

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mar'atus Sholeha¹, Agung Nugroho², Nur Fitriyana³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silmpari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: ¹Msholeha@email.ac.id, ²agung.nugroho1235@email.ac.id³
nur_fitriyana@email.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan secara signifikan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidoharjo Tahun Ajaran 2022/2023 setelah diterapkan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) menggunakan media audio visual. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Eksperimental Design*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo dan sampel penelitian berjumlah 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *sampling jenuh*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan ($\alpha=0,05$) dan $dk= (25)$ dengan nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ menunjukkan besar nilai $\text{sig.}(0,002) < 0,05$ artinya H_α diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo setelah menerapkan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) menggunakan media audio visual secara signifikan tuntas. Nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar (77,92%) serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa (84,62%).

Kata Kunci: PBL, Audio visual, IPS.

APPLICATION OF THE PBL LEARNING MODEL USING AUDIO VISUAL MEDIA IN THE SCIENCE LEARNING OF CLASS IV PRIMARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This research aims to determine the significant completion of social studies learning outcomes for class IV students at SD Negeri 2 Sidoharjo for the 2022/2023 academic year after implementing the PBL (*problem based learning*) learning model using audio-visual media. The research method used is *Pre-Experimental Design*. The population was all fourth grade students at SD N 2 Sidoharjo and the research sample was 26 students. Data collection was carried out using a saturated sampling technique. The collected data is analyzed using tests. Based on the results of data analysis with a significant level ($\alpha=0.05$) and $dk= (25)$ with a $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0.05$ value indicating a large $\text{sig.}(0.002) < 0.05$ meaning that H_α is accepted and H_0 rejected. Thus, it can be concluded that the social studies learning outcomes of class IV students at SD N 2 Sidoharjo after implementing the PBL (*problem based learning*) learning model using audio-visual media are significantly complete. The average student final test score was (77.92%) and the percentage of students who completed it was 22 students (84.62%).

Keywords: PBL, Audio visual, IPS.

A. PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan di sekolah sebagai lokasi penelitian menggunakan kurikulum 2013, yang menuntut siswa untuk aktif, kreatif, serta inovatif dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 juga mengarahkan siswa untuk menjadi warga negara yang berdemokrasi dan bertanggung jawab. Siswa harus mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk merubah tatanan kehidupan akibat perkembangan zaman pada saat ini. Maka dari itu dalam proses pembelajaran siswa harus aktif, dan berinteraksi dengan teman, guru, serta lingkungannya salah satunya dalam pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar.

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan perwujudan terdisiplin dari berbagai ilmu sosial, yang didasari bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tatanegara, dan sejarah sehingga pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran dengan disiplin ilmu tunggal melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu Yuanta (2019). Pembelajaran IPS, mengajarkan beberapa konsep ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik. Menjadi warga Negara yang baik merupakan salah satu tujuan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran IPS di sekolah dasar seharusnya menekankan siswa memiliki pemahaman aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, memiliki pemahaman kontekstual, aktif, kreatif serta

dapat berfikir kritis dalam proses pembelajaran yang berguna untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitar. Sejalan dengan itu Septian (2017) menjelaskan bahwa pelajaran IPS mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kepribadian siswa, sikap, perilaku mental, cara berfikir, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial agar menjadi warga Negara yang baik, peka serta dapat mengatasi masalah-masalah sosial pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 20 Oktober 2022 kepada Bapak Sarman, S.Pd diperoleh informasi bahwa, siswa berdoa sebelum belajar, siswa mengikuti instruksi dari guru, siswa berpakaian seragam yang sesuai, siswa membawa perlengkapan belajar, siswa tidak mendengarkan guru ketika menjelaskan materi pelajaran, siswa tidak memahami penjelasan yang telah disampaikan, siswa melakukan interaksi dengan guru, siswa tidak mengerjakan tugas dengan baik, siswa tidak aktif bertanya.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 20 Oktober 2022 kepada Bapak Sarman, S.Pd diperoleh informasi bahwa, hasil ujian semester ganjil tahun 2022 pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 2 Sidoharjo, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 71. Dari jumlah 26 siswa yang sudah mendapatkan nilai di atas KKM

hanya 15 siswa dengan persentase 57,69%, dan yang belum tuntas yaitu 11 siswa dengan persentase 42,30%. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya ketuntasan siswa kelas IV pada pembelajaran IPS ialah siswa belum memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu kurangnya minat dan keseriusan ketika proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh tingkat pemahaman siswa, kesulitan dalam pemahaman materi, siswa belum memahami kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan mereka, siswa belum mengetahui macam-macam aktivitas dibidang ekonomi, siswa belum memahami mengapa aktivitas ekonomi itu sangat penting bagi kehidupan, siswa kurang aktif dalam belajar, siswa sering mengobrol dan bermain dengan teman yang ada di sampingnya sehingga tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas, pembelajaran lebih didominasi oleh guru, serta permasalahan yang paling vital ialah guru tidak pernah menggunakan model dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Perihal mengatasi permasalahan tersebut diharapkan nantinya guru harus merancang pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan keaktifan siswa, membuat proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menyenangkan, dan memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang mengaitkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan melalui

masalah yang dialami oleh siswa. Model pembelajaran PBL (*problem based learning*) cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Virgiantini, dkk., (2022) yang mengemukakan bahwa, *Problem Based Learning* (PBL) ialah istilah lain dari pembelajaran berbasis masalah yang menitikberatkan pada adanya suatu permasalahan yang siswa hadapi dalam pembelajaran. Untuk mendukung proses pembelajaran berjalan dengan baik, tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja. Kita juga harus menggunakan alat bantu dalam mengajar, salah satunya menggunakan media audio visual.

Media pembelajaran audio visual merupakan salah satu bentuk sarana belajar bagi siswa dan merupakan bentuk dari pemanfaatan teknologi pada saat ini. Maka guru juga harus bisa menggunakan alat-alat teknologi yang tersedia untuk memudahkan ia dalam proses mengajar. Tetapi pada kenyataannya pendidik belum memahami penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran audio visual ini memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu menumbuhkan minat belajar siswa, membuat pelajaran menjadi menyenangkan, mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hayati, dkk., (2017) mengemukakan bahwa proses pembelajaran di kelas akan lebih efektif jika menggunakan media

pembelajaran, karena media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak yang sangat baik bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mengapa penulis memilih menerapkan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) menggunakan media audio visual untuk mengatasi permasalahan tersebut, diantaranya didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, dkk., (2020) dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMP Taruna Kedung Adem setelah diterapkannya model PBL (*Problem Based Learning*). Selanjutnya Hasan (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual terhadap ketuntasan belajar IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh dapat mencapai ketuntasan hasil belajar. Sedangkan Virgiantini, dkk., (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual yang secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD. Dan penelitian yang dilakukan oleh Jannah, dkk., (2020) menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media audio-visual efektif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan secara signifikan hasil

belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidoharjo Tahun Ajaran 2022/2023 setelah diterapkan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) menggunakan media audio visual.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (2018) mengemukakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Maka dari itu desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental Design*. Bentuk eksperimen yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, pada desain terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Sidoharjo. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidoharjo. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidoharjo yang berjumlah 26 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Jenis instrumen yang digunakan berupa tes essay yang berjumlah 15 soal. Kemudian instrumen soal akan diuji cobakan terlebih dahulu dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Tes essay soal akan digunakan untuk mengukur ketuntasan klasikal hasil

belajar siswa pada pada (*pre-test*) sebelum perlakuan dan (*post-test*) setelah perlakuan. Kisi-kisi instrumen soal mencakup KD mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, dengan materi keragaman ekonomi di Indonesia, serta menggunakan KKO yaitu CI, C2, C3, dan C4.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil *Pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar awal dari siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual. Soal *pre-test* yang digunakan adalah soal essay yang terdiri dari 12 soal yang sebelumnya suda di uji coba terlebih dahulu di kelas V (di luar sampel). Data hasil analisis belajar siswa sebelum melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1
Hasil Belajar *Pre-test*

Nilai	Keterangan	<i>Pre-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥71	Tuntas	0	0 %
<71	Tidak Tuntas	26	100 %
Jumlah Siswa		26 siswa	100 %
Nilai Tertinggi		65	
Nilai Terendah		22	
Nilai Rata-rata		35,58	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 71 dengan kriteria tuntas 0 orang (0%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 35,58 jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual termasuk dalam kategori belum tuntas.

Data Hasil *Post-test*

Pelaksanaan *post-test* dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual. Soal *post-test* yang digunakan ialah soal essay yang terdiri dari 12 soal. Data hasil analisis belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2
Hasil Belajar *Post-test*

Nilai	Keterangan	<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥71	Tuntas	22	%
<71	Tidak Tuntas	4	%
Jumlah Siswa		26 siswa	100 %
Nilai Tertinggi		92	
Nilai Terendah		47	
Nilai Rata-rata		77,92	

Berdasarkan pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 71 dengan kriteri tuntas 22

orang (84,62%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 77,92 jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual dalam kategori sudah tuntas.

Pengujian Persyaratan Analisis

Hasil pengujian menggunakan aplikasi IBM SPSS *statistics* 22 untuk mencari rata-rata dan simpangan baku *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 4 Rata-rata dan Simpangan Baku
Statistics

		PRETES	POSTES
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		35.58	77.92
Std. Deviation		10.591	10.442

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata (mean) pada *pre-test* yaitu 35,58 sedangkan simpangan baku (std.deviation) adalah 10.591. Untuk rata-rata (mean) *pos-test* yaitu 77,92, dan simpangan baku (std.deviation) ialah 10,442.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data hasil ini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan rumus Kolmogorov-Smirnov^a. Kriteria pengujiannya didasarkan pada taraf signifikan sig.(2-tailed) $\geq 0,05$ dinyatakan data berdistribusi normal, adapun jika taraf signifikan sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis di atas maka rekapitulasi hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel.

Tabel 5
Hasil Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Data Hasil <i>Pretes</i>	.171	26	.050
Data Hasil <i>Posttest</i>	.165	26	.067

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, maka menunjukkan bahwa nilai *pre-test* yaitu sig (0,050) $\geq 0,05$ dan nilai *post-test* yaitu sig (0,067) $\geq 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa distribusi statistik 26 siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo pada pembelajaran IPS dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku diketahui, maka untuk menguji hipotesis menggunakan rumus uji-z, hasil perhitungan data hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Hipotesis
One-Sample Test

	Test Value = 71					
	t	Df	Sig. (2- taile d)	Mean Dif	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upp er
Data Hasil Pretes	- 17. 05 4	25	.000	- 35.423	-39.70	- 31.1 5
Data Hasil Posttest	3.3 81	25	.002	6.923	2.71	11.1 4

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil analisis taraf signifikan nilai sig.(0,002) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo setelah diterapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media pembelajaran audio visual secara signifikan tuntas.

2. Pembahasan

Hasil yang diperoleh saat melakukan penelitian banyak siswa yang belum tuntas mencapai KKM yaitu dengan nilai rata-rata 35,58. Hal ini disebabkan karena guru belum menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual yang membantu siswa dalam memahami materi keragaman ekonomi di Indonesia bidang (pertanian, peternakan, perikanan, dan perhutanan) dan keragaman ekonomi yang meliputi bidang (pertambangan, industri, perdagangan, dan jasa) yang diberikan. Setelah diterapkan model pembelajaran (*Problem Based*

Learning) menggunakan media audio visual menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo mengalami peningkatan yaitu hasil rata-rata 77,92 dalam kategori tuntas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tes awal (*pre-test*) pada tabel 4.1 dan tes akhir (*post-test*) pada tabel 4.2. Setelah dilakukan perbandingan hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa setelah menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual.

Sebelum melakukan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan uji instrument pada kelas V SD N 2 Sidoharjo, pada tanggal 18 Maret 2023. Uji instrumen dilakukan dalam satu kali pertemuan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan soal yang akan digunakan pada penelitian. Dari hasil uji coba instrument diperoleh soal yang valid ialah 12 butir soal, dengan reliabilitasnya 0,836. Soal tersebut nantinya yang akan digunakan pada *pre-test* dan *post-test*.

Pada pertemuan pertama tanggal 28 Maret 2023, penulis mengadakan *pre-test* (tes kemampuan awal). Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual. Dari hasil rekapitulasi *pre-test*, siswa yang mendapat ≥ 71 (tuntas) sebanyak 0 siswa

(0%) dan nilainya kurang dari 71 (tidak tuntas) sebanyak 26 siswa (100%). Nilai tertinggi yaitu 65 dan nilai yang terendah yaitu 22 dan berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* diperoleh rata-rata 35,58. Secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil *pre-test* siswa sebelum diterapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-ratanya kurang dari 71.

Pada pertemuan kedua tanggal 29 Maret 2023, penulis mengadakan perlakuan yaitu menerapkan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) menggunakan media audio visual. Langkah pertama yang dilakukan yaitu kelas dimulai dengan mengucapkan salam, dan dilanjutkan dengan membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah itu penulis sebagai guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada waktu itu. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada waktu itu.

Kemudian melakukan pengenalan masalah kepada siswa dan menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh siswa. Masalah yang akan diberikan berupa video pembelajaran keragaman ekonomi di indonesia bidang (pertanian, peternakan, perikanan, dan perhutanan). Guru menampilkan video tersebut yang nantinya

akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Setelah video selesai diputar, siswa diminta untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 orang dalam 1 kelompok, dan meminta memberikan soal kepada setiap kelompok mengenai materi yang ditampilkan pada video pembelajaran tersebut. Guru membimbing siswa pada saat melakukan penyelidikan terkait masalah yang sedang dipecahkan. Disini siswa bisa bertukar pendapat dan mengeluarkan ide pada saat berdiskusi untuk memecakan masalah baik dengan teman kelompok ataupun guru.

Setelah semua selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Guru *me-review* atau mengulas kembali materi keragaman ekonomi di indonesia bidang (pertanian, peternakan, perikanan, dan perhutanan) yang telah dipelajari, lalu bertanya jawab dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Setelah itu melakukan refleksi atau klarifikasi jika terjadi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa, kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, lalu meminta ketua kelas untuk memimpin doa kemudian mengucapkan salam.

Pada pertemuan ketiga tanggal 30 Maret 2023, penulis mengadakan perlakuan yang kedua. Sama seperti perlakuan yang pertama, kelas dimulai dengan mengucapkan salam, dan dilanjutkan dengan membaca do'a

yang dipimpin oleh ketua kelas. Penulis sebagai guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, melakukan tepuk semangat, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa hari ini akan melanjutkan materi tentang keragaman ekonomi di Indonesia yang meliputi bidang (pertambangan, industri, perdagangan, dan jasa). Lalu bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari kemarin yaitu keragaman ekonomi di Indonesia bidang (pertanian, peternakan, perikanan, dan perhutanan). Sebelumnya guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri 3-4 orang dalam 1 kelompok, mereka nantinya akan menyimak video pembelajaran materi keragaman ekonomi yang meliputi bidang (pertambangan, industri, perdagangan, dan jasa) yang akan ditampilkan oleh gurunya. Setelah selesai menyimak video yang telah ditampilkan, guru memberikan tugas mengerjakan soal yang ada pada buku paket meraka masing-masing secara berkelompok. Dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas, siswa bisa bertukar pendapat, mengeluarkan ide mereka masing-masing bersama teman kelompok atau guru.

Setelah selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka ke depan kelas. Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari kemudian bertanya jawab dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang

pembelajaran yang telah diikuti. Guru melakukan refleksi atau klarifikasi jika terjadi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa, dan secara bersama menyanyikan lagu daerah yaitu "Gundul-gundul Pacul". Ketua kelas diminta untuk memimpin doa pulang, kemudian mengucapkan salam.

Tanggal 3 April 2023 yaitu pada pertemuan keempat, akan diadakan tes akhir (*post-test*) untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan. Setelah melihat hasil tes akhir (*post-test*), jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 71 (tuntas) sebanyak 22 siswa (84,62%) dan nilainya yang < 71 (belum tuntas) ialah sebanyak 4 siswa (15,38%). Nilai yang tertinggi ialah 92 dan yang terendah 47. Rata-rata nilai secara keseluruhan dari data *post-test* berdasarkan perhitungan diperoleh ialah 77,92 serta simpangan baku 10.442 sehingga data berdistribusi normal. Diketahui taraf signifikan nilai $\text{sig.}(0,002) < 0,05$ maka hipotesis diterima artinya pelajaran pada materi keragaman ekonomi di Indonesia bidang (pertanian, peternakan, perikanan, dan perhutanan) dan keragaman ekonomi yang meliputi bidang (pertambangan, industri, perdagangan, dan jasa) pada siswa sudah tuntas. Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo setelah penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual secara signifikan tuntas.

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar salah satunya ialah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya menghadirkan suatu masalah dalam dunia nyata atau kehidupan sehari-hari, yang nantinya akan dipecahkan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Isrok'atun dan Rosmala (2018) yang mengemukakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah (PBM) merupakan suatu pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan siswa, kepada suatu permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata dan menuntunnya untuk dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran. Sutarman (2013) menyatakan bahwa karakteristik model pembelajaran *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah ialah, proses edukasi berpusat pada siswa, menggunakan prosedur ilmiah, memecahkan masalah yang menarik dan menantang, memanfaatkan berbagai sumber belajar, bersifat kooperatif dan kolaboratif. serta dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator

Dengan diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* (PBL) siswa dapat menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapinya. Hal ini sesuai

dengan pendapat Trianto (Isrok'atun dan Rosmala, 2018) tahap atau sintaks pembelajaran *problem based learning* (PBL) pertama, orientasi siswa pada masalah yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan pembelajaran yang akan dipelajari dengan pembelajaran sebelumnya, serta mengenalkan masalah yang akan diberikan kepada siswa. Kedua, mengorganisasikan siswa untuk belajar, guru menampilkan video pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dan mengorganisasikan tugas siswa berdasarkan masalah yang ada. Ketiga, membimbing penyelidikan individual ataupun kelompok, guru membimbing setiap kelompok dalam melakukan penyelidikan. Keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil, yaitu setiap kelompok menyajikan hasil yang telah didiskusikan bersama kelompok masing-masing. Kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru melakukan evaluasi apakah dalam pemecahan masalah sudah benar atau belum dan mengklarifikasi jika terdapat kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa.

Dari langkah-langkah tersebut adapun kelebihan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) antara lain mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan suatu masalah, menumbuhkan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran, membuat siswa terbiasa menghadapi masalah, dan menumbuhkan motivasi, keberanian, rasa

percaya diri, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik Vitasari (Nur dan Masita, 2022). Untuk menunjang proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, tidak hanya menggunakan model pembelajaran tetapi dapat dibantu menggunakan media pembelajaran. Salah satunya menggunakan media audio visual. Djamarah dan Zain (2014) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Adapun jenis dari media audio visual ini yaitu audio visual diam dan gerak. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media audio visual gerak. Rosyid, dkk., (2021) media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan video-cassette. Dalam hal ini penulis menggunakan video pembelajaran, yang memuat materi keragaman ekonomi di Indonesia bidang (pertanian, peternakan, perikanan, dan perhutanan) dan keragaman ekonomi di Indonesia yang meliputi bidang (pertambangan, industri, perdagangan, dan jasa). Ini dapat menarik daya tarik siswa agar tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil akhir dari penelitian yang dilakukan penulis ialah model pembelajaran PBL (problem based learning) menggunakan media audio visual dapat menuntaskan secara signifikan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian

yang dilakukan oleh Hasan (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual terhadap ketuntasan belajar IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh dapat mencapai ketuntasan hasil belajar. penelitian yang dilakukan oleh Virgiantini, dkk., (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual yang secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD. Dan penelitian yang dilakukan oleh Jannah, dkk., (2020) menunjukkan bahwa model PBL berbantu media audio-visual efektif terhadap hasil belajar.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Sidoharjo diperoleh nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 77,92 dan persentase siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa (84,62%). Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa perbandingan taraf signifikan pada uji hipotesis yaitu menggunakan uji z, dengan nilai $\text{sig.}(0,002) < 0,05$ maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 2 Sidoharjo setelah diterapkannya model pembelajaran

PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan media audio visual secara signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4).
- Hasanah, U., dkk. (2021). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1)
- Hayati, N., dkk. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-hikmah*, 14(2), 1412-5382
- Septian, G.D. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Mengambil Keputusan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1)
- Virgiantini, dkk. (2022). Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(1).
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).