (Febriana et al., 2020; Herzon et al., 2018). Masalah nyata itu sendiri yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga bermanfaat langsung bagi peserta didik apabila diselesaikan.

Menurut (Maryatun & Metro, 2017; Romadhoni et al., 2017) berpendapat pembelajaran berdasarkan masalah memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) Belajar dimulai dengan suatu masalah; (2) Memastikan masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa; (3) Memberikan tanggung jawab yang pada siswa dalam menentukan dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri; (4) membentuk kelompok kecil; dan (5) Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah di pelajari dalam bentuk kinerja sehingga inilah yang akan membentuk *skill* peserta didik dan diajarkan ketrampilan. Adapun kelebihan model *problem based learning* sebagai berikut: (1) Siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga pengetahuannya benar-benar di serap dengan baik; (2) Siswa dilatih untuk bekerja sama dengan siswa yang lainnya; dan (3) Siswa dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber (Mayasari et al., 2016; Yuwono & Syaifuddin, 2017).

Menurut (Ariswati, 2018; Paradina et al., 2019) langkah-langkah model *Problem based learning* menjadi lima langkah sebagai berikut: (1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah seperti guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan, dan guru

memotivasi siswa yang terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih; (2) Mengorganisasikan peserta didik seperti guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah ada ; (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok seperti guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya seperti guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video atau model; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah seperti guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. Tentunya untuk mendukung pembelajaran tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja. Akan tetapi juga menggunakan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi.

(Nomleni & Manu, 2018; Yuanta, 2017) berpendapat media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran yang digunakan secara masa misalnya: radio, televisi. Dalam kelompok besar dan kelompok kecil misalnya: film, slide, video, OHP. Digunakan perorangan (misalnya: buku, komputer, radio tape, kaset, video recorder). Untuk itu digunakan media audio-visual yang merupakan salah satu media alternatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Media audio-visual merupakan Media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian pesan yang baik dalam penyampaian materi (Ernawati, 2014; Pranowo & Prihastanti, 2020). Media audio-visual dibagi menjadi dua jenis yaitu, pertama adalah dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, yang dinamakan media audio-visual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video. Kedua adalah media audio-visual tidak murni yaitu yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara, misalnya film (Dwi Handayani et al., 2017; Yusantika et al., 2018).

Media audio-visual media yang dapat memproyeksi gambar bergerak dan bersuara, sehingga dapat dilihat dan dapat didengar (Louk & Sukoco, 2016; Septiani & Hasanah, 2019). Adapun Kelebihan media video sebagai berikut: (1) Menyajikan objek secara konkret atau pesan pembelajaran yang realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; (2) Sifatnya audio-visual, sehingga menarik daya tarik tersendiri dan dapat memotivasi siswa; (3) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik; (4) Menambah daya tahan ingatan; dan (5) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan metode ceramah dan diskusi persoalan tayangan (Ernasari & Amboro, 2017; Septiani & Hasanah, 2019).

Melalui video pembelajaran yang akan memuat materi tema indahny keberagaman di negeriku dapat menarik daya tarik siswa dan dapat mengurangi kejenuhan sehingga siswa akan bisa memahami materi serta hasil belajar akan tercapai (Ulfah & Soenarto, 2017; Yuniarni et al., 2020). Hasil Belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi berupa sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti aktivitas belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal dari dalam siswa dan faktor eksternal dari luar siswa. Pada umumnya, hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa (faktor internal). Dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan (eksternal). Faktor lingkungan sangat berpengaruh pada hasil belajar dalam kualitas pembelajaran (Cahyaningsih et al., 2020; Kurniawan et al., 2018).

Menurut (Husada et al., 2020; Permadi & Adityawati, 2018) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dijabarkan sebagai berikut: (1) Faktor *intern* adalah faktor-faktor yang berasal dari diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor intern ini dibagi menjadi tiga faktor yaitu: (a) Faktor Fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik yang meliputi keadaan jasmani dan fungsi jasmani; (b) Faktor Psikologis yaitu keadaan psikologis seseorang yang mempengaruhi proses belajar; (c) Faktor Kelelahan seseorang sulit untuk dipisahkan, namun dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani (psikis); (2) Faktor *ekstern* faktor-faktor ekstern juga mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu: (a) Faktor Keluarga yaitu siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, suasana rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan; (b) Faktor Sekolah yaitu yang mempengaruhi kegiatan belajar meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi

antara guru dan siswa, relasi antara siswa dengan siswa, alat pelajaran, waktu sekolah, disiplin siswa, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; (c) Faktor Masyarakat yaitu faktor ekstern yang juga dapat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Pengaruh tersebut meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Rerung et al., 2017) yang memperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan meningkatkan hasil belajar psikomotorik, (2) penelitian yang dilakukan oleh (Maryatun & Metro, 2017) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (3) penelitian yang dilakukan oleh (Paradina et al., 2019) yang memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pembelajaran penggunaan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran harmonik.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, belum ada peneliti yang mengukur keefektifan model pembelajaran *problem-based learning*, dengan bantuan media audio-visual terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi efektifitas model pembelajaran *problem-based learning* berbantu media audio-visual terhadap hasil belajar kelas IV tema indahny keberagaman di negeriku SDN Jawisari Kendal.

Metode

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jawisari, tepatnya di jalan Air Panas No. 25 Desa Jawisari, Kecamatan Limbangan, Kabupaten Kendal pada siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Jawisari Kendal. Sampel yang diambil adalah 28 siswa kelas IV SDN Jawisari Kendal dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) yaitu model *Problem based learning* (PBL) berbantu media audio-visual sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa kelas IV SDN jawisari.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti sebagai berikut: (a) Wawancara, dalam penelitian ini wawancara ditujukan kepada guru kelas IV untuk mengetahui dan menilai keadaan siswa, misalnya mencari data latar belakang siswa dan kesulitan belajar siswa; (b) Observasi, yang dilakukan peneliti dengan observasi langsung atau pengamatan secara langsung pembelajaran di kelas dan digunakan untuk mendapatkan data, tingkah laku siswa pada saat mengikuti pembelajaran serta observasi juga dilakukan dengan melakukan wawancara serta mengamati proses pembelajaran; (c) Tes, Jenis tes yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*; dan (d) Dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan daftar nama siswa kelas IV SDN Jawisari Kendal yang menjadi populasi, hasil belajar, bukti foto selama kegiatan pembelajaran di SDN Jawisari Kendal dan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

Data yang telah diperoleh melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data statistis kualitatif yaitu menguji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas awal dan uji normalitas akhir dengan bantuan Micosoft Excel.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, teknik analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis menggunakan uji t yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas awal dan uji normalitas akhir dengan bantuan *Micosoft Excel*. Tahap awal dilakukan uji normalitas awal dengan menggunakan *pretest*. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan *pretest* dapat diperoleh kesimpulan bahwa kelas IV SDN Jawisari berdistribusi normal, karena pada uji normalitas awal menggunakan uji *Liliefors* untuk $n = 28$ dan taraf nyata $\mu = 5\%$ didapat $L_0 = 0,13789$ dan $L_{tabel} = 0,161$ maka sesuai dengan

kriteria uji normalitas bahwa $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,13789 < 0,161$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas akhir untuk nilai *posttest* setelah mendapat perlakuan. Berdasarkan perhitungan uji normalitas akhir, diperoleh $L_0 = 0,086243$ dengan $n = 28$, $\mu = 5\%$ dan $L_{tabel} = 0,161$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* berasal dari populasi berdistribusi normal.

Setelah data uji normalitas berdistribusi normal tahap selanjutnya hasil belajar tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku uji hipotesis menggunakan uji t. hasil perhitungan Uji t dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji t

Subjek	Hasil belajar	Rata-rata	N	Md	$\sum x^2d$	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas IV	<i>Pretest</i>	59,2857	28	18,6786	3288,1	9,11489	1,701
SDN Jawisari	<i>Posttest</i>	77,96429					

Berdasarkan Tabel 1 hasil perhitungan Uji t diperoleh bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 59,2857 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 77,96429, dengan $n = 28$. diperoleh t_{hitung} sebesar 9,11489 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 28-1 = 27$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,701. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar *pretest* dengan hasil belajar *posttest*. Persentase ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria	Hasil Belajar	
	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	28	28
Tuntas	13	26
Tidak Tuntas	15	2
Rata-rata	59,2857	77,96429
Persentase	53%	93%

Berdasarkan tabel 2 Ketuntasan belajar awalnya 53% menjadi 92% maka ketuntasan belajar meningkat. *Pretest* dari 28 siswa ada 13 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) rata-rata 59,2857 dengan pencapaian sebanyak 53% dengan seluruh nilai siswa yang tuntas. Sedangkan nilai *posttest* dari 28 siswa ada 26 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan rata-rata 77,96429. Selain itu pada ketuntasan belajar klasikal pada *posttest* menunjukkan pencapaian sebanyak 92% dengan seluruh nilai siswa yang tuntas. Hal ini berarti bahwa model *Problem based learning* berbantu media audio-visual efektif terhadap hasil belajar siswa SDN Jawisari. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Romadhoni et al., 2017) yang memperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model *problem based learning* (PBL) disertai media CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

Problem based learning (PBL) adalah pembelajaran yang penyampaianya dengan cara menyediakan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi pengkajian sehingga dapat membuka dialog pendidik dan peserta didik. Permasalahan yang dikaji hendaknya permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Rerung et al., 2017; Royantoro et al., 2018). Prinsip utama *Problem based learning* (*Problem Based Instruction*) adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan masalah (Febriana et al., 2020; Herzon et al., 2018). Masalah nyata itu sendiri yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga bermanfaat langsung bagi peserta didik apabila diselesaikan.

Dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* didalam pembelajaran dapat membuat siswa menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Hal ini didukung oleh (Ariswati, 2018; Paradina et al., 2019) yang menyatakan bahwa langkah-langkah model *Problem based learning* menjadi lima langkah sebagai berikut: (1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah seperti guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan, dan guru memotivasi siswa yang terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih; (2) Mengorganisasikan peserta didik seperti guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah ada ; (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok seperti guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya seperti guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video atau model; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah seperti guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. Dari pemaparan langkah-langkah model *problem based learning*, adapun kelebihan model ini sebagai berikut: (1) Siswa terlibat dalam pembelaran sehingga pengetahuannya benar-benar di serap dengan baik; (2) Siswa dilatih untuk bekerja sama dengan siswa yang lainnya; dan (3) Siswa dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber (Mayasari et al., 2016; Yuwono & Syaifuddin, 2017). Tentunya untuk mendukung pembelajaran tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja. Akan tetapi juga menggunakan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi

Media audio-visual media yang dapat memproyeksi gambar bergerak dan bersuara, sehingga dapat dilihat dan dapat didengar (Louk & Sukoco, 2016; Septiani & Hasanah, 2019). Adapun Kelebihan media video sebagai berikut: (1) Menyajikan objek secara konkret atau pesan pembelajaran yang realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; (2) Sifatnya audio-visual, sehingga menarik daya tarik tersendiri dan dapat memotivasi siswa; (3) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik; (4) Menambah daya tahan ingatan; dan (5) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan metode ceramah dan diskusi persoalan tayangan (Ernasari & Amboro, 2017; Septiani & Hasanah, 2019).

Melalui video pembelajaran yang akan memuat materi tema indahnnya keberagaman di negeriku dapat menarik daya tarik siswa dan dapat mengurangi kejenuhan sehingga siswa akan bisa memahami materi serta hasil belajar akan tercapai (Ulfah & Soenarto, 2017; Yuniarni et al., 2020). Hasil Belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi berupa sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti aktivitas belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal dari dalam siswa dan faktor eksternal dari luar siswa. Pada umumnya, hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa (faktor internal). Dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan (eksternal). Faktor lingkungan sangat berpengaruh pada hasil belajar dalam kualitas pembelajaran (Cahyaningsih et al., 2020; Kurniawan et al., 2018).

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Rerung et al., 2017) yang memperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan meningkatkan hasil belajar psikomotorik, (2) penelitian yang dilakukan oleh (Maryatun & Metro, 2017) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (3) penelitian yang dilakukan oleh (Paradina et al., 2019) yang memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pembelajaran penggunaan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran harmonik.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, penting dilakukannya penelitian tentang mengidentifikasi efektifitas model pembelajaran *problem-based learning* berbantu media audio-visual terhadap hasil belajar kelas IV tema indahnnya keberagaman di negeriku SDN Jawisari Kendal. Adapun implikasi dari penelitian ini adalah melalui penerapan model pembelajaran *problem-based learning* berbantu media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar dan dan membuat suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan khususnya siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema indahnnya keberagaman di negeriku SDN Jawisari Kendal.

Simpulan

Model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio-visual efektif terhadap hasil belajar kelas IV tema indahny keberagaman di negeriku SDN Jawisari Kendal. Implikasi dari penelitian ini melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Abdurrozak, R., & Jayadinata, A. K. (2016). Pengaruh Model *Problem based learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871-880. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3580>.
- Ariswati, N. P. E. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Nanggulan. *PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 6(4). <https://doi.org/10.1590/s1809-98232013000400007>.
- Cahyaningsih, R. N., Siswanto, J., & Sukanto. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Multimedia Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 34-40. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25014>.
- Dwi Handayani, N. M., Ganing, N. N., & Suniasih, N. W. (2017). Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 176-182. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12502>.
- Ernasari, E., & Amboro, K. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Windows Movie Maker Terhadap Kemampuan Menganalisis Sejarah Siswa Kelas X Ipa Semester Genap Di Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017. *Historia*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.24127/hj.v5i1.734>.
- Ernawati, E. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas V SDN Kalianget Timur X. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 81-87. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v3i2.59>.
- Febriana, R., Yusri, R., & Delyana, H. (2020). Modul Geometri Ruang Berbasis *Problem based learning* Terhadap Kreativitas Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 93. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2591>.
- Gunantara, G., Suarjana, M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19671>.
- Herzon, H. H., Budijanto, & Utomo, D. H. (2018). Pengaruh Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 42-46. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419-425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>.
- Kurniawan, H. R., Elmunsyah, H., & Muladi. (2018). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Think Pair Share Berbantuan Modul Ajar Terhadap Kemandirian

- Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMKN 3. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 80–85. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p80-85>.
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24–33. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8132>.
- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>.
- Maryatun, & Metro, P. E. F. U. M. (2017). Pengaruh Penggunaan Model *Problem based learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Sma Pgri 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 152–159. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ja.v5i2.1225>.
- Masnun, H. M. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Tematik. *Al Ibtida*, 3(1), 93–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.590>.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran *Problem based learning* Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48–55. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>.
- Morelent, Y., & Syofiani. (2018). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–152. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1234>.
- Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Di SDN Kauman 1 Malang Dan SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Edutama*, 3(2), 31–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 169–176. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>.
- Permadi, B. A., & Adityawati, I. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Islam & Kearifan Lokal Kelas IV Min Seduri & Mis Nurul Amal Kabupaten Mojokerto. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 122–138. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.61>.
- Pranowo, T. A., & Prihastanti, A. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 217–223. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.338>.
- Rerung, N., Sinon, I. L. ., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.597>.
- Romadhoni, I., Mahardika, I. K., & Harijanto, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* (Pbl) Disertai Media Cd Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Sma Di Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 5(4), 329–336.
- Royantoro, F., Mujasam, M., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2018). Pengaruh Model *Problem based learning* terhadap Higher Order Thinking Skills Peserta Didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*,

- 6(3), 371. <https://doi.org/10.20527/bipf.v6i3.5436>.
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.17977/um007v3i12019p031>.
- Subadi, T., Priyono, K. D., Dahroni, & Musyiyam, M. (2013). Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Kurikulum 2013 Melalui Lesson Study Di Sekolah Muhammadiyah Kartasura. *WARTA*, 18(1), 62–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/warta.v18i1.1168>.
- Ulfah, D. M., & Soenarto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22–34. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>.
- Wicaksono, D. (2016). Pengaruh Media Audio-Visual MP-ASI Terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Ibu Baduta Di Puskesmas Kelurahan Johar Baru. *Ethos (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat)*, 4(2), 291–298. <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1974>.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59–70. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>.
- Yuwono, M. R., & Syaifuddin, M. W. (2017). Pengembangan *problem based learning* dengan assessment for learning berbantuan smartphone dalam pembelajaran matematika. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 184–202. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.116>.