PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG

(Skripsi)

Oleh

ISTIKOMATIN NAPSIAH

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG

Oleh

ISTIKOMATIN NAPSIAH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design.* Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD Negeri 1 Sumberagung. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling.* Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B yang berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Instrumen pengumpulan data berupa non tes dan tes, yang sebelumnya diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Hasil perhitungan rata rata hasil kelas eksperimen dan non eksperimen memiliki perbedaan nilai yaitu 76,50 pada kelas eksperimen dan 71,83 pada kelas non eksperimen. Data hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung pada tahun pelajaran 2020/2021.

Kata kunci: hasil belajar tematik, media audio visual, *problem based learning*

ABSTRACT

THE EFFECT OF APPLYING THE BASED LEARNING PROBLEM MODEL TO AUDIO VISUAL MEDIA TO THE THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS GRADE IV SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG

By

ISTIKOMATIN NAPSIAH

The issue from this research is the low learning outcomes of students. This research aims to know the effect of applying the based learning problem model to audiovisual media to the thematic learning outcome. The type of this research is experiment with the research design called Nonequivalent Control Group Design. The research population is all students of Elementary School 1 Sumberagung. The determination of the research sample uses the technique of purposive sampling. The samples are the students from grade IV B that consists of 24 students. The data accumulation system uses non-technical tests and technical tests. The data collection instrument is a non-test and test that has been previously tested for validity and relativity. Data analysis techniques using the formula Kolmogorov smirnov. The flat results of the experimental and non experimental classes have a difference of 76,50 in the experimental class and 71,83 in the non experimental class. The result shows effects in applying the based learning problem model to audiovisual media to the thematic learning outcomes of students grade IV SD Negeri 1 Sumberagung academic year in the 2020/2021.

Keywords: *audio visual, problem based learning, thematic learning outcomes*

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG

Oleh

ISTIKOMATIN NAPSIAH

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021

Judul Skripsi	:	**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG**
Nama Mahasiswa	:	***Istikomatin Napsiah***
No. Pokok Mahasiswa	:	1713053055
Program Studi	:	S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Muncarno, M.Pd.	**Ujang Efendi, M.Pd.I.**
NIP. 19581213 198503 1 003	NIK. 231407840820101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Muncarno, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Ujang Efendi, M.Pd.I.** .....

Penguji Bukan Pembimbing : **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.** .....

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **26 Oktober 2021**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Istikomatin Napsiah

NPM : 1713053055

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Judul Skrips : Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 14 Juni 2021
Yang Membuat Pernyataan

Istikomatin Napsiah
NPM 1713053055

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Istikomatin Napsiah dilahirkan di Ambarawa, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung pada hari Rabu, 2 September 1998. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Singgih Wirawan dengan Ibu Murtiah.

Peneliti memulai pendidikan formal:

1. SD Negeri 2 Pujodadi, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, lulus tahun 2011.
2. SMP Negeri 1 Ambarawa, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu, lulus tahun 2014.
3. SMA Negeri 1 Pringsewu, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, lulus tahun 2017.

   Pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Tahun 2020, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Merbau, Kecamatan Kelumbayan Barat, Kabupaten Tanggamus dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Pekon Gunung Sari, Kecamatan Way Khilau, Kabupaten Pesawaran.

MOTTO

‘’Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui’’

(Q.S Al-Baqarah Ayat 216)

‘’Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan’’

(Q.S Al-Insyirah Ayat 5)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Alhamdulillahirobbil'alamin, berhimpun syukur kepada Sang Maha Kuasa, dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

Ayahanda dan Ibunda tercinta

Bapak Singgih Wirawan dan Ibu Murtiah

Telah ikhlas memberikan segala pengorbanan bagi kebaikan putrimu ini. Terima kasih telah memberikan cinta dan kasih sayang tanpa batas, serta segala untaian doa yang senantiasa dipanjatkan dalam setiap sujud ayahanda dan ibunda tercinta.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ‘’Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung’’. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa penyusun skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, dengan kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memjukan FKIP.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsi untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu dan ide-ide kreatif untuk memajukan kampus PGSD.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, saran, kritik, dan motivasi yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Ujang Efendi, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, saran, kritik, dan motivasi yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan sumbang saran untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
9. Bapak Kuswoto, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sumberagung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
10. Bapak Hendry Setiawan, S.Pd., selaku wali kelas IV B yang telah membantu dan membimbing selama penelitian.
11. Keluarga Tercinta, Adikku Bujang Ahmad Fadilah dan Fatimah Az-Zahra terima kasih atas doa dukungannya dan selalu menghadirkan keceriaan hari-hariku
12. Sahabatku tercinta serta tim sukses yang selalu mendukung dan membantuku Tiyas Puji Utami, Intan Aulia Salsabila, Noviani Bella Syaputri, Resa Nur Amelia, Indah Kusuma Andini, Resti Setiawati, Miranti, Eni Septiani, Asri Haganada, Monika Sari, Intan Indah Larasati dan Nurul Fitri RS Terima kasih telah memberikan dukungan, semangat, dan selalu membantuku. Semoga kebaikan kalian Allah SWT yang membalasnya.
13. Dwi Oktario Risnadi yang selalu membantuku dan menemaniku serta tak pernah bosan memberikan semangat dan motivasi. Terima kasih atas doa, semangat, motivasi dan bantuannya selama ini.
14. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2017. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
15. Teman-teman seperjuangan PGSD 2017 khususnya kelas B Bandar Lampung. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini serta doa dan dukungannya.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kemungkinan terdapat kekurangan, meskipun begitu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 14 Juni 2021

Istikomatin Napsiah
1713053055

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi

I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5
G. Ruang Lingkup Penelitian 6

II. KAJIAN PUSTAKA
A. Konsep Belajar 7
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran 7
2. Teori Belajar……. 8
B. Model Pembelajaran 10
1. Pengertian Model *Problem Based Learning* 10
2. Karakteristik Model *Problem Based Learning* 11
3. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* 13
4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* 14
C. Hasil Belajar 16
1. Pengertian Hasil Belajar 16
2. Kategori Ranah Hasil Belajar 17
D. Pembelajaran Tematik 18
1. Pengertian Pembelajaran Tematik 18
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik 19
E. Pengertian Media Audio Visual 20
1. Pengertian Media Audio Visual 20
2. Jenis Media Audio Visual 21
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual 21
F. Penelitian Relevan 21
G. Kerangka Pikir 24
H. Hipotesis 25

Halaman

III. METODE PENELITIAN
A. Jenis dan Desain Penelitian 26
1. Jenis Penelitian 26
2. Desain Penelitian 27
B. Prosedur Penelitian 27
C. Tempat dan Waktu Penelitian 28
D. Populasi dan Sampel 28
1. Populasi Penelitian 28
2. Sampel Penelitian 29
E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Operasional 30
1. Variabel Penelitian 30
2. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel 31
a. Definisi Konseptual Variabel 31
b. Definisi Operasional Variabel 31
F. Teknik Pengumpulan Data 32
1. Teknik Tes 32
2. Teknik Non Tes 33
G. Instrumen Penelitian 34
1. Jenis Instrumen 34
a. Instrumen Non Tes 34
b. Instrumen Tes 35
H. Uji Prasyarat Instrumen 35
1. Uji Validitas 35
2. Uji Reliabilitas 37
3. Daya Beda Soal 38
4. Taraf Kesukaran Soal 39
I. Teknik Analisis Data 40
1. Uji *N-Gain* 40
2. Uji Prasyarat Analisis Data 40
a. Uji Normalitas Data 40
b. Uji Homogenitas 41
J. Uji Hipotesis 42
1. Uji Regresi Linier Sederhana 42

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Pelaksanaan Penelitian 43
B. Hasil Penelitian 44
1. Data aktivitas peserta didik dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual 45
2. Data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen 45
a. Data Nilai *Pretest* 46
b. Data Nilai *Posttest* 47
3. Data hasil belajar peserta didik kelas non eksperimen 49
a. Data Nilai *Pretest* 49
b. Data Nilai *Posttest* 51
4. Deskripsi hasil belajar kelas eksperimen dan non eksperimen 53

Halaman

C. Uji Coba Instrumen Penelitian 53
a. Validitas 53
b. Reliabilitas 54
c. Daya Beda Soal 54
d. Taraf Kesukaran Soal 55
D. Hasil Analisis Data 55
1. Hasil Uji *N-Gain* 55
2. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data 56
a. Hasil Uji Normalitas Data 56
b. Hasil Uji Homogenitas 57
E. Hasil Uji Hipotesis 57
1. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana 57
F. Pembahasan 59
G. Keterbatasan Penelitian 65

V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 66
B. Saran 66

DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN 72

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Data nilai ujian semester ganjil tematik SD Negeri 1 Sumberagung 3
2. Desain Penerapan Pendekatan Kelas Eksperimen dan Non Eksperimen 27
3. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung 29
4. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan 34
5. Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas 36
6. Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas 37
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal 38
8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal 39
9. Klasifikasi Nilai *N-Gain* 40
10. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian 43
11. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik 45
12. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 46
13. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 48
14. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen 48
15. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Non Eksperimen 50
16. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Non Eksperimen 51
17. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Non Eksperimen 52
18. Klasifikasi Nilai *N-Gain* dalam Kelas Eksperimen dan Non Eksperimen 55
19. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka Pikir Penelitian..... 25
2. Histogram Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen..... 47
3. Histogram Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 48
4. Histogram Nilai *Pretest* Kelas Non Eksperimen..... 50
5. Histogram Nilai *Posttest* Kelas Non Eksperimen 52
6. Histogram Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen Dan Non Eksperimen 53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 73
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan 74
3. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian 75
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen Penelitian 76
5. Surat Izin Penelitian 77
6. Surat Balasan Izin Penelitian 78
7. Surat Validasi Instrumen 79
8. Identitas Sekolah 80
9. Silabus Pembelajaran 83
10. RPP Kelas Eksperimen 94
11. RPP Kelas Non Eksperimen 113
12. LKPD 134
13. Kisi-Kisi Soal Uji Instrumen 143
14. Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest* 148
15. Soal Uji Instrumen 151
16. Soal *Pretest* dan *Posttest* 159
17. Kunci Jawaban Uji Instrumen 165
18. Hasil Uji Validitas 168
19. Hasil Uji Reliabilitas 174
20. Hasil Uji Daya Beda Soal 175
21. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal 179
22. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model 182
23. Hasil Observasi 184
24. Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 189
25. Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 190
26. Data Nilai *Pretest* Kelas Non Eksperimen 191
27. Data Nilai *Posttest* Kelas Non Eksperimen 192
28. Hasil N-Gain 194
29. Hasil Uji Normalitas 196
30. Hasil Uji Homogenitas 205
31. Hasil Uji Hipotesis 209
32. Tabel Penelitian 212
33. Dokumentasi 214

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut, pada UU No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Depdiknas dinyatakan sebagai berikut:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Undang-undang yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan tersebut dapat di implementasi pada proses pembelajaran dengan mempertimbangkan komponen- komponen pembelajaran yang mendukung sehingga dapat terciptanya suatu belajar yang menyenangkan. Komponen penting dalam pembelajaran salah satunya pemilihan model dan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan kemampuan peserta didik salah satunya yaitu Model *Problem Based Learning*. Pengertian Model *Problem Based Learning* adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Ali Muhson, 2009).

Selain itu, didukung oleh pendapat (Syahroni Ejin, 2016) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada masalah kehidupan nyata (kontekstual) dari lingkungan sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan berpikir kritis peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan (Umainalo, 2019) menyatakan *'' Through a Problem Based Learning Model, student are used to learn from the actual and factual problems in daily life, and students are also used to learn groups and discussion, as well as learn to study issues, seek the relevant information, compile the information obtained, review the existing solution alternative, propose alternative solutions and compose the completion action.* Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa ''melalui Model *Problem Based Learning* peserta didik terbiasa belajar dari masalah aktual dan faktual dalam kehidupan sehari-hari, dan peserta didik juga menggunakan untuk belajar kelompok dan berdiskusi, serta belajar dari masalah, mencari informasi yang relevan, menyusun informasi yang diperoleh, meninjau alternatif solusi yang ada, mengusulkan solusi alternatif dan menyusun tindakan penyelesaian''.

Guna membantu pelaksanaan model pembelajaran, suatu pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Media yang digunakan dalam pembelajaran agar lebih bermakna bagi peserta didik yaitu media audio visual. Melalui media pembelajaran audio visual peserta didik ditampilkan tayangan-tayangan nyata berupa film pendek tentang materi yang dipelajari. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar dalam satu proses atau kegiatan. Kelebihan dalam menggunakan media audio visual yaitu film atau video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik selain itu, dengan menggunakan media audio visual peserta didik dapat dengan mudah menerima materi dan pembelajaran akan jauh lebih menarik.

Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 14-16 Januari tahun 2021 di SD Negeri 1 Sumberagung Kec. Ambarawa Kab. Pringsewu diperoleh informasi bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV masih rendah. Hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai ujian semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 kelas IV tergolong rendah dikarenakan hasil belajar sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data nilai ujian semester ganjil tematik SD Negeri 1 Sumberagung

Kelas	**KKM**	**Jumlah Peserta Didik**	**Tuntas**		**Belum Tuntas**	
			Jumlah Peserta Didik	**Presentase (%)**	**Jumlah Peserta Didik**	**Presentase (%)**
IV A	70	24	11	45,8	13	54,1
IV B	70	24	9	37,5	15	62,5

(Sumber: Dokumentasi Nilai Ujian Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung Tahun Ajaran 2020/2021**)**

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa kelas IV A memiliki persentase ketuntasan sebesar 45,8 % dan 54,1 % peserta didik belum tuntas. Selanjutnya, kelas IV B memiliki persentase ketuntasan sebesar 37,5 % dan 62,5 % peserta didik belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa di kelas IV B sebanyak 15 peserta didik teridentifikasi belum tuntas hanya 9 peserta didik yang baru mencapai nilai ketuntasan.

Lebih lanjut, rendahnya hasil belajar di sekolah diduga karena kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sehingga peserta didik menjadi lebih cepat bosan, pembelajaran masih berpusat pada pendidik, dan pendidik belum menerapkan atau menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi, pendidik belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk menstimulus peserta didik aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran, dan peserta didik kurang memahami materi

yang telah disampaikan oleh pendidik hal ini tersebut disebabkan karena banyak peserta didik yang masih banyak mengobrol dengan temannya dan hanya beberapa yang mendengarkan penjelasan dari pendidik.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan solusi yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik yaitu pendidik harus mampu memilih dan memvariasi model pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pelajaran sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran dengan begitu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dipakai untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dan juga mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV yang belum mencapai KKM.
2. Model *Problem Based Learning* belum dilaksanakan.
3. Kurangnya variasi model pembelajaran.
4. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
5. Pendidik belum menerapkan atau menggunakan media pembelajaran yang tepat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian eksperimen ini dibatasi pada masalah berikut:

1. Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual.
2. Hasil Belajar Tematik Peserta Didik kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

Adakah pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.
2. Manfaat Praktis
   a. Peserta Didik

      Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dan diharapkan pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi atau masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Sumberagung melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan motivasi peneliti untuk selalu belajar, menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai model pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan mengenai penelitian eksperimen dan Model *Problem Based Learning.* Sehingga kelak peneliti dapat menjadi pendidik yang memiliki kompetensi sebagaimana mestinya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup hal-hal berikut:

1. Jenis penelitian ini adalah eksperimen.
2. Objek penelitian adalah penerapan Model *Problem Based Learning*, media audio visual dan hasil belajar tematik.
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sumberagung.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sumberagung semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Belajar

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia dalam segala aspek kehidupan sehari-hari yang berlangsung secara aktif dan integratif untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hal ini dikuatkan oleh para ahli menurut Susanto (2013:3) yang menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Selain itu menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagian hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya, menurut Khuluqo (2017:1) belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar menjadikan seseorang mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, sikap dan menjadikan individu untuk berinteraksi antara individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan menggunakan berbagai metode atau cara untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Rusman (2014:134) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut Majid (2016:5) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para siswa didalam kehidupannya, yakni membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Menurut Huda (2016:7) pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik guna mengembangkan kemampuan diri untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Teori Belajar

Pembelajaran pada dasarnya harus berlandaskan dengan teori belajar agar pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan. Teori belajar dideskripsikan sebagai berikut:

a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik merupakan teori belajar yang lebih mengutamakan pada perubahan tingkah laku peserta didik sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Menurut Piaget dalam Budiningsih, (2012: 20), teori belajar behavioristik menyebutkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon, dengan kata lain belajar merupakan bentuk

perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Peserta didik dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif menyatakan bahwa belajar adalah perubahan persepsi atau pemahaman. Teori belajar ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Menurut Piaget dalam Komalasari (2010: 19) menyebutkan bahwa bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang ia lihat sebagai suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan.

c. Teori Humanistik

Teori belajar yang humanistik pada dasarnya memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dapat dianggap berhasil apabila peserta didik telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Menurut Darmadi (2017:25) teori humanistic cenderung megarahkan peserta didik untuk berpikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

d. Teori Konstruktivistik

Menurut teori konstruktivistik yang menjadi dasar bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan peserta didik itu sendiri. Proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong peserta didik mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Menurut Piaget dalam Budiningsih (2012: 58), belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, maka penelitian ini akan menggunakan teori konstruktivistik karena teori konstruktivistik sendiri merupakan sebuah teori yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri. Model ini berpengaruh untuk peserta didik secara langsung dalam membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini selaras dengan penggunaan Model *Problem Based Learning* dimana peserta didik berusaha untuk menemukan sendiri pengetahuannya dan membangun sendiri pengetahuannya.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi peserta didik secara nyata yang ada di lingkungan sekitarnya. Pada model ini pendidik berperan mendorong peserta didik untuk bersikap kritis, yakni dapat menilai benar salahnya, tepat tidaknya, dan baik buruknya sesuatu. Menurut Sani (2015: 127), menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan peserta didik dalam kehidupan sehari- hari.

Pendapat lain menurut Kosasih (2014: 89) Model *Problem Based Learning* dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah- masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik yang diharapkan dapat menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian materi pembelajaran. Selain peserta didik, pendidik juga berperan penting dalam proses pembelajaran yang akan menggerakan peserta didik menuju kemandirian, kehidupan yang luas, dan belajar sepanjang hayat. Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis masalah berbeda dengan peran pendidik di dalam kelas.

Menurut Rusman (2014: 234) pendidik dalam pembelajaran *Problem Based Learning* terus berpikir tentang beberapa hal, yaitu:

a. Bagaimana dapat merancang dan menggunakan permasalahan yang ada di dunia nyata, sehingga peserta didik dapat menguasai hasil belajar.
b. Bagaimana bisa menjadi pelatih peserta didik dalam proses pemecahan masalah, pengarahan diri, dan belajar dengan teman sebaya.
c. Bagaimana peserta didik memandang diri mereka sebagai pemecah masalah yang aktif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang bersifat konkret dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan untuk menghadapi tantangan dunia nyata yang baru dan kompleks. Menurut Amien dalam Kosasih (2014: 89), karakteristik *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

a. Bertanya, tidak semata-mata menghafal.
b. Bertindak, tidak semata-mata melihat dan mendengarkan.
c. Menemukan problema tidak semata-mata belajar fakta.
d. Memberikan pemecahan, tidak semata-mata belajar fakta untuk mendapatkan.
e. Menganalisis, tidak semata-mata mengamati.
f. Membuat sintesis, tidak semata-mata membuktikan.
g. Berfikir, tidak semata-mata bermimpi.
h. Menghasilkan, tidak semata-mata menggunakan.
i. Menyusun, tidak semata-mata mengumpulkan.
j. Menciptakan, tidak semata-mata memproduksi kembali.
k. Menerapkan, tidak semata-mata mengingat-ingat.

l. Mengeksperimen tasikan, tidak semata-mata membenarkan.
m. Mengkritik, tidak semata-mata menerima.
n. Mengevaluasi dan menghubungkan, tidak semata-mata, mengulangi.

Menurut Tan dalam Rusman (2014: 232), karakteristik pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

a. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak terstruktur.
c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
d. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
e. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah.
g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
h. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
i. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
j. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan review pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Menurut Sutirman (2013: 40), pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri:

a. Merupakan proses edukasi berpusat pada peserta didik.
b. Menggunakan prosedur ilmiah.
c. Memecahkan masalah yang menarik dan penting.
d. Memanfaatkan berbagai sumber belajar.
e. Bersifat kooperatif dan kolaboratif.
f. Pendidik sebagai fasilitator.

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang dimulai dengan pemberian suatu masalah yang kemudian peserta didik dituntut untuk belajar mandiri dan berpikir kritis secara individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah tersebut.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Maulana (2014:67) menyatakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut:

a. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik yang terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
b. Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
c. Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
d. Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
e. Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Menurut Ibrahim, dkk. dalam Rusman (2011:243) langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut:

a. Orientasi peserta didik pada masalah.
b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
c. Membimbing pengalaman individu/kelompok.
d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sanjaya (2010:218) mengungkapkan langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut:

a. Menyadari masalah.
b. Merumuskan masalah.
c. Merumuskan hipotesis.
d. Mengumpulkan data.
e. Menguji hipotesis.
f. Menentukan pilihan penyelesaian.

Sani (2016:142) menyatakan langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut:

a. Memberikan orientasi permasalahan kepada peserta didik.
b. Mengorganisasikan peserta didik untuk penyelidikan.
c. Pelaksanaan investigasi.
d. Mengembangkan dan menyajikan hasil.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai langkah-langkah Model *Problem Based Learning* peneliti menyimpulkan untuk memodifikasi langkah-langkah model *Problem Based Learning* yaitu mengorientasi peserta didik pada masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, menguji hipotesis, mengumpulkan data, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam pelaksanaannya, begitu juga dengan model *Problem Based Learning*. Kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning* menurut Shoimin (2014:132) yaitu:

a. Kelebihan *Problem Based Learning*
   1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
   2) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
   3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik, hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
   4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik pada peserta didik melalui kerja kelompok.
   5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
   6) Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
   7) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
   8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

2) Kekurangan *Problem Based Learning*
   1) *Problem Based Learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. *Problem Based Learning* lebih cocok untuk

pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sanjaya dalam Novialiswati (2018: 169) kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

a. Kelebihan Model *Problem Based Learning*
   1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
   2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
   3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
   4) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
   5) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
   6) Melalui pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
   7) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
b. Kekurangan Model *Problem Based Learning*
   1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka enggan untuk mencobanya.
   2) Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Arends dalam Mudlofir & Rusydiyah (2015:76) kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning* antara lain:

f. Kelebihan Model Problem Based Learning
   1) *Problem Based Learning* dapat merangsang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan baru tersebut.
   2) *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, inovatif, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan

mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.

3) *Problem Based Learning* dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata.
4) *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.
5) *Problem Based Learning* tidak hanya memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran pendidik namun tergantung pada motivasi intrinsik peserta didik.

g. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

1) Apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2) Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila pendidik tidak mempersiapkan secara matang model ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.
3) Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau dunia nyata terkadang kurang, sehingga proses PBL terhambat oleh faktor ini.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kelebihan Model *Problem Based Learning* adalah peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata dan berpikir kritis untuk menemukan solusi pemecahan masalah. Kekurangan Model *Problem Based Learning* adalah tidak banyak pendidik yang mampu menghantarkan peserta didik kepada pemecahan masalah dan memerlukan biaya mahal serta waktu yang panjang dalam kegiatan pembelajaran. Cara mengatasi kekurangan tersebut, dapat dilakukan dengan pendidik harus lebih teliti lagi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan terarah kepada pemecahan masalah dan perlunya pemberian batas biaya dan waktu dalam kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran

saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mengerti dan memahami pembelajaran tersebut Oemar Hamalik dalam Rusman (2015:67) menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono (2013:3-4) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.
Berdasarkan pendapat beberapa ahli peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari persepsi dan perilaku baik secara afektif, kognitif dan psikomotor.

2. Kategori Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar dibedakan dalam tiga kategori yaitu hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indicator untuk masing-masing ranah tersebut adalah:

a. Kognitif (pengetahuan)

Ranah kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Menurut Bloom dalam Kurniawan (2011:13) hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar ranah kognitif ini meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesus, evaluasi.

b. Afektif (sikap)

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Menurut Bloom dalam Kurniawan (2011:15), ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa

kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi:

1. Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut.
2. Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
3. Penilaian dan penentu sikap.
4. Organisasi, kemampuan membentuk suatu system nilai sebagai pedoman atau pengangan hidup.
5. Pembentuk pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Psikomotorik (keterampilan)

Hasil belajar ranah yang ketiga yaitu psikomotorik. Menurut Bloom dalam Kurniawan (2011:16) psikomotorik adalah ranah ysng berkaitan dengan keterampilan *(skill)* atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tiga kategori ranah hasil belajar berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Adapun dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada aspek pengetahuan (kognitif).

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik atau terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi

peserta didik. Menurut Trianto (2010: 139) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Menurut Sani (2015:272) Mendefinisikan bahwa pembelajaran tematik dimaksud untuk memberikan pengalaman belajar secara bermakna kepada peserta didik.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. Menurut Rusman (2012:258) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada peserta didik.
b. Memberikan pengalaman langsung.
c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
e. Bersifat fleksibel.
f. Hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Suryani (2014: 101), menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah:

a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik;

e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya;
f. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu:

a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
b. Memberikan peserta didik pengalaman langsung.
c. Pembelajaran yang terpadu.

E. Pengertian Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran diharapkan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Penggunaan media audio visual di kelas dapat bermanfaat untuk memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar yang dicapai baik berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Selanjutnya menurut Wina Sanjaya (2010:172) pengertian media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Lebih lanjut menurut Asyhar (2012:73) Media audio visual merupakan media yang menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Selanjutnya menurut Sri Anitah (2012:52) media audio visual merupakan media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan) jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media kombinasi antara audio dan visual yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara

dan sebagainya.

2. Jenis Media Audio Visual

Jenis media audio visual ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

a. Audio visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
b. Audio visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video, televisi, OHP, dan komputer.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan media audio visual Atoel (2011:20) menyatakan bahwa media audio visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan gambar, film bingkai, film atau model.
c. Media audiovisual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Menurut Arsyad (2011:23) bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan pendidik berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan kelemahan media audio visual yaitu suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama dan biayanya relatif lebih mahal.

F. Penelitian Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

1. Penelitian Indri Kusuma Wardani (2015) yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Salaman Mloyo Kota Semarang, menunjukkan terdapat peningkatan penerapan

model PBL berbantuan media audio visual yang dapat meningkatkan keterampilan pendidik, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Salaman Mloyo kota Semarang dalam pembelajaran IPA. Kesamaan tersebut yaitu menerapkan Model *Problem Based Learning* pada peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian Indri Kusuma Wardani menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, tempat penelitian di SDN Salaman Mloyo kota Semarang, dan melakukan penelitian tahun 2015. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen, dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Sumberagung, dan akan melakukan penelitian pada tahun 2020.

2. Penelitian Ai Marliah (2014) yang berjudul Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Tematik. Menunjukkan penerapan Model PBL dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada Tema Indahnya Kebersamaan. Kesamaan tersebut yaitu menerapkan Model *Problem Based Learning* pada peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian Ai Marliah menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan keterampilan pemecahan masalah. Tempat penelitian di SDN Cidadap II Kota Bandung, dan melakukan penelitian tahun 2014. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen, dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Sumberagung, dan akan melakukan penelitian pada tahun 2020.

3. Dyah Aini, Nyoman Dantes, Putu Budi (2018) Buleleng, Bali. ‘’Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar’’ *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia.* Vol.2 No.1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil

belajar IPA pada peserta didik kelas III di sekolah dasar. Persamaan sekaligus dan yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu variabel bebas PBL, jenis penelitian eksperimen semu, teknik pengumpulan data hasil belajar berupa soal pilihan ganda.

4. Atika Roudhotul, Intan Rahmawati, Fine Reffiane (2020). Semarang. ‘’Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku’’ hasil penelitian ini menunjukkan melalui penerapan Model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan sekaligus dan yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu variabel bebas PBL berbantu media audio visual, jenis penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Design* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, teknik pengumpulan data menggunakan soal *pretest-posttest*, sampel yang diambil menggunakan teknik *Nonprobability Sampling.*

5. Penelitian I Made Dwi Paramartha, dkk (2016) berjudul ‘’Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA’’ hasil penelitian ini yaitu nilai rata-rata menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi pengetahuan IPA kelompok peserta didik yang dibelajarkan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual $\bar{X}$ = 81,12 > 68,63 rata-rata penguasaan kompetensi pengetahuan IPA kelompok peserta didik yang dibelajarkan secara konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA peserta didik kelas IV SD Gugus Pangeran Diponegoro.

6. Umainalo, dkk. (2019) *Problem Based Learning As An Effort To Improve Student Learning Outcomes. This can be seen at the average value of students before the use of problem based learning (pretest) is 58.80 and*

the value after problem based learning (posttest) ist 89.30.

G. Kerangka Pikir

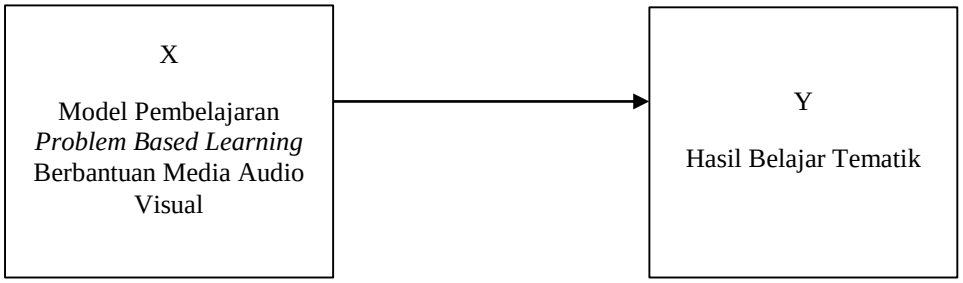
Pendidik masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dimana membuat peserta didik tidak terlalu aktif sehingga terasa seperti menciptakan interaksi satu arah dalam pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga pembelajaran cenderung membosankan. Kurangnya interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik membuat kegiatan pembelajaran cenderung membosankan bagi peserta didik.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif dalam belajar karena pembelajaran yang mendorong berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Model ini mengajak peserta didik untuk berdiskusi membentuk kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata. Model *Problem Based Learning* berpusat pada peserta didik sedangkan pendidik sebagai fasilitator. Proses pembelajaran ini dimulai dengan memberikan soal *pretest* pada peserta didik kelas IV B dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* ini guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari sebelumnya.
Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah pemilihan model pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada pendidik (*teacher centered*) sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan peserta didik dan keadaan kelas sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Metode yang bisa memancing semangat belajar peserta didik yaitu dengan memanfaatkan Model *Problem Based Learning* yang menekankan kepada proses memecahkan masalah. Pembelajaran akan bermakna apabila menggunakan Model *Problem Based Learning* yang membuat peserta didik turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, dengan pendidik memberi suatu permasalahan

secara tidak langsung akan menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja sama dan bersikap ilmiah serta kemampuan berkomunikasi sebagai aspek penting kecakapan hidup. Maksud dari penggunaan Model *Problem Based Learning* adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat peserta didik semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Peran pendidik dalam pembelajaran yaitu sebagai fasilitator peserta didik, pendidik harus memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk dapat belajar aktif untuk mencapai hasil pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Penelitian ini akan menggunakan Model *Problem Based Learning* yang dilihat dari ranah kognitif peserta didik pada kelas IV B. berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X	: Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual
Y	: Hasil Belajar Tematik
⟶	: Pengaruh

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design*. Di dalam penelitian ini terdapat kelompok non eksperimen, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang melaksanakan eksperimen. Desain eksperimen pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu kegiatan penelitian yang terbagi menjadi dua kelompok kelas dimana satu kelas menjadi kelas non eksperimen dan kelas lainnya menjadi kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random.

Langkah pertama pada desain penelitian *Nonequivalent Control Group Desain* adalah kedua kelas akan diberikan tes awal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelas tersebut, hasil pretest yang diharapkan tidak berbeda secara signifikan antara kelas non eksperimen dan kelas eksperimen, setelah itu akan diberikan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen dengan tetap mempertahankan kelas non eksperimen (kelas non eksperimen tidak diberikan perlakuan khusus).

Selanjutnya kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual pada proses pembelajaran. Desain penelitian ini menentukan pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media

audio visual dengan membandingkan nilai hasil belajar antara kelas eksperimen dan non eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas non eksperimen. Desain *Nonequivalent Control Group Design* dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Desain *Nonequivalent Control Group Design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok non eksperimen. Gambaran perbandingan antara kedua kelompok dapat dilihat dari tabel di bawah.

Tabel 2. Desain penerapan pendekatan kelas eksperimen dan non eksperimen

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	P	O2
Non Eksperimen	O3	Q	O4

Keterangan:
O1 : Pemberian soal *pretest* pada kelas eksperimen
O2 : Pemberian soal *posttest* pada kelas eksperimen
O3 : Pemberian soal *pretest* pada kelas non eksperimen
O4 : Pemberian soal *posttest* pada kelas non eksperimen
P : Pembelajaran dengan penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual
Q : Pembelajaran dengan penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan media audio visual

B. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan rancangan ini sebagai berikut.

1. Melakukan survei awal ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik yang akan disajikan subjek penelitian kemudian merumuskan masalah dari hasil survei.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas non eksperimen.

3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data berupa tes pilihan ganda.
4. Menguji coba instrumen tes kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Ambarawa.
5. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas non eksperimen.
7. Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen, dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dan kelompok non eksperimen dengan Model *Discovery Learning.* Kemudian memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran.
8. Setelah dilaksanakan *posttest,* kemudian menggunakan statistik untuk mencari pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian Penelitian ini diawali pada bulan November 2020 dengan observasi dan penelitian pendahuluan. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Tempat Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sumberagung yang berada di Jalan Raya Sumberagung, Sumberagung, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti harus menemukan populasi dan sampel terlebih dahulu, kemudian diberi perlakuan agar tercapai tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan.Yusuf (2014: 147)

populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis. Sanjaya (2014: 228) berpendapat bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa generalisasi hasil penelitian berlaku.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian atau objek utama penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sumberagung dengan jumlah 48 peserta didik.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	12	12	24
2	IV B	12	12	24
Jumlah				48

(Sumber: Data Pendidik SD Negeri 1 Sumberagung)

2. Sampel Penelitian

Sampel dianggap sebagai sumber data yang penting untuk mendukung penelitian. Menurut Arikunto (2014: 174) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sedangkan menurut Triyono (2013: 142) menyebutkan sampel adalah bagian dari sebuah populasi yang datanya diambil dengan teknik pengambilan sampel. Teknik yang digunakan peneliti dalam pengambilan sampel adalah teknik *Non Probability Sampling*. Menurut Sugiyono (2013: 84) teknik *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas non eksperimen dalam penelitian yaitu dengan *Purposive Sampling* atau sampel berdasarkan tujuan penelitian. Sampel pada penelitian yaitu peserta didik kelas IV B

sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 peserta didik dengan diberi perlakuan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual. Terpilihnya kelas IV B sebagai kelas eksperimen karena jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan kelas IV A, sedangkan kelas IV A yang berjumlah 24 peserta didik dijadikan sebagai kelas non eksperimen tanpa diberi perlakuan. Dipilihnya kelas IVA sebagai kelas non eksperimen karena jumlah peserta didik yang tuntas pada Ujian Akhir Semester Ganjil lebih banyak dibandingkan kelas IVB.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang atau objek yang mempunyai variasi yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan Sugiyono (2015: 16). Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas (Independen).

Variabel independen atau variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen Sugiyono (2015: 39). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual (X).

b. Variabel terikat (dependen)

Variabel dependen atau variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas Sugiyono (2015: 39). Variabel terikat pada penelitian ini yaitu Hasil Belajar Tematik (Y).

2. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

a. Definisi Konseptual Variabel

1) Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual
   Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.
2) Hasil belajar merupakan perubahan dari persepsi dan perilaku baik secara afektif, kognitif dan psikomotor.

b. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1) Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual
   Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual (1) mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Tujuan menggunakan Model *Problem Based Learning* diharapkan dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran kelompok peserta

didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mampu mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

Media Audio Visual

Media audio visual adalah media-media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Jenis media yang digunakan salah satu contohnya yaitu menggunakan media audio visual tersebut.

2) Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan proses belajar yang terdiri dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku) untuk mendapatkan hasil belajar. Melalui pre-test dan post-test dengan bentuk tes pilihan ganda yang dibuat berdasarkan ranah kognitif KI3 yang berdasarkan KD dan Indikator, dalam penelitian ini penulis hanya meneliti dalam ranah kognitif (pengetahuan).

F. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu komponen yang penting dalam penelitian adalah proses peneliti dalam mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif. Teknik dan alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu.

1. Teknik Tes

Tes merupakan istilah yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur dengan tujuan tertentu. Arikunto (2013: 193) tes adalah deretan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 40 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Tes bisa digunakan untuk mengukur

keterampilan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum pembelajaran, peserta didik diberikan tes awal (*pretest)* dan setelah pembelajaran selesai peserta didik diberikan tes akhir *(posttest).* Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik kemudian diteliti untuk melihat pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

a. Observasi

Menurut Sudaryono, dkk (2013: 38) menyatakan bahwa observasi yaitu pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2016: 205) "Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya".

Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual. Penelitian ini menggunakan observasi partisipan. Observasi partisipan yaitu suatu teknik pengamatan dimana peneliti ikut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diselidiki. Observasi ini dilakukan dengan mengamati dan mencatat langsung terhadap objek penelitian, yaitu dengan mengamati kegiatan proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal – hal yang ingin dikaji. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non tes dan instrumen tes.

a. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual. Instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual. Nilai aktivitas peserta didik diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\mathrm{R}}{\mathrm{SM}} \times 100$$

Keterangan:
N = Nilai
R = Jumlah skor yang diperoleh
SM = Skor maksimum
100 = Bilangan Tetap
(Purwanto, 2008:102)

Tabel 4. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1.	>80	Sangat aktif
2.	79-60	Aktif
3.	59-50	Cukup
4.	<50	Kurang

(Sumber: Adopsi Aqib, dkk 2009:41)

b. Instrumen Tes

Instrumen tes yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki setiap individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan 25 butir soal. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau yang paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1) Stem: suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan.
2) Option: sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
3) Kunci: jawaban yang benar/ paling tepat.
4) Distractor/ pengecoh: jawaban - jawaban lain selain kunci.

H. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian mendapat data valid atau tidak. Menurut Arikunto (2013:211) menyatakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Oleh karena itu, pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi *(content validity).* Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
2) Membuat soal berdasarkan kisi – kisi, kompetensi dasar KD dan indikator.
3) Melakukan uji validitas terhadap butir soal dengan meminta bantuan pendidik (guru yang berkompeten ataupun dosen) untuk mengetahui apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar KD dan indikator.

Uji validitas ini untuk mengetahui tingkat validitas butir soal, ada 40 butir soal yang akan diuji kevalidannya, maka digunakan rumus korelasi

product moment yang dikemukakan oleh Arikunto (2013: 72) dengan rumus sebagai berikut

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

Sumber: Arikunto (2013:72)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
N = Jumlah responden
$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y
$\sum X$ = Jumlah skor jawaban salah X
$\sum Y$ = Jumlah skor jawaban salah Y
$\sum X^2$ = Total kuadrat skor jawaban benar X
$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor jawaban benar Y

Tabel 5. Interpretasi koefisien korelasi validitas

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2010: 75)

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% = 0,05 maka instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid. Validitas soal dilakukan dengan melakukan uji coba instrumen kepada 22 peserta didik di SD Negeri 1 Ambarawa. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 40 soal.

2. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2017:173) mengatakan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau mengikuti perubahan secara ajeg. Uji reliabilitas ini dilaksanakan terhadap 22 peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Ambarawa. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\sum oi^2}{\sum ot^2}\right]$$

Sumber: Sugiyono (2010:185)

Keterangan:

r	= reliabilitas instrumen
$\sum o\iota$	= jumlah varians skor tiap item
K	= banyaknya soal
$2\ \sigma t$	= varians total

Penentuan kategori dari reliabilitas instrumen yang mengacu pada besarnya nilai reliabilitas dengan interpretasi indeks korelasi sebagai berikut:

Tabel 6. Interpretasi koefisien korelasi Reliabilitas

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013: 89)

Reliabilitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α = 0,05 maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ alat ukur tersebut tidak reliabel. Pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini dihitung menggunakan *Microsoft Office Excel* 2016.

3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2010:211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda soal diatas adalah:

$$\mathbf{D} = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:
D : Jumlah peserta tes
JA : Banyaknya peserta kelompok atas
JB : Banyaknya peserta kelompok bawah
BA: Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
BB: Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
PA = $\frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
PB = $\frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk mengetahui taraf klasifikasi daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Daya Beda	Keterangan
0,00 sampai 0,20	Jelek
0,21 sampai 0,40	Cukup
0,41 sampai 0,60	Baik
0,61 sampai 0,70	Baik Sekali
0,71 sampai 1,00	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2010:218)

4. Taraf Kesukaran Soal

Pendidik menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:208) yaitu:

$$\mathbf{P} = \frac{B}{JS}$$

Sumber: Arikunto (2010:208)

Keterangan:

P : Indeks kesukaran
B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar
JS : Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Kriteria kesulitan soal adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,01 sampai 0,30	Sukar
0,31 sampai 0,70	Sedang
0,71 sampai 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2010:210)

Soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal dengan indeks kesukaran 0,31-0,70 dengan tingkat kesukaran sedang.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Langkah selanjutnya setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas non eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest, posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Rumus yang digunakan untuk

mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut:

1. **Uji *N-Gain***

   Analisis data adalah proses pengaturan urutan data, mengorganisasikan ke suatu pola kategori dan satuan uraian dasar. Setelah kedua sampel diberikan perlakuan yang berbeda, data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir dianalisis untuk mendapatkan skor peningkatan *(gain)* pada kedua kelas. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual dan pembelajaran konvensional. Besarnya peningkatan dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi *(normalized gain)* yaitu:

$$\boldsymbol{Skor\ gain} = \frac{\mathbf{Spots - Spre}}{\mathbf{Smax - Spre}}$$

   Keterangan:
   Spots = Skor *posttest*
   Spre = Skor *pretest*
   Smax = Skor maximum
   Selanjutnya, perolehan skor N-*gain* diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu:

   Tabel 9. Klasifikasi nilai N-*Gain*

Rentang Nilai	Klasifikasi
g>70	Tinggi
30>(g)<70	Sedang
g<30	Rendah

   Sumber: (Arikunto (2014: 184)

2. **Uji Prasyarat Analisis Data**

   a. **Uji Normalitas Data**

   Uji persyaratan analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Beberapa teknik analisis data menuntut uji persyaratan analisis. Analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Oleh karena itu analisis varian mempersyaratkan uji

normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada pengujian normalitas ini, alat yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan *Microsoft excel* 2016. Asumsi pada alat uji Kolmogorov-smirnov apabila dikatakan normal jika sebuah data dinyatakan normal apabila Nilai $D_{max} < D_{kritis}$, dan sebaliknya jika Nilai $D_{max} < D_{kritis}$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Nilai D_{kritis} dapat dilihat dari tabel nilai kritis uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk mencari D_{max} dapat dihitung selisih absolut F(X) (distribusi frekuensi kumulatif sampel) dengan F(Z) (distribusi frekuensi kumulatif teoritis) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$$

$$D = | F(X) - F(Z) | \max$$

Keterangan:
D: Nilai *Kolmogorov-Smirnov*
Xi: Angka pada data
Z: Transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal
FT: Probabilitas komulatif normal
FS: Probabilitas komulatif empiris
(sumber: Siregar syofian,2013:153-162)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok non eksperimen. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif peserta didik. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Rumus uji homogenitas Muncarno (2015: 57) yaitu:

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
   Ha: variansi pada tiap kelompok sama (homogen)
   Ho: variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikansi adalah α = 5% atau 0,05.
3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

4) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka Ho ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka Ho diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

J. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Rumusan hipotesis statistik pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a: $r \neq 0$

H_0: $r = 0$

H_a = Terdapat pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

Guna menguji ada tidaknya pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung digunakan uji regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut.

$\hat{Y} = \alpha + bX$

Keterangan:
$\hat{Y}$ = (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan
X = variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan
α = nilai konstanta harga Y jika X=0
b = nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.
(sumber: Muncarno, 2017:105)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui nilai F_{hitung} sebesar 12,116 lebih besar dari nilai F_{tabel} 2,05. Dapat diambil kesimpulan bahwa Model *Problem Based Learning* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa Model *Problem Based Learning* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sumberagung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas IV, yaitu diajukan kepada:

1. Peserta didik

   Peserta didik hendaknya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah. Diharapkan menjadi peserta didik yang percaya diri dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan
2. Pendidik

   Pendidik diharapkan memilih model pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada

pendidik melainkan berpusat pada peserta didik. Pemilihan model pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran tematik dapat meningkat.

3. Kepala Sekolah

   Bagi sekolah memberikan fasilitas perlengkapan untuk peserta didik dan pendidik yang mendukung tercapai pembelajaran ini secara maksimal. Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *audio visual* hendaknya memberikan dukungan kepada pendidik.

4. Peneliti Lanjutan

   Peneliti perlu belajar lebih jauh tentang model pembelajaran agar wawasan dan pengetahuan semakin luas sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Sani, Ridwan. 2015. *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara, Bandung.

Alfahmi, A. M. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2: 1-11.

Anitah, Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka, Jakarta.

Anugraheni, I. 2018. Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*. 14: 9-18.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Bumi Aksara, Jakarta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Press, Jakarta.

Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

Dalyono. 2015. *Psikologi Pendidikan.* PT Rineka Cipta, Jakarta.

Dewi, N. M. J., Putra, D. K. N. S., & Ganing, N. N. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*. 5: 2-4.

Dimayanti, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. CV Budi Utama, Yogyakarta.

Ejin, S. 2016. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Jambu Hilir Baluti 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan: Teori dan Praktik.* 1: 66-72.

Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.

Hikmi, dkk. 2018. Pengaruh Model PBL Dengan Media Audio Visual dan Laboratorium Riil Materi Asam Basa Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Talenta Conference Series Science & Technologi.* 2: 290-292.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran isu-isu metodis dan paragmatis*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Ichsani, Annisa Nadya A. 2014. *Implementasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Scientific Pada Kelas IV Di SD Negeri 1 Manyaran Wonogiri.* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Jannah, dkk. 2020. Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku. *MIMBAR PGSD Undiksha*. 8: 342-350.

Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.

Khuloqo, Ihsan El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.

Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama, Bandung.

Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Yrama Widya, Bandung.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Marliah, A. 2016. *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Tematik.* (Skripsi). Universitas Pasundan, Jawa Barat.

Maulana, Dani. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung, Bandar Lampung.

Muhson, A. 2009. Peningkatan minat belajar dan pemahaman mahasiswa melalui penerapan problem-based learning. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*. 2: 39-40.

Muncarno. 2017. *Statistika Penelitian Pendidikan.* Hamim Group, Metro.

Umainalo, dkk. 2019. Problem Based Learning As An Effort To Improve Student Learning Outcomes. *International Journal Of Scientific & Technology Research.* 8: 1140-1143.

Paramartha, dkk. 2016. Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*. 1: 4-5.

Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. PT Buku Seru, Jakarta.

Purbarani, dkk. 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: 24-34.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Rajawali Pers, Jakarta.

Sani, Ridwan. 2016. *Inovasi Pembelajaran.* PT Bumi Aksara, Jakarta.

Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur.* Kencana Prenada Media Grup, Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group, Jakarta.

Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif.* PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi Mix Methods*. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* PT Alfabet, Jakarta.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Pranamedia Group, Jakarta.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, PT Prestasi Pustaka, Jakarta.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu.* Bumi Aksara, Jakarta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wardani, I. K. 2015. *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Salaman Mloyo Kota Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah.

Vera, K., & Wardani, K. 2018. Peningkatan keterampilan berfikir kritis melalui model problem based learning berbantuan audio visual pada siswa kelas IV SD. *Jartika*. 1: 33-45.