

PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU

Fitriah Mujahidah¹, Wawan Syahiril Anwar², Resyi A. Gani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan

¹fitriah.mujahidah.71@gmail.com, ²wawan.syahiril.anwar@unpak.ac.id, ³resyi@unpak.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 28-12-2022

Disetujui: 25-01-2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar 1

Model Problem Based Learning 2

Media Audio Visual 3

ABSTRAK

Abstrak: Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Penelitian dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen kuasi desain dua kelas. Tujuan penelitian yakni mampu mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual pada kelas eksperimen yakni kelas IV A dan penerapan model konvensional terhadap kelas kontrol yakni kelas IV B. Subjek berjumlah 73 peserta didik. Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji prasyarat analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, kemudian uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan yaitu terdapat pada nilai *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 74 termasuk ke dalam kriteria tinggi dengan ketuntasan hasil belajar yaitu 90%, lalu diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas kontrol yaitu 64 termasuk ke dalam kriteria sedang dengan nilai ketuntasan hasil belajar 77%. Uji hipotesis menyatakan H_0 ditolak serta H_a (Hipotesis alternatif) diterima karena dengan nilai t_{hitung} (80,2568) > t_{tabel} (2,00030) dengan dk 72 dan taraf signifikansi 0,05 (5%). Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan adanya perbedaan dalam penerapan model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual terhadap hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Abstract: *The Influence of Application of Problem Based Learning Model with Audio Visual Media on Learning Outcomes of the Uniqueness of the Sub-theme of the Area I Live in. This research uses a two-class design quasi-experimental research. The purpose of the research is to be able to find out whether there is an influence on the learning outcomes of the sub-theme Uniqueness of the Region where I live in class IV by using the Problem Based Learning model with Audio Visual Media in the experimental class, namely class IV A and the application of the conventional model to the control class, namely class IV B. Subjects totaled 73 participants. Educate. Implementation time is carried out in the even semester of the 2021/2022 school year. The analytical technique used is to use the prerequisite test of data analysis including normality test, homogeneity test, then hypothesis testing using t test. The results of the study showed that there was a significant difference, namely in the N-Gain value and the completeness of learning outcomes in the experimental class of 74 included in the high criteria with completeness of learning outcomes that was 90%, then the average value of N-Gain in the control class group was 64. included in the medium criteria with 77% completeness value of learning outcomes. The hypothesis test states that H_0 is rejected and H_a (alternative hypothesis) is accepted because the value of t_{count} (80.2568) > t_{table} (2,00030) with dk 72 and a significant level of 0.05 (5%). Based on the results of the research, it can be concluded that there are differences in the application of the Problem Based Learning model with Audio Visual Media to the learning outcomes of the Uniqueness.*



<https://doi.org/10.31764/elementary.v1i2.12674>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum dalam proses pembelajaran sangat berdampak pada keberhasilan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik

dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah pencapaian peserta didik tentang seberapa memahaminya materi yang disampaikan oleh guru dan sangat erat hubungannya dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran merupakan

proses pembelajaran yang berkaitan dengan inti dari kegiatan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang aktif secara langsung yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Keberhasilan model *PBL* ini dapat mendukung dengan menggunakan sesuatu permasalahan yang mudah dipahami oleh peserta didik yang sesuai dengan kejadian nyata dan peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan mencari penyelesaiannya. Materi dan masalah dengan menggunakan media Audio Visual yang menarik dapat berguna untuk kegiatan pembelajaran yaitu untuk memenuhi perhatian dan mengurangi rasa bosan peserta didik. Namun kenyataannya pada saat ini, langkah langkah ini belum banyak digunakan oleh guru dalam mengurangi kelemahan dan kurangnya kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung.

Fakta yang terjadi hasil belajar yang masih tergolong rendah dan berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang dilakukan sebelum penelitian dengan guru kelas IV di sekolah SD Negeri Cibeureum 2 ini terdapat peserta didik kelas IV A dan IV B yaitu sejumlah 74 peserta didik, yang terdiri dari 39 peserta didik kelas IV A dan 35 Peserta didik kelas IV B. Terdapat 51% yaitu 20 peserta didik yang dikelas IV A, 34% yaitu 12 orang peserta didik kelas IV B yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada muatan mata pelajaran IPA yakni 70. Sedangkan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki KKM sebesar 75 terdapat 38% yaitu 15 peserta didik kelas IV A, 57% yaitu 20 peserta didik kelas IV B yang belum mencapai nilai KKM yang telah disetujui oleh pihak sekolah.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih kurang mencapai nilai KKM yang diharapkan dikarenakan kurangnya variasi media pembelajaran pada model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* sehingga peserta didik merasa bosan dalam kegiatan belajar maka pembelajaran yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik hanya saja kurang optimal, pembelajaran masih bersifat konvensional yang menyebabkan pembelajaran masih monoton, tidak menarik, dan membosankan akibat tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif, merasa bahwa pembelajaran yang akan dipelajari sangat sulit dan kurang menariknya kualitas pembelajaran. Sehingga pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku menjadi salah satu faktor peserta didik mendapatkan hasil belajar yang belum optimal.

Model pembelajaran *PBL* salah satu model pembelajaran yang ada di kurikulum 2013 dan dipandang dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *PBL* dengan media Audio Visual menjadikan peserta didik bisa lebih mudah dipahami, mengerti, dan menerima materi pelajaran. Kemudian dapat menciptakan situasi belajar yang efektif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami, menganalisis, antusias, aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dan diharapkan dapat membuat peserta didik tidak beranggapan bahwa materi tersebut sulit dipahami, lebih menarik perhatian peserta didik, mampu meningkatkan semangat dan minat belajar, mengurangi rasa bosan saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dan mampu

meningkatkan hasil belajar peserta didik yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dilakukanlah penelitian dengan judul “ Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar subtema Keunikan daerah Tempat tinggalku” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Cibeureum 2 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Guna mendukung penelitian ini, sebagai bahan atau acuan penelitian terdahulu Nafsiah (2021) bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar tematik peserta kelas IV Sumberagung, dilihat dari hasil yang diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 76,5% lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 71,8% dan nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,43 dan kelas kontrol 0,30. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis bahwa $F_{hitung} > F_{tabel} =$ atau $12,116 > 2,05$ maka tolak H_0 artinya signifikan. Karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Jannah, Rahmawati, Reffiane (2020) vol.8 No.3 dengan judul “Keefektifan Model *PBL*, Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku” bahwa model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV, dilihat dari hasil analisis uji yaitu sebesar 9,11489 dengan nilai signifikan 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 1,701 sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dengan analisis ketuntasan hasil belajar sebelum diberi perlakuan yaitu 53%, sedangkan sesudah diberi perlakuan yaitu menjadi 92%.

Hasil belajar adalah pencapaian peserta didik tentang seberapa memahaminya materi yang disampaikan oleh guru dan sangat erat hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Aktivitas pembelajaran merupakan proses pemahaman yang berkaitan dengan inti dari aktivitas belajar secara keseluruhan diantara guru serta peserta didik yang memiliki peranan penting untuk menyebabkan terjadinya hubungan timbal balik ataupun interaksi diantara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan kegiatan belajar sesuai harapan maka pihak sekolah perlunya guru menciptakan kegiatan belajar mengajar dengan model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual.

Model *Problem Based Learning* mendukung dalam menggunakan suatu masalah yang dapat dipahami oleh peserta didik sesuai kegiatan nyata serta peserta didik diharapkan mampu menuntaskan permasalahan yang diberikan dengan mencari penyelesaiannya. Materi serta masalah dengan menggunakan media audio visual yang menarik dan tepat dengan karakteristik serta kemampuan peserta didik menarik dapat berguna untuk proses pembelajaran yaitu untuk memenuhi perhatian dan mengurangi rasa bosan peserta didik, mampu memberikan daya tarik, aktif, mengacu pada minat belajar terasa lebih bervariasi dan mampu peserta didik bisa dengan mudah memahami, mengerti, menganalisis, dan menerima materi ajar pada kondisi belajar yang efektif dan menarik yakni dengan memanfaatkan media

audio visual. Dan dari tujuan penelitian tersebut yang sangat penting untuk diadakan yaitu bagaimana “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. Adapun identifikasi masalah yaitu minimnya keragaman media model *PBL* pada kegiatan pembelajaran, hingga membuat peserta didik merasa jenuh dalam proses belajar mengajar, dalam menyampaikan materi belum memanfaatkan media audio visual pembelajaran di kelas pada model pembelajaran *PBL*, materi tersebut sulit dipelajari dan tidak menarik, belum aktif terhadap proses kegiatan belajar pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, tidak menariknya kualitas belajar mengajar pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku hingga peserta didik belum mengerti isi materi yang dipelajari.

Pengalaman belajar menurut Asrinignityas (2018, p. 26) Perolehan belajar ialah hasil yang diperoleh peserta didik dalam meningkatkan informasi, pengetahuan serta pengalaman. Melalui hasil belajar, peserta didik mampu menimbang kemampuan yang didapatkannya supaya peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar lebih optimal. Sutisna (2020, p. 3) Hasil belajar merupakan perolehan yang di dapatkan peserta didik dalam hal sikap, pengetahuan, serta keterampilan kegiatan pembelajaran. Windiyani (2018, p. 13) Hasil belajar merupakan kapasitas peserta didik, pada saat peserta didik mampu menuntaskan aktivitas belajar menggunakan tes yang berupa perubahan tingkah laku serta cara piker peserta didik, dan mengedepankan afektif, kognitif, serta psikomotorik. Novita (2020, p. 36) Jenis-jenis hasil belajar secara umum merupakan belajar tentang sikap, belajar mengenai ilmu pengetahuan, dan belajar mengenai keterampilan. Jundu (2020, p. 106) Faktor yang mengubah perolehan pemahaman peserta didik dibagi jadi tiga meliputi: 1) Faktor intern, yaitu keadaan jasmani serta rohani. 2) Faktor ekstern, yaitu keadaan di lingkungan, 3) Faktor pendekatan, yaitu usaha yang mencakup startegi serta metode yang dimanfaatkan dalam melaksanakan belajar mengajar. Menurut Sukmanasa (2014, p. 2) Tujuan hasil belajar pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku yang diharapkan agar dikuasai peserta didik Ketika sudah melakukan kegiatan pembelajaran.

Secara visual diasah dilatih dalam pembelajaran menurut Arsil (2019, p. 2) dituangkan Model *Problem Based Learning* ialah usaha guru untuk penyajikan belajar yang membuat peserta didik mampu berpikir lebih serta menumbuhkan keahlian peserta didik ketika menyelesaikan masalah. Menurut Fuzia (2021, p. 42) Tipikal *Problem Based Learning* yakni memanfaatkan model berkaitan, masalah untuk memotivasi peserta didik agar selalu belajar, pembelajaran intergritas ialah kegiatan yang terdapat motivasi beserta masalah tak terbatas, peserta didik mempunyai pengalaman, serta teori. Menurut Nafiah (2017, p. 129) Tujuan dari

Problem Based Learning 1) Mengembangkan berpikir kritis terhadap peserta didi, 2) Mampu mengembangkan hasil belajar peserta didik, 3) Mengetahui keahlian berpikir kritis pada peserta didik, 4) Mengetahui peroleham hasil belajar peserta didik. Setyaningrum (2018, p. 102) Keunggulan dari *Problem Based Learning* yaitu 1) Memahami isi materi adalah permasalahan yang cukup biak. 2) Kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. 3) *Problem Based Learning (PBL)* mepu menghidupkan aktivitas kegiatan pembelajaran. 4) Membantu proses adaptasi peserta didik untuk mempelajari masalah. 5) Perkembangan ilmu pengetahuan peserta didik. 6) Peserta didik memahami arti berlatih menggunakan cara berpikir serius bukan sekedar kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru berpegang pada buku. 7) *Problem Based Learning (PBL)* menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. 8) Mampu mengaplikasikan peserta didik nyata. 9) Membuat peserta didik agar belajar secara terus-menerus. Menurut Setyanigrum (2018, p. 103) Kelemahan *Problem Based Learning (PBL)* ialah: 1) Ketika peserta didik gagal maka mereka takut untuk mengulang. 2) Menghabiskan waktu yang lama dalam persiapan. 3) Kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan dikarenakan kurangnya pemahaman masalah yang akan diselesaikan. Eismawati (2018, p. 73) Urutan langkah-langkah *Problem Based Learning* ialah peserta didik memperhatikan tujuan belajar, peserta didik mendapat masalah, peserta didik melakukan investigasi, peserta didik mempelajari data, peserta didik menulis laporan, dan peserta didik melaksanakan evaluasi rerhadap penyelidikan.

Berdasarkan uraian dan penjelasan di atas maka dapat disintesisakan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik, serta membuat pembelajaran lebih aktif dengan kegiatan pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai langkah awal peserta didik untuk belajar bekerja sama secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan menggunakan model dan media yang sesuai.

Media pembelajaran audio visual menurut Rahma, dkk (2020, p. 106) Dalam jurnal internasionalnya menerangkan media audio visual adalah cara dilihat secara langsung peserta didik serta dapat tersentuh oleh peserta didik. Menurut Purwono (2018, p. 130) Jenis media audio visual contohnya rekaman video, *slide* suara, dan lain-lain. Menurut Abdulkhak dan Darmawan (2013:84) Langkah-langkah penyusunan media audio visual yaitu fase perencanaan, fase produksi, fase kegiatan tindak lanjut, dan fase penilaian dan kesimpulan. Dikemukakan Novita (2019, p. 67) Kelebihan audio visual yakni mampu memberikan pengetahuan pelajar dalam kegiatan belajar mengajar seperti peserta didik mengamati

terjadinya gempa bumi dan lain-lain, sedangkan mengungkapkan audio visual terutama rekaman memiliki keterhambatan alat yang akan dimanfaatkan seperti belum tersedianya alat lcd pada sekolah tersebut, biaya yang dipakai untuk melaksanakan media tersebut dan lain sebagainya.

Maka dapat disintesis bahwa media pembelajaran media audio visual dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan dipahami oleh peserta didik, serta dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang dirasa sulit disampaikan oleh pendidik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen quasi yang dilakukan di kelas IV A dan IV B SD Negeri Cibeureum 2 Kota Bogor, yang berlokasi di Jalan Cibeureum Gg.sate No. 52 RT 03/11 Kelurahan Mulyaharja Kecamatan Bogor Selatan Kota Bogor. Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 13-14 Juni 2022. Populasi dalam penelitian ini berasal dari seluruh peserta didik kelas IV A dan 74 peserta didik. Data jumlah peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Jumlah Populasi

No.	Sekolah	Kelas	Populasi
1.	SDN Cibeureum 2	IV A	39
2.	SDN Cibeureum 2	IV B	35
	Jumlah		74

Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel yaitu kelas IV A yang berjumlah 39 peserta didik (kelas eksperimen) dan kelas IV B berjumlah 35 peserta didik (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni teknik tes. Test merupakan suatu prosedur yang digunakan dalam rangka kegiatan pengukuran dan penilaian. Dalam pelaksanaannya uji pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes objektif berupa pilihan ganda sebanyak 45 butir soal dengan empat alternatif jawaban untuk pilihan ganda. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes awal (*pretest*) adalah suatu perlakuan yang diberikan sebelum diberikan perlakuan sedangkan Tes akhir (*posttest*) adalah test yang dilaksanakan setelah diberikan perlakuan.

Data yang dianalisis yakni skor tes yang merupakan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang dilakukan secara berurutan, sebagai berikut:

1. Pemberian skor pada *pretest* dan *posttest*, pemberian *pretest* di awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan aspek pengetahuan peserta didik.

2. Menghitung skor *N-Gain* yang dinormalisasi untuk analisis data hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *posttest* dengan rumus *N-Gain* (Meltzer. 2002) seperti di bawah ini:

$$N-Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}}$$

Keterangan :

S Pretest : Skor tes awal

S Posttest : Skor tes akhir

S Maksimal : Skor tes maksimal

Tabel 2 Konversi Kriteria *N-Gain*

No.	Nilai (<i>N-Gain</i>)	Kriteria
1.	$G \geq 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 \leq G < 0,70$	Sedang
3.	$G < 0,30$	Rendah

1. Menghitung skor rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD)
 - a). Skor rata-rata

$$\text{Mean} = \pi = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}$$

Keterangan :

π : Rata-rata

f_i : Frekuensi Mutlak : Titik Tengah

- b). Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

SD : Standar Deviasi

$\sum Y$: Jumlah nilai *N-Gain* peserta didik

$(\sum Y)^2$: Jumlah kuadrat nilai *N-Gain* peserta didik

n : Jumlah peserta didik.

Uji Pengujian Persyaratan analisis

Normalitas dengan uji *Liliefors*

normalitas galat baku taksiran data penelitian menggunakan uji *Liliefors* (L_o) dengan syarat nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 (5%) maka dapat dinyatakan data menyebar normal.

$$L_o = [F(z_i) - S(z_i)]$$

Keterangan:

L_o : Harga mutlak terbesar

$F(z_i)$: Peluang angka baku

$S(z_i)$: Proporsi angka baku

Uji Homogenitas (uji Fisher)

Uji Homogenitas digunakan untuk membuktikan apakah sample yang diambil berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji F. langkah langkahnya dalam uji

Fini sebagaiberikut:

- 1) Tentukan taraf signifikan (α) untuk menguji hipotesis.

Ho : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Varian 1 sama dengan varians 2 atau homogen)

Ho : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Varian 1 tidak sama dengan varians 2 atau tidak homogen).

- 2) Menghitung varian masing-masing kelompok dengan menggunakan rumus.

$$S_i^2 = \frac{(\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}{n(n-1)}$$

Keterangan:

S^2 : Varians

$\sum Y$: Jumlah nilai *N-Gain* peserta didik

$(\sum Y)^2$: Jumlah kuadrat nilai *N-Gain* peserta didik

n : Jumlah peserta didik.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji Fisher dengan rumus :

Fhitung =

$$\frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Keterangan:

S^2 terbesar = Varian terbesar

S^2 terkecil = Varian terkecil.

- 4). Tentukan nilai Ftabel untuk taraf signifikan α sebagai berikut:

$dk_1 = dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$, dan

$dk_2 = dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$

N_a = Banyaknya data kelompok varian terbesar (pembilang)

N_b = Banyaknya data kelompok varian terkecil (penyebut).

- 5). Lakukan pengujian dengan cara membandingkan nilai Fhitung dan Ftabel. Kriteria pengujian: jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ maka tidak homogen. Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka homogen.

- a). Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui peningkatan dan juga pengaruh hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji beda rata-rata dilakukan untuk mengetahui signifikansi skor *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah yang dilakukan untuk melakukan uji hipotesis sebagai berikut:

- 1) Menentukan taraf nyata (α) dan Ztabel, Jika taraf nyata sebesar 5% atau 0,05, maka pengujian dua arah $\alpha = 0,05 = 0,025$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$.

- 2) Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima apabila $-t_{1-1/2 \alpha} < t < 1-1/2 \alpha H_0$ ditolak

apabila $-t_{1-1/2 \alpha} > t > 1-1/2 \alpha$

- 3) Menentukan nilai uji statistik (nilai t_{hitung})

$$t = \frac{x_1 - x_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

t_{hitung} : t hitung

x_1 : nilai rata-rata *N-Gain* Kelompok 1

x_2 : nilai rata-rata *N-Gain* Kelompok 2

S : Standar Deviasi Gabungan

n_1 : jumlah subjek kelompok 1

n_2 : jumlah subjek kelompok 2

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar

Tabel 4 Hasil Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (EK)	51	model pembelajaran <i>Problem Based Learn</i> dengan Media Audio Visual	86
Kontrol (KK)	55	Model pembelajaran konvensional	85

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 51 sedangkan kelas kontrol 55 dan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen 86 adalah sedangkan pada kelas kontrol 85. Kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual.

- 1). Data Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Kelas Eksperimen yang Menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual.

Berdasarkan data yang di dapatkan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajara *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual (*pretest*), maka diperoleh skor minimal dengan jumlah 25, skor maksimal dengan jumlah 72 dan rata-rata dengan jumlah 51.

Berdasarkan data yang didapatkan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual (*posttest*), maka skor minimal dengan jumlah 46, skor maksimal dengan jumlah 100, dan rata-rata nilai *posttest* dengan jumlah 86.

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual, maka diperoleh skor *N-Gain* dengan jumlah skor minimal 21, skor maksimal 100, dan rata-rata *N-Gain* 74.

Berdasarkan nilai hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual yang diikuti oleh 39 peserta didik. Maka dapat dilakukan perhitungan tabel distribusi frekuensi dengan skor maksimal 100, skor minimal 21, *range* 54,

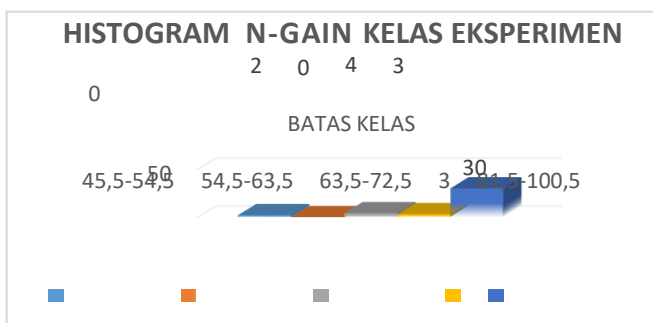
interval kelas 6, dan panjang kelas 9. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histogram berikut.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (xi)	fabsol ute (fi)	fi.xi	fRelati f (%)
58 – 64	57,5 – 64,5	61	2	122	5,7%
65 – 71	64,5 – 71,5	68	6	408	17,2%
72 – 78	71,5 – 78,5	75	2	150	5,7%
79 – 85	78,5 – 85,5	82	4	328	11,4%
86 – 92	85,5 – 92,5	89	14	1246	40%
93-100	92,5-100,5	97	7	679	20%
Jumlah			35	2933	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dapat dilihat f absolut tertinggi yaitu pada interval kelas 86 sampai 92 dan batas kelas 95,5 sampai 92,5 dengan jumlah 14 nilai dan f relatif sebesar 40%. Sedangkan f absolut terendah pada interval kelas 58 sampai 64 dan interval kelas 72 sampai 78, dengan batas kelas 57,5 sampai 64,5 dan batas kelas 71,5 sampai 78,5 dengan jumlah nilai yaitu 2, dan f relatif 5,7%. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif yang memperoleh skor rata-rata *N-Gain* 64, mean 64, modus 90, dan median 87.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.3 di atas maka grafik histogram hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Histogram *N-Gain* Kelas Eksperimen

2. Data Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelompok Kelas Kontrol dengan Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan dari data yang di dapatkan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional (*pretest*), maka diperoleh skor minimal dengan jumlah 30, skor maksimal dengan jumlah 75, dan rata-rata dengan jumlah 55.

Berdasarkan data yang didapatkan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional (*posttest*) maka skor maksimal dengan jumlah 58, skor maksimal dengan jumlah 100, dan rata-rata nilai *posttest* dengan jumlah 85.

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional, maka diperoleh skor *N-Gain* dengan jumlah skor minimal 24, skor maksimal 100, dan skor rata-rata *N-Gain* 64.

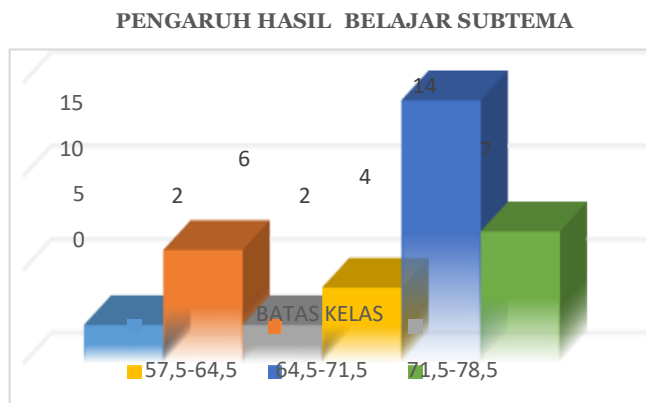
Berdasarkan nilai hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menerapkan model pembelajaran konvensional yang diikuti 35 peserta didik. Maka dapat dilakukan perhitungan tabel distribusi frekuensi dengan skor maksimal 100, skor minimal 24, range 42, interval kelas 6, dan panjang kelas 7. Distribusi frekuensi skor *N-Gain* dari data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Kelas Interval	Batas Kelas	Tengah (xi)	fabsol ut (fi)	fi.xi	fRelati if (%)
58 – 64	57,5 – 64,5	61	2	122	5,7%
65 – 71	64,5 – 71,5	68	6	408	17,2%
72 – 78	71,5 – 78,5	75	2	150	5,7%
79 – 85	78,5 – 85,5	82	4	328	11,4%
86 – 92	85,5 – 92,5	89	14	1246	40%
93-100	92,5-100,5	97	7	679	20%
Jumlah			35	2933	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dapat dilihat f absolut tertinggi yaitu pada interval kelas 86 sampai 92 dan batas kelas 95,5 sampai 92,5 dengan jumlah 14 nilai dan f relatif sebesar 40%. Sedangkan f absolut terendah pada interval kelas 58 sampai 64 dan interval kelas 72 sampai 78, dengan batas kelas 57,5 sampai 64,5 dan batas kelas 71,5 sampai 78,5 dengan jumlah nilai yaitu 2, dan f relatif 5,7%. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif yang memperoleh skor rata-rata *N-Gain* 64, mean 64, modus 90, dan median 87.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.3 di atas maka grafik histogram hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada gambar 3. di bawah ini.



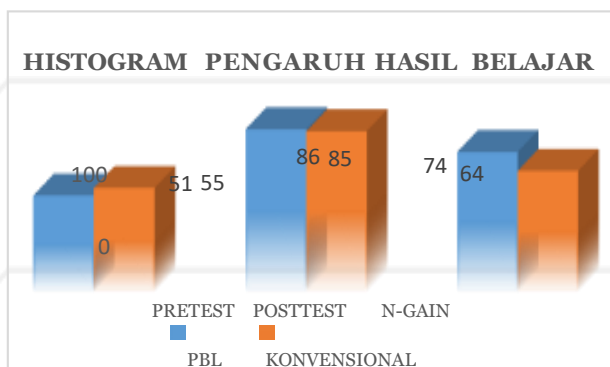
Gambar 3 Histogram pengaruh hasil belajar

3. Perbedaan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 5 Rekap perbedaan kelas eksperimen dan kontrol.

Rekapan Nilai	Kelompok Kelas	
	PBL	Konvensional
Nilai Terendah		
Pretest	41	42
Posttest	46	58
N-Gain	51	55
Nilai Tertinggi		
Pretest	71	71
Posttest	100	100
N-Gain	86	85
Nilai Rata-Rata		
Pretest	51	55
Posttest	86	85
N-Gain	74	64
Ketuntasan Hasil Belajar	90%	77%

Berdasarkan tabel 5 di atas, maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajarsubtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4 Histogram pengaruh hasil belajar

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada subtema

Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari data tabel dan gambar histogram di atas yang menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual dan kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada kelompok eksperimen Lhitung sebesar 0,057 dari jumlah peserta didik sebanyak 39, sehingga taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%) didapatkan dari Ltabel sebesar 0,141. Kemudian pada kelompok kontrol Lhitung sebesar 0,13 dari jumlah peserta didik 35, sehingga taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%) didapatkan dari Ltabel sebesar 0,15.

Tabel 6 Rekap Distribusi Normal

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L hitung	L Tabel	Kesimpulan
1	Hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media Audio Visual	0,057	0,141	Distribusi Normal
2	Hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model pembelajaran konvensional	0,13	0,15	Distribusi Normal

Berdasarkan tabel 6 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pada hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual dan juga menerapkan model pembelajaran konvensional dinyatakan distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan dari hasil perhitungan uji homogenitas pada data hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku didapatkan F_{hitung} sebesar 1,225 dan taraf signifikasi $\alpha = 0,05$ (5%) didapatkan F_{tabel} sebesar 1,86. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat table 7 berikut.

N	Varian yang digunakan	Jumlah sampel	Db	F_{hitung}	F_{tabel}	α (0,05)
1	PBL dengan Media Audio Visual	39				
2	Konvensional	35	72	1,22	1,86	homogen
Jumlah		74				
Syarat uji taraf signifikan				F_{hitung}	f_{tabel}	\leq

Berdasarkan dari data hasil uji homogenitas pada tabel 7 di atas perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku diperoleh $F_{hitung} 1,225 < F_{tabel} 1,86$. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku bersifat homogen.

Hasil dari perhitungan uji *t* berdasarkan kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual dan kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data rata-rata nilai *N-Gain* kelompok Kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, maka data

Tabel 8. Rekap *N-Gain* Kelas *PBL* Audio Visual dan Konvensional

Model Pembelajaran	<i>N-Gain</i>	KH	Keterangan
<i>Problem Based Learning</i> dengan Media Audio Visual	74	90%	Model Pembelajaran yang paling efektif adalah <i>PBL</i>
Konvensional	64	77%	

Tabel 9 Hasil Uji *t* Rata-rata *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

Kelompok Kelas	ND	<i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PBL</i> dengan Media Audio Visual	39			
		72	80,2568	2,02108
Kontrol	35	64		
Kesimpulan	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak dan H_a diterima)			

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 80,2568 dengan derajat kebebasan (*dk*) sebesar 72 ($39+35-2$) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha^2 = 0,05/2 = 0.025$ sebesar 2,02108. adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-2,02108 > t_{hitung} > 2,02108$. Apabila t_{hitung} terletak antara $-2,02108$ dan $2,02108$ maka H_a diterima. Setelah dilakukan perhitungan t_{hitung} 80,2568 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena itu didapatnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($80,2568 > (2,02108)$), maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual terhadap hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Hasil *N-Gain* Dan Ketuntasan Hasil Belajar Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Menentukan Tingkat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Audio Visual Dan Model Pembelajaran Konvensional.

Rekapitulasi nilai *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk menentukan tingkat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media

Audio Visual di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 10 Rekapitulasi Nilai *N-Gain* dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual dan Model Pembelajaran Konvensional.

Model Pembelajaran	<i>N-Gain</i>	Ketuntasan Hasil Belajar	Keterangan
<i>Problem Based Learning</i> dengan Media Audio Visual	74	90%	Model pembelajaran yang paling efektif digunakan pada saat proses pembelajaran adalah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan menggunakan media audio visual
Konvensional	64	77%	

Berdasarkan nilai *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual memiliki tingkat efektifitas tertinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual merupakan model pembelajaran yang lebih berpengaruh dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku antara kedua kelas penelitian. Hasil skor rata-rata *N-Gain* diperoleh pengaruh yang signifikan baik antara kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual dan kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata kelompok kelas eksperimen yaitu 74 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata skor *N-Gain* kelompok kelas kontrol yaitu 64. Setelah dilakukan uji *t* nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelompok tersebut yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol didapatkan t_{hitung} ($80,2568 > t_{tabel}$ ($2,02108$)) dan dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Data hasil pengujian homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku diperoleh $F_{hitung} = 1,225$ dan $F_{tabel} = 1,86$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%). Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

Hasil penelitian pada ketuntasan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual paling berpengaruh dengan ketuntasan hasil belajar 90% sedangkan penerapan model pembelajaran konvensional dengan ketuntasan hasil belajar 77%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih baik dan efektif jika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Pendapat tersebut diperkuat oleh Nurlia, Werdhiana, dan Pasaribu (2020) Vol. 8 No.1 pada *Jurnal Kreatif Online* yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* disertai Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Hukum Newton dan Penerapannya di Kelas X SMAN 5 Model Palu”. Didapatkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 11,25 dan pada kelas kontrol 11,06. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen 17,65 dan kelas kontrol 14,34. Hasil pengujian hipotesis bahwa nilai $t_{hitung} = 4,29 \geq t_{tabel} = 1,99$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kemudian pendapat lain menurut Purbarani, Dantes, Adnyana (2018) vol 2 No.1 dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbasis konvensional adalah 62,44 berada pada interval $58 < X \leq 75$. Sedangkan rata-rata data hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbasis konvensional adalah 63,41 berada pada interval $58 < X \leq 75$. Dengan nilai sig. Kemampuan Berpikir Kritis adalah 0,105 dan Hasil Belajar IPA adalah 0,61, dan hasil analisis menunjukkan r_{xy} bernilai 0,499 memiliki signifikan sebesar $< 0,001$. Dan diperoleh nilai $F_{hitung} = 10,683$ dan sig = 0,002, berarti sig $< 0,05$.

Kemudian pendapat lain menurut Damayanti, Muharram, Auliah (2021) pada Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia Volume 2 Nomor 2 Hal 89-98 dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual pada Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII MIA SMA Neegeri 2 Makassar (*studi pada Materi Pokok Reaksi Redoks dan Sel Elektrokimia*) bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 82,32 berada pada interval $X > 75$, sedangkan rata-rata *pretest* pada kelas konvensional adalah 62,44 berada pada interval $58 < X \leq 75$. Rata-rata skor *posttest* data hasil belajar IPA siswa pada kelas kontrol adalah 63,41 berada pada interval $58 < X \leq 75$. Karena nilai $r_{xy} < 0,8$. Dan diperoleh nilai $F_{hitung} = 10,683$ dan sig = 0,002, maka sig $< 0,05$. Sependapat dengan Virgiana, Wasitohadi (2015) dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong

Blora Semester 2 Tahun 2014/2015” bahwa hasil uji t-test sebesar $3,603 > 1,999$ dan signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Perbedaan rata-rata kelas eksperimen $>$ rata-rata kelas kontrol yaitu $87,0588 > 80,2000$.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri Cibereum 02 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen (IV A) sebesar 74 sedangkan pada kelompok kelas kontrol (IV B) mendapatkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 64. Selain itu ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada kelompok kelas eksperimen sebesar 90% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 77%. Kemudian hasil pengujian hipotesis menyatakan $t_{hitung} (80,2568) > t_{tabel} (2,02108)$ dengan dk 72 dan taraf signifikansi 0,05 (5%) menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Cibereum 2 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022, maka dapat diajukan beberapa saran Guru adanya penerapan model pembelajaran terutama model pembelajaran *Problem Based Learning* setiap guru harus mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik serta tema, subtema, dan materi yang akan disampaikan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan hasil belajar peserta didik agar mengalami peningkatan baik dalam aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotorik. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audio visual berjalan dengan baik dan hasil belajar yang diperoleh diperoleh peserta didik dapat maksimal dan tersampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sekolah diharapkan memberikan pelatihan, bimbingan, pengarahan, dan memfasilitasi IT dalam penerapan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di sekolah terutama model pembelajaran yang berbasis kurikulum 2013 agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui penelitian bisa dilanjutkan untuk penelitian lanjutan dengan menerapkan model PBL dengan media dan subtema yang cocok

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arsil, A. (2019). Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6905>
- [2] Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan

- Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>
- [3] Dirgatama, C. H. A., Th, D. S., & Ninghardjanti, P. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Di Smk Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1), 36–53.
<https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/19138>
- [4] Gambar Fotografi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jpsd*, 4(1), 91–101.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2776>
- [5] Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72.
<https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- [6] Islam, F. M., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan hasil Belajar IPA dalam Tema 8 Kelas 4 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(7), 613–628.
- [7] Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku. *Jurnal Pendidikan PGSD*, 8(3), 342–350.
- [8] Kristin, F. (2016). *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Volume 2, Nomor 1, c.2*(April).
- [9] Napsiah, I., Muncarno, M., & Efendi, U. (2021). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 61–70.
<https://doi.org/10.23960/pdg.v9i1.23171>
- [10] Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72
- [11] Nurlia, S., Werdhiana, I. K., & Pasaribu, M. (2020). Pengaruh model problem based learning disertai media audio-visual terhadap hasil belajar siswa pada materi hukum newton dan penerapannya di kelas X SMAN 5 model palu. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 47–54.
- [12] Oktaviani, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 5–10.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.137>
- [13] Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 24–34.
<https://doi.org/10.23887/jpdi.v2i1.2689>
- [14] Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- [15] Risdah Damayanti, Muharram, A. A. (2021). Pengaruh Media Audiovisual pada Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII MIA SMA Negeri 2 Makassar (Studi pada Materi Pokok Reaksi Redoks dan Sel Elektrokimia) The Influence of Audiovisual Media in Problem Base. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 2, 89–98.
- [16] Sukmanasa, E., & Damayanti, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tema Kegemaranku Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 16–20.
<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.989>
- [18] Suwarni, N. W. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 330.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21467>
- [19] Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sdn 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 100.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>