

## KEEFEKTIFAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SD

Enggar Eko Suwarno<sup>1</sup>, Ramadinata Disurya<sup>2</sup>, Arief Kuswidyanaroko<sup>3</sup>  
Prodi PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang<sup>1,3</sup>, Prodi Bahasa Inggris FKIP  
Universitas PGRI Palembang<sup>2</sup>  
Surel: *enggareko29@gmail.com*

**Abstract:** Education is currently experiencing rapid progress. Very varied learning strategies can make it easier for teachers to apply in order to achieve the goals that have been planned according to the characteristics of students in their school. With the right learning strategies and learning media that are in accordance with the character of students in the classroom, students will experience a fun learning process coupled with varied applications. So the purpose of this study was to see the effectiveness of Problem Based Learning learning strategies assisted by audiovisual media on learning outcomes in social studies subjects. The method in this research is descriptive quantitative. The collection technique applied is in the form of a test. Data analysis techniques in this research are Descriptive Statistics and Inferential Statistics. In this study, using the Moment Product Correlation test and getting the results of 0.516, it turns out that  $r_{xy}$  is greater than  $r_{table}$  or  $0.516 > 0.456$ . With a correlation coefficient of 0.516 is significant. Then the results were tested by t-test and got the results of 5,937. From these results, it was then tested with a two-party test so that  $t_{table} = t_{(0,10)(17)} = 1.7$  turned out to be  $t_{counttable} = 5.937 > 1.7$ . Based on the test results, it can be concluded that the Problem Based Learning Learning Model assisted by Audio Visual Media on social studies learning outcomes is effective at SD Negeri Jaya Tunggal, TuahNegeri District, MusiRawas Regency.

**Keywords:** Problem Based Learning, Audiovisual Media, Learning Outcomes

**Abstrak:** Pendidikan pada saat ini banyak mengalami kemajuan yang pesat. Strategi pembelajaran yang variatif dapat memudahkan tenaga pengajar untuk mengaplikasikan guna mencapai tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolahnya. Dengan adanya strategi belajar yang tepat dan media belajar yang sesuai dengan karakter siswa di kelas, siswa akan mengalami proses belajar yang menyenangkan ditambah dengan penerapan yang beravariatif. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat efektifitas strategi belajar Problem Based Learning berbantu media Audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Metode dalam penelitian ini ialah Deskriptif Kuantitatif. Teknik pengumpulan yang diterapkan adalah berupa tes. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial. Pada penelitian ini menggunakan uji Korelasi Produk Moment dan mendapatkan hasil 0,516, ternyata  $r_{xy}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau  $0,516 > 0,456$ . Dengan koefisien korelasi 0,516 adalah signifikan. Kemudian hasil tersebut di uji dengan uji-t dan mendapatkan hasil 5,937. Dari hasil tersebut kemudian di uji dengan uji dua pihak sehingga diperoleh  $t_{tabel} = t_{(0,10)(17)} = 1,7$  ternyata  $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 5,937 \geq 1,7$ . Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa Model Belajar Problem Based Learning berbantu Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPS efektif di SD Negeri Jaya Tunggal, Kecamatan Tuah Negeri, Kabupaten Musi Rawas.

**Kata kunci:** Hasil Belajar; Media Audio Visual; *Problem Based Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan media pembentukan karakter setiap insan manusia. Undang-undang No 20 Tahun 2003 (Kemendikbud, 2016) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dengan melibatkan peserta didik secara aktif diharapkan mampu mencetak kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang berkualitas dan bersaing. Bagian pendahuluan berisi latarbelakang, rumusan masalah, dan tujuan penulisan artikel. Latar belakang sebaiknya berisi identifikasi masalah serta hasil- hasil penelitian yang relevan untuk menjawab masalah tersebut.

Dalam rangka mencapai pendidikan yang layak dan bermutu bagi peserta didik, dibutuhkan sebuah kurikulum sebagai pedoman dalam menyelenggarakan pendidikan. Kurikulum pada jenjang sekolah dasar yang telah diterapkan sejak tahun 2013/2014 adalah kurikulum 2013. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 (Kemendikbud, 2016) tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan memberikan waktu yang cukup untuk prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai

dengan bakat minat dan perkembangan fisik psikologis peserta didik.

Dalam proses pendidikan peserta didik akan melalui bermacam-macam aktivitas seperti mengamati, menannya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Hal ini merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik memberikan materi maupun pengalaman untuk menambah pengetahuan peserta didik. Didalam proses pembelajaran ini akan menimbulkan interaksi aktif antara peserta didik dan pendidik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini mengakibatkan seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media merupakan wahana penyampai pesan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Darmawan, 2020:6). Dalam proses melaksanakan pembelajaran seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran agar lebih mudah dan lebih efektif dalam pelaksanaan pemberian materi pembelajaran kepada peserta didik. Media juga dapat menumbuhkan cara berpikir kreatif peserta didik dengan baik. Menurut (Gani, 2015:91) Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual

(melihat). Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio-visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Menurut Nana Sudjana (Baharun, 2015:39) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamannya. Permasalahan diatas sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan dengan masih banyaknya pembelajaran dengan menggunakan model konvensional. Sehingga mengakibatkan kemampuan kognitif siswa masih tergolong rendah. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa. Menurut Arends (Fauzia, 2018:49) PBL adalah pembelajaran yang memiliki esensi berupa penyuguhan berbagai masalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai sarana untuk melakukan investigasi dan penyelidikan. Model pembelajaran PBL menuntut siswa untuk secara aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan guru berperan sebagai fasilitator. Pengajaran berdasarkan masalah dapat mengembangkan kemandirian siswa melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan siswa.

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Warsono & Hariyanto (Rahmadani & Anugraheni, 2017:243) antara lain 1. Peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. 2. Memupuk solidaritas social dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya. 3. Makin mengakrabkan pendidik dengan peserta didik. 4. Membiasakan peserta didik dalam menerapkan metode eksperimen.

Hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV di SD Negeri Jaya Tunggal Kecamatan Tuah Negeri Kabupaten Musi Rawas, proses KBM cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif. 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 juga kurang variatif sehingga kurang menarik perhatian siswa.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Eksperimen. Metode eksperimen Sugiyono (Trisianawati dkk, 2016:55) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini, peneliti memakai

pendekatan *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest*. Adapun gambaran penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan penelitian dengan perlakuan *Pre Experimental Design*.

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2018:74)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : nilai *pretest* sebelum eksperimen

X : treatment (perlakuan)

O<sub>2</sub> : nilai *posttest* setelah eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan SDN Jaya Tunggal, Kecamatan Tuah Negeri, Kabupaten Musi Rawas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa tes. Untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi (Arikunto, 2019). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian (essay) yang berjumlah 5 soal. Soal essay diambil dari buku siswa kelas 4 Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1.

Teknik analisis data menggunakan Statistik Deskriptik dan Statistik Inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat

kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2018:147). Sedangkan Statistik Inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2018:148). Dengan menggunakan teknik Korelasi *product moment*, uji dua pihak dan uji-t.

## PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan skor hasil belajar pada saat sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

1. Hasil *pretest* siswa pada Kelas IV SDN Jaya Tunggal Kecamatan Tuah Negeri Kabupaten Musi Rawas. Di peroleh rata-rata (mean) 66.3.
2. Hasil post test siswa pada kelas IV SDN Jaya Tunggal Kecamatan Tuah Negeri Kabupaten Musi Rawas. Diperoleh rata-rata (mean) 80.5.

Tabel 2. Distribusi responden berdasarkan hasil belajar siswa

No	Kategori	Interval	frekuensi	%
1	Sangat Baik	90-100	7	35%
2	Baik	70-80	10	57%
3	Kurang Baik	50-60	2	8%
4	Perlu Bimbingan	<50	0	0%
jumlah				100%

Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran, maka diperoleh besar-besaran statistik :  $N= 19$ ,  $\sum X=1250$ ,  $\sum Y= 1530$ ,  $\sum X^2= 83900$ ,  $\sum Y^2= 125300$ ,  $\sum XY= 101900$ . Untuk mengetahui bagaimana hasil diatas, maka nilai tersebut ditransfer ke dalam rumus Korelasi *Product Moment* adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{(1936100) - (1912500)}{\sqrt{(31600)(39800)}}$$

$$r_{xy} = \frac{23600}{\sqrt{1257680000}}$$

$$r_{xy} = \frac{23600}{35463,784}$$

$$r_{xy} = 0,516$$

Rumus determinasi sebagaiberikut.

$$KP : r^2 \times 100\%$$

$$KP : (0,516)^2 \times 100\%$$

$$KP : 0,2662 \times 100\%$$

$$KP : 26,6\%$$

Uji-t dengan rumus sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,516\sqrt{19-2}}{\sqrt{1-0,516^2}}$$

$$\frac{4,358}{0,734}$$

$$= 5,937$$

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat pada nilai rata-rata *post test* siswa lebih tinggi dari pada nilai *pretest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa Model Belajar *Problem Based Learning* berbantu Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPS dikelas IV SDN Jaya Tunggal, Kecamatan Tuah Negeri, terdapat kategori sangat baik sebanyak 7 peserta didik atau 35% kategori baik sebanyak 10 peserta didik atau 57% kategori kurang baik sebanyak 2 orang

atau 8% kategori sangat kurang baik 0 orang atau 0%.

Hasil analisis statistik inferensial menggunakan korelasi *Product Moment* diperoleh  $r_{xy} = 0,516 \geq r_{tabel} = 0,456$  terdapat korelasi yang signifikan meskipun korelasinya sedang dan  $t_{hitung} = 5,97 \geq t_{tabel} = 1,7$  dan  $n = 17$  dengan taraf signifikan 26,6% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya model belajar *Problem Based Learning* berbantu Media Audio Visual Efektif, meskipun tingkat korelasi dari keefektifan dalam penggunaan model belajar *problem based learning* berbantu media audio visual pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Jaya Tunggal adalah Sedang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari Keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Audio Visual di SDN Jaya Tunggal, Kecamatan Tuah Negeri, Kabupaten Musi Rawas. Dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPS sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Audio Visual di SDN Jaya Tunggal termasuk kategori kurang baik karena berada di interval 50-60 dengannilai rata-rata 66,3.
2. Hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Audio Visual di SDN Jaya Tunggal, Kecamatan Tuah Negeri, termasuk dalam kategori baik karena berada di

interval 70-80, dengan nilai rata-rata 80,5.

3. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Audio Visual efektif terhadap hasil belajar IPS kelas IV. Terbukti setelah dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* diperoleh  $r_{xy} = 0,516 \geq r_{tabel} = 0,456$  terdapat korelasi yang signifikan meskipun dengan korelasi sedang dan  $t_{hitung} = 5,97 \geq t_{tabel} = 1,7$  dan  $n = 19$  dengan taraf signifikan 26,6% sehingga  $H_1$  diterimadan  $H_0$  ditolak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian* (14th ed.). PT RINEKA CIPTA.
- Baharun, H. (2015). Jurnal Pendidikan Pedagogik, Vol. 01 No. 01 Januari-Juni 2015. *PENERAPAN PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MADRASAH*, *Jurnal Pendidikan Pedagogik, Vol. 01 No. 01 Januari-Juni 2015,01(01)*, 39.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5338>
- Gani, H. A. (2015). *Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor*. 2(1), 88–101.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. KENCANA.
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>
- Sugiyono. (2018a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018b). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, dan R&D*. Alfabeta.
- Trisianawati, E., Djudin, T., & Setiawan, R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor Di Kelas X Sma Negeri 1 Sanggau Ledo. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 6(2), 51. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v6n2.p51-60>