

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD SWASTA MASEHI LAU GUNUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

**Riska Sabrina**

PGSD FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email : [riskasabrina@gmail.com](mailto:riskasabrina@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran problem based learning berbasis audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Swasta Masehi Lau Gunung tahun pembelajaran 2023/2024. Materi IPAS yang dimaksudkan adalah "Tumbuhan, Sumber Kebutuhan di Bumi". Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Untuk memperoleh data yang diperlukan instrumen tes sebanyak 30 pertanyaan. Jumlah sampel penelitian sebanyak 30 siswa berdasarkan teknik *purposive sample*. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian melakukan *Pre Test* dengan nilai rata-rata 46,8 yang masuk dalam kategori Gagal. Hasil dari *Post Test* tersebut memiliki peningkatan dari hasil *Pre Test* yang diberikan sebelumnya dengan nilai rata-rata siswa mencapai 88,07 kategori Sangat baik. Dapat dikatakan tingkat keberhasilan hasil belajar siswa meningkat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji koefisien korelasi diperoleh hasil  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan hasil  $0,759 \geq 0,361$ . Selanjutnya pengujian hipotesis yaitu membandingkan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ . Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,176$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,697$ . Karena  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  ( $6,176 \geq 1,697$ ) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Melalui uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Problem Based Learning Berbasis Audio Visual, Hasil Belajar Siswa

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of audio-visual based problem-based learning model on the learning outcomes of fourth-grade students in SD Swasta Masehi Lau Gunung in the 2023/2024 academic year. The intended IPS material is "Plants, Sources of Needs on Earth". The research method used is an experimental method with a quantitative research type. To obtain the required data, a test instrument of 30 questions was used. The number of research samples was 30 students based on a purposive sample technique. To determine the initial abilities of students, the study conducted a Pre-Test with an average score of 46.8 which was included in the Fail category. The results of the Post-Test have increased from the results of the Pre-Test given previously with an average score of 88.07 in the Very Good category. It can be said that the level of success of student learning outcomes has increased as evidenced by the results of the correlation coefficient test obtained  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  with the results of  $0.759 \geq 0.361$ . Furthermore, hypothesis testing is comparing the value of  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ . The calculated t-value was 6.176, while the t-table value was 1.697. Since the calculated t-value  $\leq t_{table}$  ( $6.176 \geq 1.697$ ),  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. The t-test concludes that there is a significant positive effect between the problem-based learning model based on audio-visual learning media on student learning outcomes.*

**Keywords:** Audio-Visual Problem-Based Learning, Student Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa (*message/software*).

Media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Media merupakan wadah dari pesan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan siswa menjadi lebih nyata dan mempermudah pemahaman. Media yang dapat memberikan kemudahan siswa untuk memahami pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *audio visual*. Pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal, hal ini akan memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna di dalamnya, jika hal tersebut terjadi maka akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa, oleh sebab itu sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit supaya pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Tujuan menggunakan media pembelajaran adalah mempermudah pembelajaran di kelas dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk menarik perhatian siswa serta menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku dan kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta pendidikan Indonesia akan semakin maju, jika pendidikan Indonesia semakin maju maka kualitas hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Pihak sekolah SD Swasta Masehi Lau Gunung telah menerapkan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, tetapi pada kenyataannya kualitas pembelajaran di sekolah belum mencapai hasil yang maksimal, hal ini dipengaruhi oleh beberapa permasalahan, diantaranya adalah kurang kreatifnya guru dalam pembelajaran di kelas, kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas dan kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik di kelas. Berdasarkan hasil informasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Februari 2024 dengan wali kelas IV, menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan model konvensional seperti tanya jawab, hafalan, penugasan dan jarang menggunakan media pembelajaran. Guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dan bosan, kreativitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa pasif, kurang kreatif, memiliki hasil belajar yang belum maksimal. Dapat dibuktikan dari hasil ujian harian siswa menyimpulkan masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KTTP) 75. Dari 30 orang (100%) hanya 12 orang (40%) mencapai nilai KKTP, 18 orang (60%) memperoleh nilai di bawah KKTP, untuk mengatasi masalah tersebut maka seorang guru hendaknya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kondisi siswa. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat siswa aktif dan memiliki semangat belajar tinggi. Salah satu upaya untuk mengatasi

permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik karena dapat memperkuat pengalaman belajar.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Model pembelajaran *problem based learning* akan tercapai dengan optimal, jika dipadukan dengan media pembelajaran *audio visual*. Hamzah (2021:17) menyatakan bahwa “alat-alat *audio visual* dapat mempermudah untuk menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat mempermudah proses belajar”, dan alat-alat *audio visual* akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar, siswa akan menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat.

Penggunaan media pembelajaran di kelas akan memberikan dampak dalam proses pembelajaran, proses belajar mengajar akan lebih menarik, tidak membosankan sehingga sangat berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS. IPAS adalah ilmu yang memfokuskan pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran IPAS di SD tidak hanya menekankan konsep-konsep IPAS saja, namun menekankan juga pada proses penemuan, setelah siswa mengikuti pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya paham saja tetapi juga paham dan mengetahui keterampilan serta perilaku ilmiah pada pembelajaran IPAS. IPAS dianggap pembelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan karena guru cenderung menugaskan untuk memperhatikan buku, membaca teori, dan mendengarkan ceramah. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membantu mereka tetap fokus dan terlibat, meningkatkan pemecahan masalah, dan memahami kompleks melalui model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* yang jelas dan menarik.

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* sudah dilakukan dalam berbagai penelitian pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian dilaksanakan Faisal (2024) jurnal inovasi, evaluasi, dan pengembangan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar IPAS”, menyimpulkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* efektif diterapkan pada pembelajaran, berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Pedurungan Lor 02. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* kepada siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 02 dengan hasil pengujian *paired sample t-test* diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed)  $0,00 \leq 0,05$ . Rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 61,08 sedangkan rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 86,73 lebih tinggi dibanding dengan sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan sebesar 25,65.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu untuk lebih lanjut dilakukan sebuah penelitian dengan berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV di SD Swasta Masehi Lau Gunung Tahun Pembelajaran 2023/2024”. Permasalahan penelitian ini adalah apakah ada pengaruh

menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Swasta Masehi Lau Gunung tahun pembelajaran 2023/2024?

### METODOLOGI PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Swasta Masehi Lau Gunung Kec. Sei Bingai Kab. Langkat. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SD Swasta Masehi Lau Gunung pada bulan Januari hingga bulan September tahun pembelajaran 2023/2024. Populasi penelitian adalah peserta didik SD Swasta Masehi Lau Gunung penerapan tahun pembelajaran 2023/2024 yang jumlahnya sebanyak 6 kelas terdiri dari 157 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel seluruh peserta didik kelas IV yang siswanya berjumlah 30 orang secara *Purposive sampling*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik dengan tujuan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Sebelum data digunakan untuk mengumpulkan data, tes diuji validitas dan reabilitasnya. Hasil pengukuran uji kualitas tes, tes dapat digunakan secara sah dan menyakinkan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan pendekatan kuantitatif eksperimen. Eksperimen dapat diartikan sebagai percobaan, percobaan ini adalah satu yang belum pernah dicobakan dan akan dicobakan. Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Pre experimental design dengan **one-group pretest-posttest design**. Hipotesis diukur dengan menggunakan uji t. Sebelum data dianalisis, data diuji normalitas dan homogenitasnya sebagai persyaratan dalam penggunaan uji t. Rumus tersebut adalah (Sugiyono,(2021:248)):

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

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima ( $H_a$ ) maka  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  begitu juga sebaliknya jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak ( $H_0$ )

### HASIL PENELITIAN

#### Data Hasil *Pretest*

Pada awal penelitian di kelas IV SD Swasta Masehi Lau Gunung yang berjumlah 30 siswa. Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membagikan soal atau *pretest* kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dilakukan perlakuan. Pengumpulan data pada *pretest* ini menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Hasil *pretest* yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa dikatakan cukup. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* siswa pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Nilai *Pretest***

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	Audi Dingin Latersia Surbakti	75	33	Tidak tuntas
2.	Alfie Teguh Ananta Pa	75	82	Tuntas
3.	Aloina Zuzura Br Tarigan	75	39	Tidak tuntas
4.	Ario Pagut Berminanta Bangun	75	85	Tuntas
5.	Astanty Ginting	75	39	Tidak tuntas
6.	Bagas Putra Pardede	75	46	Tidak tuntas
7.	Empidonta	75	42	Tidak tuntas
8.	Epranata Sembiring	75	42	Tidak tuntas
9.	Fernando	75	19	Tidak tuntas
10.	Flora Indah	75	16	Tidak tuntas

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
11.	Gabriella Br Ginting	75	82	Tuntas
12.	Gebby Kirana Br Pa	75	42	Tidak tuntas
13.	Harbirana	75	36	Tidak tuntas
14.	Juwanda Sembiring	75	42	Tidak tuntas
15.	Kayra Tanaya	75	23	Tidak tuntas
16.	Marsya Amelia Br Sitepu	75	39	Tidak tuntas
17.	Melani Latersia	75	39	Tidak tuntas
18.	Mesin	75	33	Tidak tuntas
19.	Muhammad Farel Pranata	75	82	Tuntas
20.	Muhammad Ridho Ginting	75	46	Tidak tuntas
21.	Nafisa Ramadhani	75	26	Tidak tuntas
22.	Natasya Br Ginting	75	36	Tidak tuntas
23.	Ninta Eoli	75	26	Tidak tuntas
24.	Nobel Josuanta Sembiring	75	75	Tuntas
25.	Nova Santika	75	75	Tuntas
26.	Nurul Andini	75	46	Tidak tuntas
27.	Pebina	75	33	Tidak tuntas
28.	Rebika Yoilanda Sari	75	82	Tuntas
29.	Repan	75	49	Tidak tuntas
30.	Reza Aria Ginting	75	49	Tidak tuntas
Jumlah			1404	
Rata-rata			46,8	
Max			85	
Min			16	

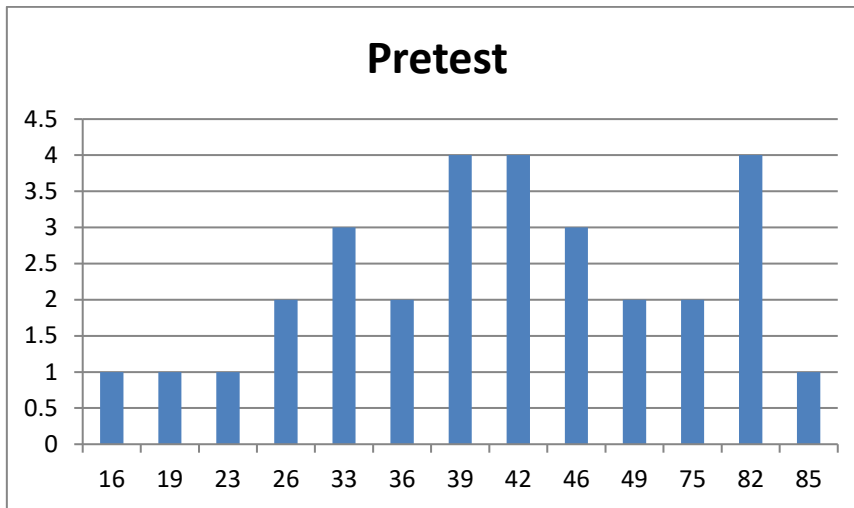
Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa pada Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Hasil *pretest* siswa yang tidak tuntas sebanyak 23 siswa sedangkan yang tuntas sebanyak 7 siswa dengan rata-rata 46,8. Nilai *pretest* kelas IV di bawah ini dapat dilihat dalam tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Persentase Frekuensi Data *Pretest***

X	F	FX	X - X̄	X <sup>2</sup>	FX <sup>2</sup>
16	1	16	-30,8	948,64	948,64
19	1	19	-27,8	772,84	772,84
23	1	23	-23,8	566,44	566,44
26	2	52	-20,8	432,64	865,28
33	3	99	-13,8	190,44	571,32
36	2	72	-10,8	116,64	233,28
39	4	156	-7,8	60,84	243,36
42	4	168	-4,8	23,04	92,16
46	3	138	-0,8	0,64	1,92
49	2	98	2,2	4,84	9,68
75	2	150	28,2	795,24	1590,48
82	4	328	35,2	1239,04	4956,16

X	F	FX	$\Sigma X = \Sigma X-X$	$\Sigma X^2$	$\Sigma FX^2$
85	1	85	38,2	1459,24	1459,24
<b>571</b>	<b>30</b>	<b>1404</b>	<b>-37,4</b>	<b>6610,52</b>	<b>12310,8</b>

Berdasarkan tabel.2 dapat ditentukan nilai rata-rata (*mean*) adalah 46,8 sedangkan untuk standar deviasi adalah 20,25 dan untuk standar error adalah 3,760. Hasil distribusi frekuensi *pretest* yang disajikan pada tabel di atas dilihat dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest***

Hasil dari pemberian *pretest* diawal atau sebelum diberi suatu perlakuan memperoleh nilai tertinggi 85 dan terendah 16. Siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP adalah sebanyak 23 orang dengan persentase sebesar 76% dan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP adalah 7 orang dengan persentase sebesar 24%. Dengan melihat kondisi ini, maka peneliti mencoba melakukan tindak lanjut dengan memberikan suatu perlakuan dengan pemberian model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* di kelas tersebut.

**Data Hasil *Posttest***

Setelah materi pelajaran diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* selanjutnya peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Hasil nilai *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3. Nilai *Posttest***

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	Audi Dingin Latersia Surbakti	75	79	Tuntas
2.	Alfie Teguh Ananta Pa	75	92	Tuntas
3.	Aloina Zuzura Br Tarigan	75	92	Tuntas
4.	Ario Pagut Berminanta Bangun	75	100	Tuntas
5.	Astanty Ginting	75	89	Tuntas
6.	Bagas Putra Pardede	75	79	Tuntas
7.	Empidonta	75	92	Tuntas
8.	Epranata Sembiring	75	89	Tuntas
9.	Fernando	75	60	Tidak tuntas

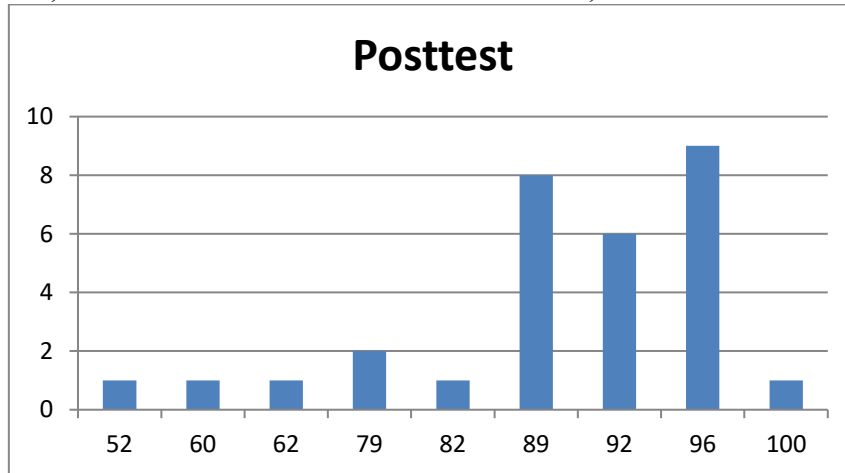
No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
10.	Flora Indah	75	62	Tidak tuntas
11.	Gabriella Br Ginting	75	96	Tuntas
12.	Gebby Kirana Br Pa	75	96	Tuntas
13.	Harbirana	75	89	Tuntas
14.	Juwanda Sembiring	75	96	Tuntas
15.	Kayra Tanaya	75	52	Tidak tuntas
16.	Marsya Amelia Br Sitepu	75	92	Tuntas
17.	Melani Latersia	75	96	Tuntas
18.	Mesin	75	89	Tuntas
19.	Muhammad Farel Pranata	75	92	Tuntas
20.	Muhammad Ridho Ginting	75	89	Tuntas
21.	Nafisa Ramadhani	75	89	Tuntas
22.	Natasya Br Ginting	75	82	Tuntas
23.	Ninta Eoli	75	89	Tuntas
24.	Nobel Josuanta Sembiring	75	96	Tuntas
25.	Nova Santika	75	89	Tuntas
26.	Nurul Andini	75	96	Tuntas
27.	Pebina	75	96	Tuntas
28.	Rebika Yoilanda Sari	75	96	Tuntas
29.	Repan	75	96	Tuntas
30.	Reza Aria Ginting	75	92	Tuntas
Jumlah			2642	
Rata-rata			88,07	
Max			100	
Min			52	

Dari tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa hasil *posttest* siswa kelas IV memperoleh hasil belajar yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa yang memperoleh hasil belajar yang tuntas dikarenakan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang meskipun peneliti sudah menjelaskan secara berulang kali kepada peserta didik. Siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa. Selanjutnya lebih jelas mengenai nilai *posttest* kelas IV di bawah ini frekuensi secara ringkas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4 Persentase Frekuensi Data *Posttest***

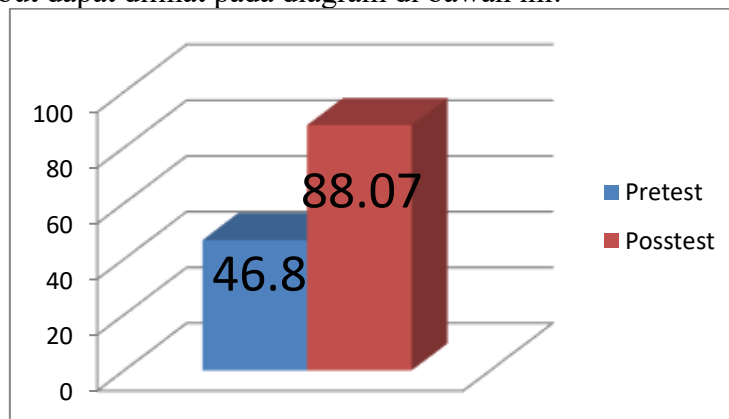
X	F	FX	X= X-X	X <sup>2</sup>	FX <sup>2</sup>
52	1	52	-36,07	1301,04	1301,0449
60	1	60	-28,07	787,925	787,9249
62	1	62	-26,07	679,645	679,6449
79	2	158	-9,07	82,2649	164,5298
82	1	82	-6,07	36,8449	36,8449
89	8	712	0,93	0,8649	6,9192
92	6	552	3,93	15,4449	92,6694
96	9	864	7,93	62,8849	565,9641
100	1	100	11,93	142,325	142,3249
<b>712</b>	<b>30</b>	<b>2642</b>	<b>-80,63</b>	<b>3109,24</b>	<b>3777,867</b>

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat ditentukan rata-rata adalah 88,07 sedangkan untuk standar deviasi adalah 11,22 dan untuk hasil standar error adalah 2,083.



**Gambar 2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Posttest**

Setelah diberikan perlakuan kepada siswa di kelas IV SD Swasta Masehi Lau Gunung sesuai dengan materi yang sudah disediakan maka dapat dilihat hasil dari pemberian model *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* memperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 52. Siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP adalah sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 10% dan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP adalah 27 orang dengan persentase sebesar 90%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan dari sebelum pemberian perlakuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 3. Diagram Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest**

Dari gambar 3 di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan menggunakan model *pembelajaran problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual*, nilai rata-rata adalah 46,8 sedangkan setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 88,07. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan terhadap siswa. Adapun kriteria penilaian untuk rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 5. Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian	Keterangan
80-100	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

Sumber: Sugiyono (2021: 248)

Berdasarkan tabel 5. dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *pretest* adalah sebesar 46,8 dengan kategori gagal, sedangkan nilai rata-rata *posttest* (setelah adanya perlakuan) adalah sebesar 88,07 dengan kategori baik sekali.

**Pengujian Persyaratan Analisis**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data *posttest* berdistribusi normal atau tidak digunakan *Microsoft Excel*. Pengujian normalitas menggunakan uji Liliefors hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 6. Uji Normalitas Hasil Belajar**

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-F(z)
1	52	-3,160	0,001	0,033	0,032
2	60	-2,459	0,007	0,067	0,060
3	62	-2,284	0,011	0,100	0,089
4	79	-0,794	0,213	0,167	0,047
5	79	-0,794	0,213	0,167	0,047
6	82	-0,532	0,298	0,200	0,098
7	89	0,082	0,533	0,467	0,066
8	89	0,082	0,533	0,467	0,066
9	89	0,082	0,533	0,467	0,066
10	89	0,082	0,533	0,467	0,066
11	89	0,082	0,533	0,467	0,066
12	89	0,082	0,533	0,467	0,066
13	89	0,082	0,533	0,467	0,066
14	89	0,082	0,533	0,467	0,066
15	92	0,345	0,635	0,667	0,032
16	92	0,345	0,635	0,667	0,032
17	92	0,345	0,635	0,667	0,032
18	92	0,345	0,635	0,667	0,032
19	92	0,345	0,635	0,667	0,032
20	92	0,345	0,635	0,667	0,032
21	96	0,695	0,756	0,967	0,148
22	96	0,695	0,756	0,967	0,148
23	96	0,695	0,756	0,967	0,148
24	96	0,695	0,756	0,967	0,148

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-F(z)
25	96	0,695	0,756	0,967	0,148
26	96	0,695	0,756	0,967	0,148
27	96	0,695	0,756	0,967	0,148
28	96	0,695	0,756	0,967	0,148
29	96	0,695	0,756	0,967	0,148
30	100	1,046	0,852	1,000	0,150
Jumlah				2642	
Rata-rata				88,07	
Simpangan baku				11,414	
$L_{hitung} (L_{max})$				0,150	
$L_{tabel} (a=0,05 : n=30)$				0,161	

Dari tabel 6 di atas dapat dilihat hasil nilai rata-rata sebesar 88,07 dan simpangan baku sebesar 11,414. Terdapat  $L_{hitung} \leq 0,150$  dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,161. Mendukung hasil perhitungan dengan menggunakan *Microsoft Excel* maka peneliti melakukan perhitungan secara manual. Langkah-langkah perhitungan yang dilakukan peneliti dengan cara manual adalah sebagai berikut:

a. Menggunakan hasil posttest atau X sebagai sampel dengan mengurutkan mulai nilai dari terkecil sampai terbesar.

b. Mencari nilai  $Z_i$  dilakukan perhitungan dengan rumus  $Z_i = \frac{X_i - X}{s}$  sebagai berikut:

Diketahui:

$$X_i = 52, S = 11,414, X = 88,07$$

Penyelesaian:

$$Z_i = \frac{X_i - X}{s}$$

$$Z_i = \frac{52 - 88,07}{11,414}$$

$$Z_i = \frac{-36,07}{11,414}$$

$$Z_i = -3,160$$

c. Mencari peluang  $F(Z_i) = P((Z \leq Z_i))$  dapat dilihat pada tabel Z distribusi normal dengan nilai Z pada  $Z_i$  pada  $Z_{tabel}$  adalah 0,001,  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$

d. Mencari nilai 1 S ( $Z_i$ ) di dapat sebanyak 0,033.

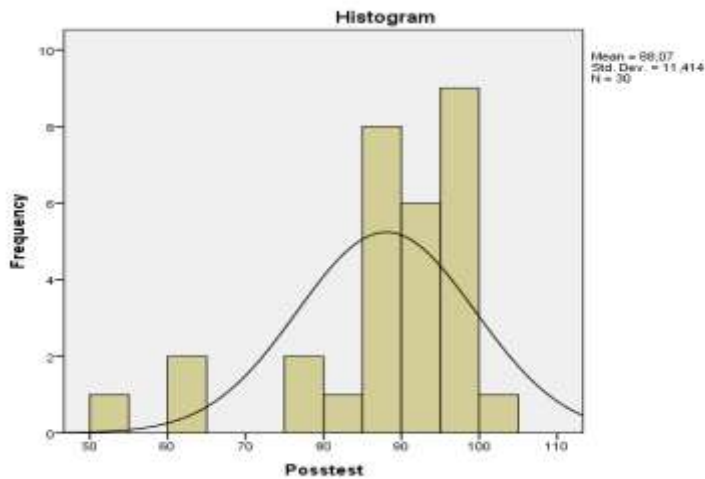
e. Menghitung selisih antara  $F(Z_1) - S(Z_1)$  dapat dihitung sebagai berikut:

$$F(Z_1) - S(Z_1) = 0,001 - 0,033 = 0,032$$

f. Ambil harga paling besar di antara selisih harga mutlak  $F(Z_1) - S(Z_1)$  harga terbesar =  $L_{hitung}$  sebesar 0,150

g. Signifikansi dari uji normalitas yaitu: Jika nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak; jika nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan perhitungan harga mutlak bantuan *Microsoft Excel* dan manual yang dilakukan di atas, dari setiap item hasil selisih antara  $F(Z_1)$  dengan  $S(Z_1)$  maka peneliti mencari nilai yang paling tinggi. Nilai yang didapat peneliti adalah 0,150 maka dengan melihat tabel normalitas pada daftar nilai L untuk uji Liliefors pada taraf signifikan  $\bar{\alpha} = 0,05$  diperoleh nilai signifikan sebesar 0,161.  $L_{hitung} = 0,150$  dan  $L_{tabel} = 0,161$  jadi  $L_{hitung} (0,150) < L_{tabel} (0,161)$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak sehingga peneliti menyimpulkan bahwa data sampel *posttest* siswa berdistribusi normal.



**Gambar 4. Histogram Normalitas *Posttest***

**Pengujian Hipotesis**

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang sama atau homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan “uji-t”. Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji-t. Hipotesis yang diuji adalah: (Ha) Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar siswa.

Kriteria uji-t dapat dilakukan signifikan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dengan hasil belajar. pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  hipotesis diterima, dan jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak. Perhitungan uji-t dilakukan dengan rumus manual dan dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 22*. Berikut perhitungan uji-t menggunakan rumus *product moment*, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0.759 \sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0.759^2}} \\
 &= \frac{0.759 \sqrt{28}}{\sqrt{1-0.576081}} \\
 &= \frac{0.759 \cdot 5,29}{\sqrt{0,423919}} \\
 &= \frac{4,01511}{0,6510} \\
 &= 6,176
 \end{aligned}$$

Berikut akan disajikan tabel dari hasil pengujian hipotesis dengan berbantuan program *SPSS ver 22.0* sebagai berikut:

**Tabel 7. Uji Hipotesis (Uji-t) Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-29.141	19.029		-1.531	.137

Model Pembelajaran <i>problem based learning</i> berbasis media pembelajaran <i>audio visual</i>	1.251	.203	.759	6.176	.000
--	-------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan SPSS Versi 22 dapat diketahui bahwa standar error adalah 0,203, beta 0,759 hasil uji-t adalah 6,176 dan signifikan adalah 0.000. Dari hasil penelitian uji hipotesis (uji-t) hasil signifikan diperoleh  $0,000 < 0,05$ . Hasil perhitungan uji-t sebesar 6.176 dapat diketahui dari nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $6,176 \geq 1,697$  yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* memiliki pengaruh positif yang signifikan, maka dengan demikian  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* (X) dengan hasil belajar siswa (Y).

**PEMBAHASAN**

Materi “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi” merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran IPAS di SD. Topik berkaitan dengan “Bagian Tubuh Tumbuhan”, di mana setiap tumbuhan memiliki anggota tubuh seperti daun, bunga, buah, batang, dan akar. Sasaran pembelajaran materi ini adalah agar siswa mengenal bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsi masing-masing. Dengan mengetahui bagian dan fungsi bagian-bagian tubuh tumbuhan ini, siswa dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan permasalahan yang ada. Karena itu, sasaran dari materi ini sangat penting.

Sasaran materi ini dapat dicapai dengan baik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *audio visual*. Pembelajaran dengan model ini lebih konkrit karena dimulai dengan orientasi masalah, siswa diorganisasikan untuk belajar, siswa dibimbing untuk menyelidiki secara individual dan kelompok, siswa diminta untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya mereka, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model ini memiliki beberapa kelebihan (1) Pada situasi nyata siswa didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah, (2) Siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, (3) Materi yang tidak berkaitan dengan pemecahan masalah tidak perlu dipelajari karena *problem based learning* berfokus pada masalah di setiap materi, (4) Melalui kelompok kerja maka akan terjadi suatu aktivitas ilmiah pada siswa, (5) Siswa menjadi terbiasa menggunakan sumber pengetahuan baik dari internet, perpustakaan, observasi dan wawancara, (6) Kemampuan komunikasi dapat dimiliki siswa yang terbentuk melalui kegiatan diskusi, dan (7) Pada kerja kelompok, kesulitan belajar siswa secara individual dapat teratasi.

Selain sintaks dan kelebihan model *problem based learning* ini, pembelajaran materi “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi” dengan “Tubuh dan Fungsi Bagian Tumbuhan” lebih jelas lagi dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual*. Menggunakan media pembelajaran *audio visual* pesan pembelajaran akan lebih mudah disampaikan. Arsyad (2019:29) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran *audio visual* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *audio visual* dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran *audio visual* dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran *audio visual* dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. (b) Objek atau benda yang terlalu kecil tidak tampak oleh indera dapat ditampilkan dengan bantuan film, slide, dan gambar. (c). Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal. (d). Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer. (e). Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan menggunakan komputer, film, dan video (f). Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat ditampilkan dengan teknik-teknik rekam seperti film, video, dan slide.
4. Menimbulkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

### KESIMPULAN

Pada awal penelitian terlebih dahulu peneliti memberikan *pretest* sebanyak 30 butir soal sebelum memberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil *pretest* siswa di kelas IV memiliki nilai rata-rata 46,8 dimana terdapat 7 siswa yang tuntas dengan persentase 23% dan yang tidak tuntas sebanyak 23 siswa dengan persentase 77% di mana nilai yang didapatkan belum memenuhi syarat ketuntasan berdasarkan KKM. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *audio visual* maka hasil belajar *posttest* siswa meningkat dengan nilai rata-rata 88,07 dan terdapat 27 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 90% dan terdapat 3 siswa yang tidak tuntas dengan persentase sebesar 10%. Dari hasil koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) atau  $r_{hitung} = 0,759$  dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden ( $n$ )=30 siswa sehingga diperoleh  $r_{tabel} = 0,361$ . Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $0,759 \geq 0,361$  dengan hasil belajar siswa yang memiliki hubungan yang kuat, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Masehi Lau Gunung. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t) dengan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $6,176 \geq 1,697$  pada taraf signifikan  $0,000 < 0,05$ . Data tersebut dapat menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima yaitu terdapat pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* berbasis media pembelajaran *audio visual* (X) dengan hasil belajar siswa (Y).

### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. (2023) *Inovasi Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). "Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung." *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 141–148.
- Arikunto. (2022). *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta.

- Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Fatturohman, M. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Teras, Yogyakarta.
- Fitri, A. (2021) *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Hamzah. (2021). *Media Audio-Visual*. PT Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36–43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>
- Indrajit, A. B. S. & R. E. (2023). *problem based learning*. Anggota IKAPI Yogyakarta
- Karsidi. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Kurniawan, I. K., Parmiti, D., & Kusmariyatni, N. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28959>
- Mayang Serungke, (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2655–6022.
- Mike Tumanggor, M. P. (2021). *Berpikir Kritis(Cara jitu menghadapi tantangan pembelajaran abad 21)* (1st ed.) Gracias Logis Kreatif. Ponorogo
- Model, P., Inquiry, P., Daring, B., Hasil, T., & Dan, B. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(4), 1035–1043.
- Parwati, N. (2019) *Belajar dan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rakhmasari, R., Apyaman, D., Java, W., Smk, P., Pendidikan, D., Provinsi, D., & Barat, J. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. 5(1).
- Raoda, R. A., Pagarra, H., & Sayidiman. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng. *Global Journal Teaching Professional*, 1(2), 208–220.
- Slameto. (2023). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sujana, D. M. A., Japa, I. G. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Meningkatnya Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 320. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.36865>
- Sujono.(2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib:Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42.
- Sulistiasih. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar* (1st ed.). CV.Literasi Nusantara Abadi, Malang.
- Susilana. (2020). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima, Bandung.
- Suzana. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* (D. N. Oviliana (ed.); 1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi, Malang.
- Setiawan, A. (2019) *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Jakarta.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>