

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
SUBTEMA PELESTARIAN KEKAYAAN SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA**

Yovani Christin Natalia Purba¹, Yuyun Elizabeth Patras², Yuli Mulyawati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

Vanipurba68@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the Effect of the Application of Problem Based Learning Models Assisted by Audio Visual Media on Learning Outcomes of the Subtheme of Preservation of Natural Resources Wealth in Indonesia. This research was carried out at SDN Bantarjati 8 Bogor City for the 2022/2023 academic year. This research is with a two-class type of quasi-design experimental research. The subject of this study was class IV SDN Bantarjati 8 Bogor City consisting of 58 students. Data collection carried out to obtain learning outcomes was obtained using Pretest and Posttest. This study also used the as normality test with the liliefors test. The results showed that the results were normally distributed because the values of both samples were smaller than the L_{table} . in the experimental class group $L_{count} < L_{table}$, which is $0.048 < 0.161$, in the control class $L_{calculate} < L_{table}$, which is $0.025 < 0.161$. Furthermore, the result of the hypothesis test states that H_0 is rejected and H_a (alternative hypothesis) is accepted because the value of t is calculated (4.89297) $> t_{table}$ (2.00324) with dk 56 and significance level 0.05 (5%). Thus, there is an influence on the application of the Problem Based Learning model Assisted by Audio Visual Media on the learning outcomes of the subtheme of Preservation of Natural Resource Wealth in Indonesia in class IV SDN Bantarjati 8 Bogor City Even Semester of the 2022/2023 Academic Year.

Keywords: *Problem Based Learning, Audio Visual, Subtheme of Conservation of Natural Resources in Indonesia*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bantarjati 8 Kota Bogor tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dengan jenis penelitian eksperimen quasi desain dua kelas. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Bantarjati 8 Kota Bogor yang terdiri dari 58 peserta didik. Pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar diperoleh dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest*. Penelitian ini juga menggunakan uji normalitas dengan uji liliefors. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdistribusi normal karena nilai kedua sampel lebih kecil dari L_{tabel} . pada kelompok kelas eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$, yaitu $0,048 < 0,161$, pada kelas kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$, yaitu $0,025 < 0,161$. Selanjutnya pada, hasil uji hipotesis menyatakan H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima karena nilai t hitung ($4,89297$) $> t_{tabel}$ ($2,00324$) dengan dk 56 dan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan demikian terdapat pengaruh penerapan model

Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual terhadap hasil belajar subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia di kelas IV SDN Bantarjati 8 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Audio Visual, Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia

A. Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah kegiatan penting yang sering dilakukan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar seseorang dapat menambahkan wawasan juga pengetahuan, dengan mendapatkan pengetahuan dapat menambahkan pengalaman setiap orang agar memiliki kualitas dan kuantitas pada diri seseorang tersebut.

Hasil belajar dapat diukur melalui dari hasil nilai yang diperoleh, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, hasil belajar bukan suatu hal yang mudah didapatkan. Hasil nilai yang dapat diperoleh oleh peserta didik bisa didapatkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru pada saat evaluasi atau penilaian. Penilaian merupakan tugas-tugas yang dilakukan oleh guru untuk mengukur dan memperoleh sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik.

Hasil belajar merupakan sokongan agar tujuan pembelajaran

tersebut tercapai secara menyeluruh atau maksimal. Tujuan pembelajaran merupakan proses pembelajaran di kelas, dengan adanya pembelajaran yang baik bagi peserta didik maka akan tercapailah suatu tujuan pembelajaran disekolah.

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual. Audio visual dapat menjadi penyajian dalam bahan ajar pada siswa semakin lengkap dan optimal selain itu media ini dalam batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Pembelajaran dalam menggunakan audio visual dapat berpengaruh terhadap gaya belajar visual auditori dan kinestetik.

Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan Sistem Pendidikan Nasional dan Standar Nasional Pendidikan. Kurikulum k-13 telah di sahkan oleh pemerintah pada tahun 2013, kurikulum ini diterapkan di Negara Indonesia. Kurikulum k-13 memiliki empat aspek diantaranya, yaitu adanya aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan juga aspek perilaku. Pada kurikulum ini memiliki

beberapa model pembelajaran yang cocok dengan prinsip-prinsip pembelajaran saintifik, diantaranya yaitu model pembelajaran: *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, dan *pembelajaran kooperatif*. Model-model ini pembelajaran ini membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, mengenal wadah masalah, merumuskan masalah.

Model pembelajaran merupakan susunan kerangka ideal yang membentuk prosedur secara sistematis untuk memperluas pengalaman belajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai arahan bagi para perancang pembelajaran dalam melaksanakan tindakan dalam belajar mengajar yang ingin dicapai.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengarah pada suatu permasalahan, sehingga peserta didik diberikan suatu wadah permasalahan dengan tujuan supaya peserta didik lebih kreatif dan percaya diri untuk mencari jalan keluar dan menemukan solusi permasalahan yang diberikan tersebut. Dengan peserta didik diberikan adanya masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara

tidak langsung akan melatih otaknya untuk berpikir lebih tinggi, dan luas saat sedang memecahkan masalah dan dapat mengambil keputusan supaya peserta didik lebih percaya diri atas pilihan dan pekerjaan yang dilakukan. Dengan itu model PBL ini berfungsi sebagai meningkatkan keaktifan, dan juga hasil belajar peserta didik.

Rambe (2018:97) Istilah belajar dapat dipahami dari hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dan yang dapat mempengaruhi baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar peserta didik dapat mengacu pada keterampilan yang diperoleh setiap peserta didik untuk menyelesaikan kegiatan proses pembelajaran. Belajar merupakan perubahan perilaku dan proses dimana seseorang berusaha untuk mencapai perubahan terhadap tingkah laku atau karakter.

Noviana & Nailul Huda, (2018:206) berpendapat efektivitas proses pembelajaran sangat penting dalam pendidikan. Hasil belajar biasanya dipandang sebagai demonstrasi nilai yang telah dicapai siswa melalui proses pembelajaran.

Lestari (2017:76) Hasil belajar dibagi menjadi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kawasan kognitif berkaitan dengan ingatan atau pengetahuan serta keterampilan dan juga kemampuan intelektual peserta didik. Ranah afektif menggambarkan sikap, nilai, dan minat serta pengembangan pemahaman atau pengetahuan dan adaptasi yang sesuai. Kawasan psikomotor adalah kemampuan untuk mengaktifkan dan mengkoordinasikan gerak.

Hapnita, Abdullah, Rizal, dan Gusmareta (2018:217) Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi faktor fisik dan psikis. Faktor eksternal adalah semua faktor yang berasal dari luar siswa itu sendiri, antara lain lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Mastika Yasa & Bhoke (2019:70) model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan masalah, yang diawali dengan mengidentifikasi masalah, lalu mencari cara alternatif pemecahan, dan proses analisis untuk menghasilkan hasil sebagai bagian

dari pencarian solusi yang tepat untuk dapat memecahkan masalah yang ada.

Fuady & Mutalib (2018:3) media audio visual merupakan media yang paling mudah digunakan dan dipahami oleh siswa dari berbagai media. Media audio visual yang mudah dipahami kemudian memudahkan proses belajar mengajar dan dapat memotivasi anak untuk memahami materi pelajaran. Media audio visual sering digunakan untuk menyampaikan pengalaman belajar yang tidak dapat dilihat secara langsung karena media audio visual memiliki kemampuan untuk menampilkan bagian-bagian dari suatu objek.

Menurut Hasan (2016:22) Kelebihan media audiovisual adalah penggunaannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah dipahami dan informasi yang diperoleh lebih jelas dan mudah dipahami. Media audiovisual juga dapat menjadikan siswa lebih berdiferensiasi dan kritis.

Ariyana, Ramdhani, Sumiyani (2020:356) berpendapat tentunya media audio visual tidak hanya memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan sebagai

berikut. 1) Media audiovisual memakan waktu lama dalam pembuatannya karena menggabungkan dua unsur audio dan video, 2) membutuhkan keterampilan dan ketelitian, 3) cukup mahal untuk diproduksi, dan 4) sulit diproduksi tanpa peralatan. sulit Karena kurangnya media massa, dianggap lebih masuk akal dan efektif. Tidak ada produk media yang sempurna, tetapi guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mengasuh dan menyenangkan.

Berdasarkan fakta di lapangan banyak peserta didik yang masih belum fokus dan tidak percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkannya adalah peserta didik kurang berkonsentrasi saat mengadakan pembelajaran, konsentrasi adalah hal terpenting supaya anak dapat belajar dan mencapai nilai yang memenuhi syarat sekolah atau KKM.

Berdasarkan penerapan tersebut dapat dirumuskan masalah seperti berikut. “Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual

Terhadap Hasil Belajar Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alama di Indonesia pada peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bantarjati 8?”

B. Metode Penelitian

penelitian ini menjelaskan bahwa metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian kali ini yaitu metode eksperimen kuasi yang termasuk kedalam penelitian kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Eksperimen kuasi desain dua grup ini dilakukan untuk menerapkan dua variabel yaitu variabel *treatmeent* dan variabel kontrol.

Variabel yang diberikan perlakuan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual(X), variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar subtema pelestarian kekayaan sumber daya alam di indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu, teknik *pretest* dan *posstest*.

Pretest adalah tes yang dilaksanakan pada awal belajar,

sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

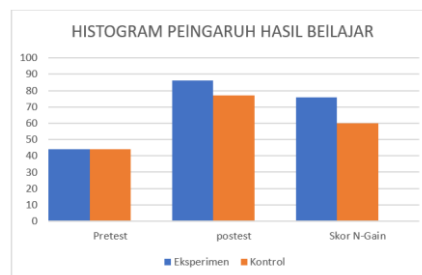
Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Bantarjati 8 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV-A dan IV-B pada Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia pembelajaran kesatu dengan jumlah peserta didik sebanyak 58 responden serta waktu berbeda di setiap penelitiannya.

Berdasarkan data rata-rata *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan control terdapat pengaruh hasil belajar disetiap kelompok kelas yang diteliti. Pengaruh dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Skor Rerata Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	30	32
	<i>Posttest</i>	70	65
	<i>N-Gain</i>	54	31
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	57	57
	<i>Posttest</i>	95	96
	<i>N-Gain</i>	93	93
Nilai Rata-rata	<i>Pretest</i>	44	44
	<i>Posttest</i>	86	77
	<i>N-Gain</i>	76	60
KETUNTASAN		97%	64%

Berdasarkan tabel distribusi rekapitulasi di atas, maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Grafik Rekapitulasi Nilai

Dari tabel dan grafik diatas dapat terlihat bahwa kelas yang menggunakan kelompok eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual memiliki *N-Gain* sebesar 76% dan kelompok kontrol yang menerapkan model konvensional 60%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada subtema

Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia menggunakan model *STAD*. Hal ini dapat dibuktikan dari data tabel dan gambar histogram di atas yang menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia dengan menggunakan kelompok eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dan kelompok kontrol yang menerapkan model konvensional.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menghitung pengujian hipotesis dengan teknik uji-t. Sebelum menganalisis data, peneliti terlebih dahulu harus melakukan uji prasyarat hipotesis terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2 uji liliefoers

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil Belajar Subtema pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia dengan menggunakan model <i>PBL</i> berbantuan Media Audio Visual	0,048	0,161	Distribusi Normal
2	Hasil Belajar Subtema pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia dengan menggunakan model konvensional	0,025	0,161	Distribusi Normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas

menggunakan uji *Liliefors* data hasil belajar Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia pada kelompok eksperimen L_{hitung} adalah 0,048 dari jumlah peserta didik sebanyak 30, sehingga taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ didapatkan dari L_{tabel} yakni 0,161. Kemudian pada kelompok kontrol L_{hitung} adalah 0,025 dari jumlah peserta didik sebanyak 28, sehingga taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ didapatkan dari L_{tabel} yakni 0,161.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,89297 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 56 (30+28-2) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi signifikansi $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ sebesar 2,00324.

Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-2,00324 > t_{hitung} > 2,00324$.

Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual

terhadap hasil belajar Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia pada peserta didik kelas IV-A (kelas kontrol) dan IV-B (kelas eksperimen) Sekolah Dasar Negeri Bantarjati 8 Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hal ini dibuktikan dengan rerata *N-Gain* pada kelompok eksperimen sebesar 76, sedangkan pada kelompok control memiliki rerata peningkatan *N-Gain* sebesar 76 dan 60. Selain itu, ketuntasan hasil belajar ditentukan 97% pada kelompok eksperimen dan 64% pada kelas kontrol. Kemudian hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} (4,89297) > t_{tabel} (2,00324)$ dengan dk 56 dan taraf signifikan 0,05 (5%) menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370. https://doi.org/10.31540/silampari_bisa.v3i2.1112
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 3. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.01>
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. (2018). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(1), 217. <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar Ips. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22–33.
- Lestari, W. (2017). Pengaruh

- Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Analisa*, 3(1), 76.
<https://doi.org/10.15575/ja.v3i1.1499>
- Mastika Yasa, P. A. E., & Bhoke, W. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sd. *Journal of Education Technology*, 2(2), 70.
<https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16184>
- Noviana, E., & Nailul Huda, M. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 79 PEKANBARU. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(2), 206.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 97.
<https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>