

IMPLEMENTASI PBL BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL DAPAT MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PENGUASAAN KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS SISWA KELAS IV

Ni Luh Putu Lindya Dewi¹, I Komang Ngurah Wiyasa², I Wayan Wiarta³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: (lindyadewi1105, komang.wiyasa, wayan.wiarta)@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 19 Pemecutan pada tema cita-citaku kelas IV semester II tahun ajaran 2015/2016, yaitu antara bulan Februari sampai bulan Maret tahun 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 19 Pemecutan yang terdiri dari 37 siswa. Pengumpulan data penguasaan kompetensi pengetahuan IPS dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tes berbentuk esai dan data keaktifan belajar menggunakan metode non tes yaitu dengan rubrik penilaian keaktifan belajar. Data penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS dari siklus I ke siklus II dengan rincian sebagai berikut: (1) Rata-rata kelas keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 75,60% atau 28 siswa dari 37 siswa dan pada siklus II menjadi 84,74% atau 31 siswa dari 37 siswa mendapat nilai minimal 80 (Aktif) dengan peningkatan sebesar 9,14%; (2) Rata-rata kelas penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa pada siklus I sebesar 16,22% atau 6 siswa dari 37 siswa dan pada siklus II menjadi 62,16% atau 23 siswa dari 37 siswa dengan peningkatan sebesar 45,94%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci : model *problem based learning*, keaktifan belajar, penguasaan kompetensi pengetahuan IPS

Abstract

This research aims to investigate the implementation of problem based learning models assisted by audiovisual media to enhance the activity and competence mastery of knowledge social learning fourth grade students of SD Negeri 19 Pemecutan the Academic Year 2015/2016. This research is a classroom action research (PTK) held at SDN 19 Pemecutan on the theme of my ideals fourth grade second semester of the 2015/2016 academic year, between February and March 2016. The subject of this study is the fourth grade students at SDN 19 Pemecutan which consists of 37 students. The data collection social learning knowledge mastery of competencies in this study using the test method description and data-shaped

learning activeness using non-test method is by learning activeness assessment rubric. Data were analyzed with descriptive statistical analysis techniques both quantitative and qualitative descriptive. The results showed that an increase in activity and competence mastery of knowledge social learning from the first cycle to the second cycle with the details as follows: (1) Mean grade activeness of students in the first cycle of 75,60% or 28 students out of 37 students and the cycle II became 84,74% or 31 students out of 37 students minimum scored 80 (active) with an increase of 9,14%; (2) The mean grade IPS students' mastery of competencies of knowledge in the first cycle of 16.22% or 6 students from 37 students and the second cycle into 62.16% or 23 students out of 37 students with an increase of 45.94%. It can be concluded that the implementation of the model problem based learning assisted by audiovisual media can enhance the activity of IPS knowledge and mastery of competencies fourth grade students of SD Negeri 19 acceleration in the school year 2015/2016.

Keywords : problem based learning models, activity of learning, competency mastery of knowledge social learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu program yang dilaksanakan secara berkesinambungan dalam mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik dengan melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar untuk semua bidang studi diharapkan pembelajaran berpusat pada siswa. Peran guru dapat mengubah paradigma dari mengajar menjadi membelajarkan siswa. Pendidikan melalui suatu proses pembelajaran diharapkan dapat membekali siswa dengan pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), sikap (*attitude*) yang sesuai dengan harapan dan tuntutan masa depan serta mampu bersaing di era globalisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat UNESCO yang mengungkapkan bahwa dalam dunia pendidikan harus memperhatikan empat pilar, yaitu belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to life together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*) (Daryanto, 2010:58).

Untuk itu pemerintah mengkaji kurikulum yang sesuai dengan karakteristik siswa dan pembelajaran masa depan yang dikenal dengan kurikulum terintegratif atau kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan

penyempurnaan dari kurikulum yang pernah diterapkan di Indonesia serta lebih menekankan pada proses dan aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyesuaian kurikulum 2013 sejalan dengan prinsip kurikulum yaitu; (a) berorientasi pada tujuan, (b) relevansi, (c) efisien dan efektifitas, (d) fleksibilitas, (e) berkesinambungan, (f) keseimbangan, (g) keterpaduan, (h) mutu, (Hamalik,2010:32). Oleh karena itu prinsip pada kurikulum tersebut dapat merubah paradigma dari pembelajaran lama atau tradisional menjadi pembelajaran baru atau inovatif terintegrasi (tematik).

Pembelajaran terintegrasi (tematik) adalah pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau pokok bahasan (Marhaeni, 2013:193). Dalam pembelajaran terintegrasi sesuai dengan kurikulum 2013 peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam belajar siswa. Oleh karena itu dalam pembelajaran ini peran siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berinteraksi langsung antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan sumber belajar dan siswa dengan lingkungan sehingga pembelajaran lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tim Puskur (dalam Marhaeni 2013:196) yang menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran terintegrasi adalah (1) pembelajaran terpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung kepada anak, (3) pemisahan mata

pelajaran tidak kelihatan, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga bermakna, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak.

Pada kurikulum 2013 khususnya tingkat sekolah dasar terdapat sejumlah mata pelajaran diantaranya IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Menurut Zuraik (dalam Susanto,2014:137), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar – benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai – nilai. Selanjutnya, Buchari Alma (dalam Susanto,2014 :141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun lingkungan sosialnya dan bahannya yang diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti : geografi, sosiologi, ekonomi, antropologi, sejarah, politik, dan psikologi. Menurut dua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari manusia dengan semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Taneo (2009: 27) menyatakan “tujuan pengajaran IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik”. Pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting, karena melalui pembelajaran IPS siswa dapat menyiapkan dirinya sebagai warga Negara dalam menjalani kegiatan kemasyarakatan, memecahkan masalah sosial maupun pribadi dalam menjalani kehidupan.

Dari hasil observasi langsung di SD Negeri 19 Pemecutan, guru sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya. Namun siswa belum sepenuhnya mampu untuk mengikuti

proses pembelajaran dengan baik karena dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang masih belum fokus dalam mengikuti pembelajaran, masih banyak siswa yang bermain pada saat guru menjelaskan di depan kelas, pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat pada saat guru memberi pertanyaansehingga pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Adapun hasil dari wawancara dengan wali kelas IVA tentang keaktifan belajar IPS siswa yaitu terdapat sebanyak 5 siswa dari 37 siswa berada pada kriteria aktif, 23 siswa berada pada kriteria cukup aktif dan 9 siswa berada pada kriteria kurang aktif. Sedangkan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IVA yang diperoleh dari nilai rapot semester I yaitu sebanyak 2 dari 37 siswa mendapatkan nilai A, 8 siswa mendapatkan nilai A-, 8 siswa mendapatkan nilai B+, 9 siswa mendapatkan nilai B dan 10 siswa mendapatkan nilai B-. Perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 19 Pemecutan khususnya mata pelajaran IPS sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan siswa harus dibarengi meningkatkan mutu dan kualitas tenaga pendidik di Indonesia. Mengatasi permasalahan tersebut makadilaksanakan penelitian sebagai suatu upaya untuk menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan merupakan dambaan perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan siswa dibutuhkan suatu perubahan pembelajaran perlu diadakan suatu pembelajaran yang mengikutsertakan siswa turut aktif sehingga merangsang minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Aktivitas diperlukan dalam proses pembelajaran karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat yang mengandung arti bahwa dalam belajar diperlukan adanya aktivitas. Prinsip aktivitas menurut pandangan ilmu jiwa modern, manusia dipandang sebagai sesuatu dinamis, memiliki potensi, dan jiwa sendiri. Agung

(2005:72) menyatakan keaktifan belajar adalah bentuk-bentuk kegiatan yang muncul dalam suatu pembelajaran, baik kegiatan fisik yang mudah diamati maupun kegiatan psikis yang susah diamati. Pendapat lain menyatakan bahwa belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komperhensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran(Silberman,2006:22).

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan keaktifan belajar penelitian ini adalah mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan mampu menampilkan hasilnya dalam wujud respon yang positif melalui kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.Oleh karena itu, tugas seorang pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya.

Adapun indikator keaktifan belajar yang diamati dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) Orientasi siswa pada masalah, Keaktifan orientasi siswa pada masalah dimaksudkan ialah kemampuan siswa untuk terlihat aktif melaksanakan proses identifikasi masalah dan mau menanggapi masalah yang disajikan; (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, Keaktifan mengorganisasikan siswa untuk belajar yang diamati adalah Aktif mendorong temannya segera membentuk kelompok; (3) Proses penyelidikan siswa, Keaktifan siswa pada proses penyelidikan yang dimaksudkan adalah Aktif dalam proses pengumpulan informasi dan sumber-sumber belajar serta mampu dalam memberikan solusi pemecahan masalah; (4) Mengembangkan dan penyajian hasil karya, Keaktifan mengembangkan dan penyajian hasil karya yang dimaksudkan adalah Aktif dalam proses diskusi dengan teman, mau mempresentasikan hasil temuan tanpa diperintah, dan mampu menyampaikan pendapat; (5)

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, Keaktifan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang dimaksudkan adalah aktif dalam menyampaikan pendapat dan menyampaikan solusi dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu proses selama pembelajaran berlangsung yang melingkupi keaktifan belajar siswa dengan aspek tingkah laku dan sikap siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan dicapai yaitu terkait dengan penguasaan kompetensi pengetahuan pada bidang IPS. Bila seseorang aktif terlibat dalam proses pembelajaran atau objek tertentu akan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berimplikasi kegiatan siswa untuk berprestasi secara maksimal. Purwanto (2011:54) mengungkapkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif,afektif dan psikomotorik. Senada dengan pendapat tersebut Nawawi (dalam Susanto,2014:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas , maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kompetensi pengetahuan IPS adalah hasil dari seluruh kegiatan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah dinyatakan dalam bentuk skor.Belajar aktif merupakan kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksi rangsangan, dan memecahkan masalah (Permendiknas, 2007:12).

Sejalan dengan hal tersebut maka upaya yang dilakukan untuk mengatasi

rendahnya keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS adalah melalui penerapan pembelajaran saintifik dengan mengkondisikan nuansa iklim belajar model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual*. *Problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (Dutch dalam Amir,2013:21). Menurut Tan Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Rusman,2013:229).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata dengan membuat masalah-masalah praktis. Model *problem based learning* dimulai oleh adanya masalah (dapat dimunculkan oleh siswa atau guru), kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui untuk memecahkan masalah tersebut secara individu atau kelompok. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

Hmelo-Silver (dalam Wardoyo,2013:74) mengembangkan siklus dalam pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu (a) *problem scenario*, merupakan suatu skenario permasalahan yang dibuat oleh guru berdasarkan pada tujuan pembelajaran; (b) *identify facts*, merupakan proses mengidentifikasi fakta-fakta yang berkaitan atau berhubungan dengan permasalahan yang terdapat dalam skenario permasalahan; (c)

generate hypotheses, merupakan proses pembuatan hipotesis dengan didasarkan pada fakta dan permasalahan yang dihadapi; (d) *ID knowledge deficiencies*, merupakan proses mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul dikarenakan adanya kesenjangan antara fakta (pengetahuan awal) yang dimiliki siswa dengan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa; (e) *apply new knowledge*, artinya siswa menerapkan atau mengaplikasikan pengetahuan baru yang mereka miliki untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya; (f) *abstraction*, siswa membuat rangkuman atau kesimpulan dari hasil dan proses pembelajaran yang telah mereka lakukan. Upaya penerapan model *problem based learning* dibarengi dengan memvisualisasikan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap *operasional konkret*.

Lebih lanjut Ngilimun (2013:89-90) menyebutkan karakteristik *Problem Based Learning* adalah : (1) Belajar dimulai dengan suatu masalah; (2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa; (3) Mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah, bukan diseperti disiplin ilmu; (4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pebelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri; (5) Menggunakan kelompok kecil; (6) Menuntut pebelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja .

Selain model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga memberikan pengaruh penting terhadap keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan siswa. Media pembelajaran memberikan bantuan pada siswa dalam memahami berbagai konsep abstrak dalam pelajaran. Sehingga mereka dapat memahami informasi yang disajikan dengan sempurna. Sukiman (2012:29) menyatakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta

kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Teknologi *audiovisual* merupakan suatu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audiovisual* (Arsyad, 2013:32). Dengan menghadirkan media *audiovisual* dalam pembelajaran, guru dapat mengoptimalkan indera pendengaran dan pengelihatannya siswa dalam menyerap informasi yang disampaikan sehingga dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Terpenuhinya sarana dan prasarana pendukung yang telah dimiliki semua sekolah, pemanfaatan media *audiovisual* dirasa dapat dimaksimalkan dalam pembelajaran. Untuk merubah paradigma pendidikan ke arah proses dan aktivitas siswa maka dilaksanakan sebuah penelitian tindakan kelas, dengan mengimplementasikan "Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Pelajaran 2015/2016".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Rancangan penelitian ini melalui tahapan siklus. Banyaknya siklus yang dilaksanakan sangat tergantung pada tingkat ketercapaian kriteria keberhasilan. Setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Negeri 19 Pemecutan tahun ajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang.

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari: (a) Penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa dikumpulkan dengan teknik tes melalui tes hasil belajar IPS dengan 10 butir tes dalam bentuk esai yang telah melalui proses pengujian validitas isi oleh *expert judges*; (b) Data keaktifan belajar dikumpulkan dengan teknik nontes melalui lembar observasi yang didasarkan pada rubrik penilaian keaktifan belajar dengan 5 indikator keberhasilan. dalam bentuk isian yang telah melalui proses pengujian validitas isi oleh *expert judges*.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka – angka atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga memperoleh kesimpulan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis data yang dilakukan bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Tahap analisis data penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Hasil analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dapat digambarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Tabel Hasil Analisis Data Siklus I dan Siklus

No	Variabel terikat	Siklus I			Siklus II			Ketercapaian	Indikator Keberhasilan
		M	Mdn	Mo	M	Mdn	Mo		
1	Keaktifan Belajar	75,60	75,90	75,94	84,74	80,46	81,38	84,74%	80%
2	Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS	3,14	2,87	3,20	3,58	3,85	3,80	62,16%	60%

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual. Model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata serta dengan membuat siswa berhadapan langsung dengan masalah-masalah praktis. Model *problem based learning* dimulai oleh adanya masalah (dapat dimunculkan oleh siswa atau guru), kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui untuk memecahkan masalah tersebut secara individu atau kelompok.

Pengimplementasian model PBL dapat dilaksanakan melalui 5 fase yaitu: (1) Fase 1 : Mengorientasikan siswa pada masalah; (2) Fase 2 : Mengordinasikan siswa untuk belajar; (3) Fase 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Ngalimun,2013:96). Media *audiovisual* dapat diintegrasikan ke dalam model *Problem Based Learning* yaitu dalam bentuk video dan *sound slide*. Media *audio visual* adalah salah satu jenis media yang didalamnya terkandung gambar yang dapat dilihat dengan indera pengelihatan dan terdapat suara yang dapat didengar melalui indera pendengaran. Media *audiovisual* dalam pembelajaran merupakan salah satu bagian dari multimedia yang dapat

membantu dalam pembelajaran. Dalam multimedia segala unsur yang mencakup gambar, suara, gerak serta interaktif terintegrasi menjadi satu bagian yang penting dalam penyampaian materi pembelajaran.

Penerapan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual dalam penelitian ini disebabkan karena adanya permasalahan terhadap keaktifan belajar siswa dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SDN 19 Pemecutan. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut.

(1) **Siklus I** Pada analisis data keaktifan belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa ketercapaian rata-rata (mean) keaktifan belajar siswa adalah 75,60, median 75,90 dan modus mencapai 75,94. Rincian dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I 75,60% siswa berada pada kriteria cukup aktif sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% siswa berada pada kriteria aktif .

Pada analisis data penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa pada siklus I menunjukkan bahwa capaian rata-rata (mean) adalah 3,14, median mencapai 2,87, dan modus mencapai 3,20. Rincian dari hasil diatas menunjukkan bahwa pada siklus I hanya 16,22% yang mendapat nilai A- (Sangat Baik) dan 83,78% yang belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 60% yang telah ditetapkan. Dari hasil analisis data keaktifan belajar dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal dan belum memenuhi ketercapaian dari indikator keberhasilan yang ditetapkan. Untuk itu dilanjutkan pada siklus II sebagai upaya dalam meningkatkan keaktifan

belajar siswa dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS melalui perbaikan pembelajaran pada siklus II. Perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II berdasarkan pada hasil refleksi terhadap siklus I.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat beberapa kekurangan yaitu: (1) Siswa belum terbiasa dengan iklim belajar baru sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif; (2) dalam melaksanakan kegiatan diskusi waktu yang dibutuhkan siswa cenderung lebih lama dari waktu yang ditetapkan; (3) masih banyak siswa yang cenderung belum memahami permasalahan yang sedang dipecahkan; (4) siswa masih merasa canggung dalam menyampaikan pendapat dalam proses diskusi; (5) belum munculnya rasa ingin tahu dengan bertanya kepada guru dan siswa lain terhadap permasalahan dalam video pembelajaran yang disajikan.

Berdasarkan kekurangan yang menjadi kendala dalam pelaksanaan tindakan siklus I maka perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II adalah (1) memberikan penjelasan secara rinci kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan memberikan aturan-aturan yang diterapkan dalam pembelajaran; (2) menyederhanakan permasalahan yang akan dipecahkan siswa dan memberikan *punishment* akademik jika ada kelompok yang tidak disiplin dalam kegiatan diskusi; (3) memberikan penjelasan mengenai *reward* akademik kepada siswa yang mampu menyampaikan pendapat dalam kelompoknya; (4) menyajikan video pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual terhadap materi yang disajikan.

(2) Siklus II Perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa. Pada siklus II siswa sudah mampu beradaptasi dengan iklim belajar yang diterapkan dan memiliki rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat baik dalam diskusi kelompok maupun kepada gurunya. Siswa juga merasa antusias terhadap media pembelajaran yang

disajikan guru sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan perbaikan pembelajaran pada siklus II ditunjukkan dengan hasil penelitian yaitu keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang dapat ditunjukkan dari ketercapaian rata-rata (mean) keaktifan belajar siswa siklus I sebesar 75,60% berada pada kriteria cukup aktif dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,74% berada pada kriteria aktif. Hal ini menunjukkan rata-rata (mean) dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 9,14%. Dengan demikian nilai keaktifan belajar siswa telah mengalami peningkatan, dan memenuhi indikator keberhasilan keaktifan belajar siswa sebesar 80%.

Penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa mengalami peningkatan yang dapat ditunjukkan dari capaian rata-rata (mean) penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa siklus I sebesar 3,14, median mencapai 2,87 dengan modus mencapai 3,20 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 3,58, median mencapai 3,85 dengan modus mencapai 3,80. Hal ini menunjukkan rata-rata (mean) dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 0,44. Dengan demikian nilai penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa telah mengalami peningkatan, dan memenuhi indikator keberhasilan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa sebesar 60% dengan perolehan nilai minimal 3,51 pada kategori A- (Sangat Baik). Pada siklus II tingkat penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa sebesar 62,16% siswa memperoleh nilai $\geq 3,51$ (A-), dengan kata lain 23 dari 37 siswa memperoleh nilai pada kategori A- (Sangat Baik).

Hasil diatas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa hal ini terbukti dari analisis pemahaman konsep siswa yang belajar melalui model *problem based learning* lebih baik daripada siswa yang belajar

melalui model pembelajaran yang selama ini sudah dilaksanakan. Kemampuan tersebut terjadi ditandai dengan adanya masalah yang dapat dimunculkan oleh siswa maupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang diketahui dan bagaimana untuk memecahkan masalah secara berkelompok agar saling membantu sehingga mampu berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Melalui *problem based learning* dengan anggota kelompok yang heterogen memungkinkan siswa untuk saling bertukar pikiran, bekerjasama untuk memecahkan masalah yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Penelitian ini telah membuktikan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun Pelajaran 2015/2016 yang didasarkan pada tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa tema Cita-citaku pada siswa kelas IV di SDN 19 Pemecutan tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan keaktifan belajar siswa tercermin dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh hasil sebesar 75,60% yang mendapat nilai dengan kriteria cukup aktif dan pada siklus II keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 84,74% siswa memperoleh nilai dengan kriteria Aktif dan telah memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80%. Jadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I dan siklus II sebesar 9,14%; (2) Penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa tema Cita-citaku pada siswa kelas IV di SDN 19 Pemecutan tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan penguasaan kompetensi

pengetahuan IPS siswa tercermin dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh hasil sebesar 16,22% yang mendapat nilai A- (Sangat Baik) dan Pada siklus II penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa meningkat menjadi 62,16% yang mendapat nilai A- (Sangat Baik) dan telah memenuhi indikator keberhasilan sebesar 60%. Jadi peningkatan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa dari siklus I dan siklus II sebesar 45,94%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 19 Pemecutan Tahun ajaran 2015/2016.

Sebagai pertimbangan dalam peningkatan kualitas pembelajaran maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut. *Pertama*, ditujukan bagi siswa, diharapkan siswa untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta mampu membangun pengetahuan dan keterampilannya sendiri sehingga dapat mengoptimalkan aktivitas belajarnya dan memperoleh penguasaan kemampuan kompetensi yang diharapkan khusus pengetahuan IPS; *Kedua*, ditujukan bagi guru, dengan diadakan penelitian ini, pada tema cita-citaku guru disarankan untuk menerapkan penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* agar proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga dapat mengoptimalkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep pengetahuan khususnya IPS; *Ketiga*, ditujukan bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai untuk memudahkan kegiatan pembelajaran serta memberikan sosialisasi secara berkesinambungan terkait dengan inovasi pembelajaran dan paradigma mengajar menjadi membelajarkan; *Keempat*, ditujukan bagi peneliti lain, diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan model yang sama tetapi dengan subjek dan mata pelajaran yang berbeda, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam

proses pembelajaran dan dapat memperkuat penelitian ini untuk dijadikan referensi dasar dalam perubahan iklim belajar menjadi lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A.A Gede. 2005. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Singaraja : Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja

Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media

Hamalik Oemar. 2010. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Marhaeni. 2013. *Landasan Dan Inovasi Pembelajaran, Materi Kuliah Untuk S2 Pendidikan Dasar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Permendiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*

Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Departemen pendidikan Nasional

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Silberman, Mel. 2006. *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandani.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Susanto Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Taneo, Silvester Petrusdkk. 2009. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Depdiknas.

Wardoyo Mangun.S. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme, Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Dalam Pembentukan Karakter*. Bandung: Alfabeta