

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK MUATAN
IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 6 METRO BARAT**

(Skripsi)

Oleh

SOLEHA SYABANIA

NPM 1913053014



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK MUATAN IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 6 METRO BARAT

Oleh

SOLEHA SYABANIA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan yang signifikan penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen semu desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 81 orang peserta didik. Penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* berjumlah 40 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data teknik tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual berupa meningkatnya hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelompok eksperimen, ditunjukkan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t pengaruh, diperoleh data kelompok eksperimen $t_{hitung} = 16,371 > t_{tabel} = 2,093$ artinya terdapat peningkatan hasil belajar tematik muatan IPA menggunakan model *problem based learning* dengan media audio visual, kelompok kontrol diperoleh data $t_{hitung} = 10,814 > t_{tabel} = 2,093$ artinya terdapat peningkatan hasil belajar tematik muatan IPA tanpa model *problem based learning* dengan media audio visual, disimpulkan peningkatan lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Menggunakan rumus uji t perbedaan diperoleh data $t_{hitung} = 3,829 > t_{tabel} = 2,042$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA. Dari uji perbandingan disimpulkan model *problem based learning* dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar tematik muatan IPA, sehingga model *problem based learning* dengan media audio visual dapat dijadikan model pembelajaran di SD.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL WITH AUDIO VISUAL MEDIA ON THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF SCIENCE CONTENT OF GRADE V STUDENTS OF SD NEGERI 6 METRO BARAT

By

SOLEHA SYABANIA

The problem of this research was the low thematic learning outcomes of science content of grade V students of SD Negeri 6 Metro Barat. The purpose of the study was to determine the significant influence and difference in the application of problem based learning model with audio visual media on the thematic learning outcomes of student science content. This type of research was pseudo experimental research design non-equivalent control group design. The study population amounted to 81 students. The study used purposive sampling techniques totaling 40 students. Data collection techniques test and non test techniques. The results showed that there were significant influences and differences in the application of problem based learning model with audio visual media in the form of increasing thematic learning outcomes of science content of experimental group students, hypothesis testing was shown using the influence t test formula, obtained experimental group data $t_{\text{count}} = 16,371 > t_{\text{table}} = 2,093$ meaning that there was an increase in thematic learning outcomes of science content using a problem based learning model with audio visual media, the control group data obtained $t_{\text{count}} = 10,814 > t_{\text{table}} = 2,093$ meaning that there was an increase in thematic learning outcomes of science content without a problem based learning model with audio visual media, it was concluded that the increase was higher in the experimental group. Using the t test formula, the difference obtained data $t_{\text{count}} = 3,829 > t_{\text{table}} = 2,042$ means that there is a significant difference in the application of the problem based learning model with audio visual media to the thematic learning outcomes of science content. From the comparison test, it is concluded that the problem based learning model with audio visual media can improve thematic learning outcomes of science content, so that the problem based learning model with audio visual media can be used as a learning model in elementary school.

Keywords: learning outcomes, audio visual media, problem based learning.

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK MUATAN
IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 6 METRO BARAT**

Oleh

SOLEHA SYABANIA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK MUATAN IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 6 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa : ***Soleha Syabania***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053014

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



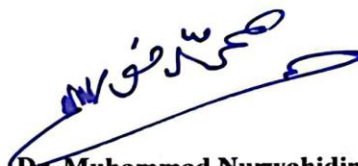
Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

Dosen Pembimbing II



Frida Destini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19891229 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Muncarno, M.Pd.

.....


Sekretaris : Frida Destini, S.Pd., M.Pd.

.....


Penguji Utama : Drs. Herman Tarigan, M.Pd.

.....




2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Agustus 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Soleha Syabania

NPM : 1913053014

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat” tersebut 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 di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 29 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



Soleha Syabania
NPM 1913053014

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Soleha Syabania, lahir di Bekasi pada tanggal 26 Oktober 2001. Peneliti merupakan anak kelima dari enam bersaudara, putri dari pasangan Bapak Amat Supandi dan Ibu Supriyanti.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Sumbermulyo lulus pada tahun 2013
2. MTs Al-Ma'ruf Margodadi lulus pada tahun 2016
3. SMA Negeri 1 Sumberejo lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Wonoharjo, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Wonoharjo, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepadamu Ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini.

Segala puji hanya milik engkau Ya Allah, bersama keridhaanmu,
kupersembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orang tua tercinta Bapakku Amat Supandi dan Ibuku Supriyanti. Terima kasih atas cinta yang luar biasa, doa yang selalu dipanjatkan kepada Allah, nasihat, pengorbanan, serta kasih sayang yang tak terhingga untukku.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wata'ala yang dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.
5. Drs. Muncarno, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Frida Destini, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Drs. Herman Tarigan, M.Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan motivasi dan saran-saran yang membangun untuk penyelesaian skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala sekolah, pendidik, staf tata usaha serta pegawai SD Negeri 6 Metro Barat, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku Yefsi Desty Ania, Merinda Yuveta, Yunia Safitri, Khofifa Dwi Nurmala, Ulfatul Mu'arifah, Ika Lusiani, Erin Putriana, Dhea Rosa Yolanda, Amrina Rosyada dan Tiwi Novilia terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
11. Kakakku Afri Nurhidayanti, Yunanda Mustaqim, Andry Imam Mustofa, Fachrul Kurnia Adam dan adikku Mutmainah Puspa Dewi terima kasih telah memberikan semangat, dukungan dan doa untuk penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman PGSD angkatan 2019, terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Subhanahu wata'ala membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 29 Agustus 2023
Peneliti,



Soleha Syabania
NPM 1913053014

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
H. Penjelasan Judul	8
II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Pengertian Pembelajaran	11
2. Hasil Belajar	11
a. Pengertian Hasil belajar	11
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
3. Model <i>Problem Based Learning</i>	14
a. Pengertian Model Problem Based Learning.....	14
b. Langkah-langkah Model Problem Based Learning.....	15
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Based Learning.....	16

4. Media Audio Visual	19
a. Pengertian Media Audio Visual	19
b. Jenis-Jenis Media Audio Visual	20
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	21
5. Pembelajaran Tematik.....	23
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	23
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	23
6. Muatan Pembelajaran IPA.....	25
a. Pengertian Muatan Pembelajaran IPA	25
b. Tujuan Muatan Pembelajaran IPA	26
c. Manfaat Muatan Pembelajaran IPA	28
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	35
B. Jenis Penelitian	35
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Populasi dan Sampel	38
1. Populasi	38
2. Sampel	39
F. Variabel Penelitian	40
G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	41
1. Definisi Konseptual Variabel	41
2. Definisi Operasional Variabel	41
H. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Teknik Tes	42
2. Teknik Non Tes	43
I. Instrumen Penelitian.....	44
1. Jenis Instrumen.....	44

2. Uji Coba Instrumen	47
3. Uji Prasyarat Instrumen.....	48
J. Teknik Analisis Data.....	52
1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual	52
2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik.....	52
3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal.....	52
4. Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	53
5. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>)	54
6. Uji Prasyarat Analisis Data	54
K. Uji Hipotesis.....	55
1. Uji Regresi Linier Sederhana	55
2. Uji t.....	56

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	58
1. Pelaksanaan Penelitian	58
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	59
3. Analisis Data Penelitian	60
4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	64
B. Pembahasan.....	67
C. Keterbatasan Penelitian.....	71

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) muatan IPA semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.....	3
2. Data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.....	39
3. Kisi-kisi instrumen tes	44
4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model <i>problem based learning</i>	46
5. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model <i>problem based learning</i>	46
6. Klasifikasi validitas.....	48
7. Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif.....	49
8. Kisi-kisi dan hasil uji validitas instrumen tes	50
9. Kriteria reliabilitas	51
10. Presentase ketuntasan hasil belajar	53
11. Interpretasi aktivitas pembelajaran	53
12. Deskripsi hasil penelitian.....	59
13. Distribusi frekuensi data <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	60
14. Distribusi frekuensi data <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	61
15. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	62
16. Nilai <i>n-gain</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	13
2. Langkah-langkah model <i>problem based learning</i>	16
3. Laptop	21
4. Kerangka pikir penelitian.....	33
5. Desain eksperimen	36
6. Desain langkah penelitian	38
7. Skema pembagian kelompok dengan cara <i>ordinal pairing</i>	40
8. Grafik histogram nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	61
9. Grafik histogram nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	62
10. Diagram perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	63
11. Diagram perbandingan nilai rata-rata <i>n-gain</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat izin penelitian pendahuluan	81
2. Surat balasan penelitian pendahuluan	82
3. Surat izin uji coba instrumen	83
4. Surat balasan uji coba instrumen	84
5. Surat izin penelitian	85
6. Surat balasan izin penelitian	86
7. Surat uji validasi instrumen soal	87
PROFIL SD NEGERI 6 METRO BARAT	
8. Visi dan misi SD Negeri 6 Metro Barat	89
9. Data peserta didik SD Negeri 6 Metro Barat	91
10. Pendidik dan tenaga kependidikan SD Negeri 6 Metro Barat	92
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
11. Silabus pembelajaran	95
12. RPP kelompok eksperimen	99
13. RPP kelompok kontrol	117
14. LKPD	130
15. Bahan ajar	141
16. Media pembelajaran	152
17. Lembar observasi penilaian aktivitas peserta didik	156
18. Soal dan kunci jawaban uji coba instrumen	159
19. Lembar jawaban soal uji coba instrumen	171
20. Jadwal turun lapangan	172
HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	
21. Hasil uji validitas tes	174
22. Perhitungan manual uji validitas tes	175
23. Hasil uji reliabilitas tes	178
24. Perhitungan manual uji reliabilitas tes	179
25. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	180
26. Kunci jawaban soal <i>pretest</i> dan <i>posstest</i>	188
27. Lembar jawaban soal <i>pretest</i>	189
28. Kunci jawaban soal <i>posstest</i>	190

HASIL PENELITIAN

29. Lembar observasi penilaian aktivitas peserta didik	192
30. Nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	198
31. Nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	199
32. Perhitungan deskripsi data penelitian	200
33. Nilai <i>n-gain</i> kelompok eksperimen	203
34. Nilai <i>n-gain</i> kelompok kontrol	204
35. Persentase keterlaksanaan model <i>problem based learning</i>	205
36. Perhitungan uji normalitas	206
a. Uji normalitas hasil <i>pretest</i>	206
b. Uji normalitas hasil <i>posttest</i>	210
37. Perhitungan uji homogenitas	213
a. Hasil uji homogenitas <i>pretest</i>	213
b. Hasil uji homogenitas <i>posttest</i>	214
38. Hasil uji hipotesis	215
a. Perhitungan uji regresi sederhana	215
b. Perhitungan uji t	218

TABEL-TABEL STATISTIK

39. Tabel nilai-nilai <i>r product moment</i>	225
40. Tabel nilai-nilai chi kuadrat	226
41. Tabel 0 – z kurva normal	227
42. Tabel distribusi f	228
43. Tabel distribusi t	229

DOKUMENTASI

44. Foto dokumentasi	231
45. Kartu kendali bimbingan	236

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting di dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut, pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab (1) Pasal (1) Ayat (1) yang menyatakan bahwa:

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, maka 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. Pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang saling mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Menurut Darman (2020:17) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Implementasi kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar merupakan bagian dari kurikulum 2013 yang telah ditetapkan. Menurut Hidayah (2015:36) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman

bermakna kepada peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam suatu tema, tidak diberlakukan sama dengan hasil belajarnya, karena hasil belajar pembelajaran tematik untuk setiap mata pelajaran tetap dinilai terpisah. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Lubis & Azizan (2020:200) bahwa pembelajaran tematik diintegrasikan di sekolah, sedangkan dalam penilaian rapor peserta didik tetap melebur menjadi tujuh mata pelajaran. Salah satu dari tujuh mata pelajaran di sekolah tersebut adalah IPA.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di Sekolah Dasar. Menurut Negara, dkk (2021:404) seharusnya pembelajaran IPA memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk aktif dalam menggali informasi sendiri, memecahkan suatu masalah sendiri dengan kata lain dalam proses pembelajaran pendidik membimbing peserta didik ke jalan yang tepat agar peserta didik tidak salah konsep dan pembelajaran tidak berpusat pada pendidik. Selain itu, menurut Wedyawati & Lisa (2019:430) pembelajaran IPA di SD memberi kesempatan peserta didik dalam meningkatkan rasa ingin tahu secara natural, mengembangkan kemampuan bertanya dan memecahkan masalah berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat pada saat penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2022 diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik, proses pembelajaran cenderung hanya penjelasan materi dari pendidik dengan menggunakan metode ceramah, hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran sedang berlangsung, sehingga mengakibatkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, studi dokumentasi dan wawancara yang dilakukan dengan pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat pada saat penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2022 diperoleh juga informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran penggunaan model *problem based learning* belum dilaksanakan secara maksimal, disebabkan pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah serta pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan mengakibatkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi, menyebabkan peserta didik kurang tertarik serta cenderung merasa bosan dalam memahami materi pembelajaran dan hal tersebut juga yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar Ujian Tengah Semester (UTS) peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diperoleh pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Muatan IPA Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tuntas (≥ 75)		Tidak Tuntas (< 75)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
V A	21	8	38,10	13	61,90
V B	21	10	47,62	11	52,38
V C	20	13	65,00	7	33,34
V D	19	11	57,90	8	42,10
Jumlah	81	-	-	-	-

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat

Berdasarkan tabel 1 data hasil ujian tengah semester di atas dari total 81 peserta didik kelas V. Dilihat dari persentase nilai sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan pada mata pelajaran IPA yaitu 75. Persentase nilai yaitu kelas V A dengan persentase 38,10% atau sebanyak 8 peserta didik yang tuntas dan 13 peserta didik atau 61,90% peserta didik yang belum tuntas dari 21 peserta

didik. Sedangkan untuk kelas V B terdapat 10 peserta didik atau 47,62% yang tuntas dan 11 peserta didik atau 52,38% yang belum tuntas dari 21 peserta didik. Kelas V C terdapat 13 peserta didik atau 65,00% yang tuntas dan 7 peserta didik atau 33,34% yang belum tuntas dari 21 peserta didik. Dan kelas V D terdapat 11 peserta didik atau 57,90% yang tuntas dan 8 peserta didik atau 42,10% yang belum tuntas dari 19 peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, solusi yang dapat dilakukan untuk perbaikan pembelajaran yaitu berupa penerapan model pembelajaran dengan media. Sebagai salah satu upaya merencanakan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model *problem based learning*. Hal tersebut dikarenakan model *problem based learning* mendorong peserta didik aktif dalam memecahkan suatu masalah sendiri untuk menemukan suatu pengetahuan baru. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Dewana (2017:2) model *problem based learning* dalam proses pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk aktif, berfikir secara kritis dan mampu memecahkan persoalan atau masalah dalam materi pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Peranan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik juga sebaiknya dibantu oleh pemanfaatan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Destini & Khairani (2022:4) yang menyatakan bahwa selain model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik juga dapat dilakukan melalui media pembelajaran, pembelajaran dirancang secara menarik dengan menggunakan media pembelajaran supaya peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Menurut Nurrita (2018:174) media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pada penelitian ini media yang akan digunakan, yaitu media audio visual.

Media audio visual sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta penggunaannya yang tidak membosankan sehingga meningkatkan daya tarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga peserta didik belum berpartisipasi secara aktif pada saat pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Model *problem based learning* belum dilaksanakan secara maksimal.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
5. Rendahnya hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas ruang lingkupnya, maka akan dibatasi pada masalah berikut:

1. Pengaruh model *problem based learning* dengan media audio visual (X).
2. Hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.
2. Mengetahui perbedaan yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA sebagai sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar mengenai pengetahuan yang peserta didik peroleh melalui proses pembelajaran dan mendapatkan sebuah pengalaman belajar menggunakan model *problem based learning* dengan media audio visual.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model *problem based learning* dengan media audio visual yang diterapkan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan suatu kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Barat melalui model *problem based learning* dengan media audio visual.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai model pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan di sekolah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen.

2. Subjek

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

3. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

4. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

5. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

H. Penjelasan Judul

Berikut ini penjelasan judul penelitian eksperimen yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 6 Metro Barat:

1. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan suatu model yang didasarkan pada masalah-masalah dunia nyata yang akan dihadapi peserta didik. Menurut Agustin (2013:37) model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dimulai dengan pemberian suatu permasalahan yang terkait dengan kehidupan nyata sehari-hari, selanjutnya peserta didik menyelesaikan masalah tersebut untuk menemukan suatu pengetahuan baru.

2. Media Audio Visual

Menurut Windasari & Sofyan (2018:4) media audio visual adalah salah satu jenis media yang selain mengandung unsur suara tetapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.

3. Hasil Belajar

Menurut Ananda (2017:25) hasil belajar adalah suatu tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran.

4. Muatan Pembelajaran IPA

Muatan pembelajaran IPA adalah muatan pembelajaran yang topik materi pembahasannya tentang fenomena atau gejala-gejala alam yang terjadi di lingkungan sekitar. Menurut Prananda & Hadiyanto (2019:910) IPA didefinisikan sebagai upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang di dalam segala aspek kehidupan sehari-hari untuk tercapainya suatu tujuan. Menurut Suardi (2018:10) belajar adalah suatu atau serangkaian dari aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan. Selain itu, menurut Suarim & Neviyarni (2021:77) belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Arfani (2016:86) belajar merupakan suatu usaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga diartikan sebagai suatu aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar di bawah bimbingan pengajar.

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses aktivitas yang dialami oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses menata lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Darman (2020:17) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik interaksi tersebut dilakukan secara langsung seperti pada kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Aminah (2021:35) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Simamora (2021:109) pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan suatu kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang saling mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting yang ada dalam pembelajaran. Menurut Ananda (2017:25) hasil belajar adalah suatu tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam

menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran.

Menurut Nurrita (2018:175) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Mirdanda (2018:34) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tolak ukur untuk melihat keberhasilan atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik yang mencakup beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini hasil belajar yang difokuskan oleh peneliti yaitu pada aspek kognitif.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

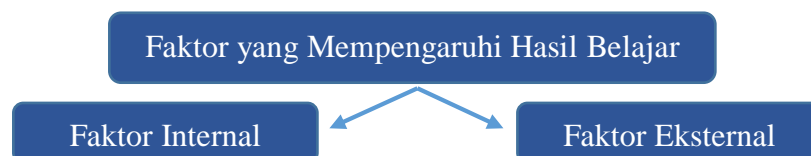
Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Menurut Rambe (2018:98) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor Internal
Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal
Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Mahmud & Samad (2015:512) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor-faktor internal: Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan), kelelahan.
2. Faktor-faktor eksternal: keluarga, sekolah, masyarakat.

Menurut Jufrida, dkk (2019:32) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor pendorong yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti faktor fisiologis yang meliputi faktor jasmani, faktor kesehatan, faktor cacat tubuh dan faktor psikologis yang meliputi motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar serta konsentrasi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti pada faktor keluarga yang meliputi faktor dari latar belakang tingkat pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik, relasi atau hubungan antar anggota keluarga, serta keadaan rumah dan faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup yaitu metode mengajar, metode belajar serta sarana dan prasarana serta yang terakhir faktor masyarakat.



Gambar 1. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik.

3. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan suatu model yang didasarkan pada masalah-masalah dunia nyata yang akan dihadapi peserta didik. Menurut Agustin (2013:37) model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dimulai dengan pemberian suatu permasalahan yang terkait dengan kehidupan nyata sehari-hari, selanjutnya peserta didik menyelesaikan masalah tersebut untuk menemukan suatu pengetahuan baru.

Menurut Fauzia (2018:42) model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan peserta didik dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya.

Menurut Tanjung, dkk (2021:2297) model *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, dimana peserta didik bekerja dalam suatu kelompok, mereka saling membantu dalam mengatasi berbagai persoalan atau masalah yang diberikan oleh pendidik sehingga mereka saling mengerti dan memahami pelajaran tersebut.

Berdasarkan pengertian model *problem based learning* menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *problem based*

learning adalah model pembelajaran yang berdasarkan permasalahan sehari-hari untuk diselesaikan atau dipecahkan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Di dalam model *problem based learning* ini memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Menurut Evi & Indarini (2021:386) langkah-langkah model *problem based learning*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik pada 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.

Menurut Lestari, dkk (2017:130) langkah-langkah dalam melaksanakan *problem based learning* ada 5 fase yaitu:

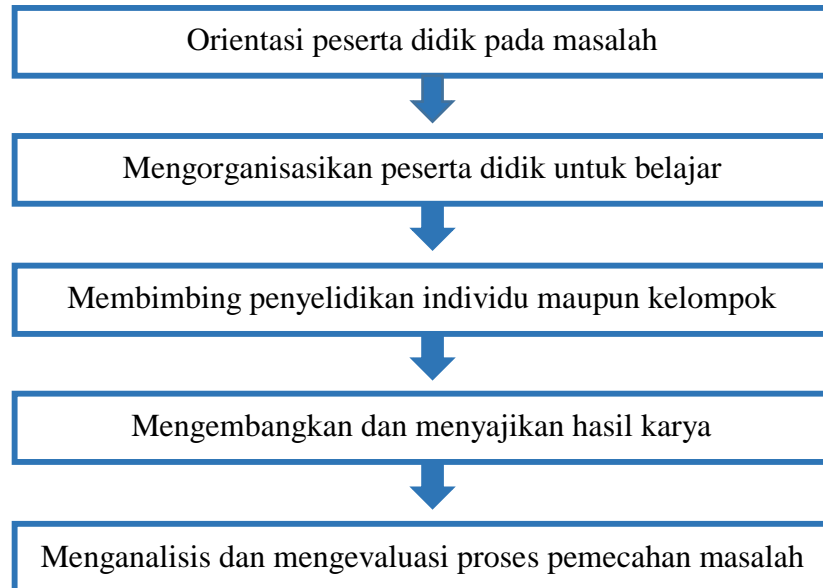
- 1) Mengorientasi peserta didik pada masalah;
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk meneliti;
- 3) Membantu investigasi mandiri dan berkelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut Haryanti (2017:59) langkah-langkah model *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik kepada masalah dimana pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat pada pemecahan masalah yang dipilihnya;
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar dimana pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut;
- 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok dimana pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dimana pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan

model serta membantu mereka berbagi tugas dengan temannya; dan

- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dimana pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.



Gambar 2. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, maka langkah-langkah model *problem based learning* yang digunakan pada penelitian ini yaitu menurut Evi & Indarini meliputi: (1) orientasi peserta didik pada 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.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Sebagaimana dengan model pembelajaran lainnya, model *problem based learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Ramlawati, dkk (2017:5-6) kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* yaitu:

- a) Kelebihan Model *Problem Based Learning*
1. Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menekankan pada makna, bukan fakta;
 2. Meningkatkan pengarahannya diri peserta didik. Peserta didik akan belajar mandiri untuk dapat memecahkan permasalahan yang diberikan dalam proses pembelajaran;
 3. Peserta didik dapat memiliki pemahaman lebih tinggi dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki dalam proses pembelajaran;
 4. Mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal peserta didik;
 5. Meningkatkan motivasi peserta didik karena model pembelajaran berbasis masalah lebih menyenangkan dan menawarkan cara belajar yang fleksibel;
 6. Meningkatkan kontak antar peserta didik yang bermanfaat untuk pertumbuhan kognitif peserta didik.
- b) Kekurangan Model *Problem Based Learning*
1. Hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran berbasis masalah bergantung pada solusi pemecahan masalah;
 2. Kurang cocok diterapkan dalam kelas yang memiliki tingkat keragaman yang tinggi karena masalah pembagian tugas. Artinya, peserta didik harus bersiap dalam perubahan peran dalam proses pembelajaran;
 3. Implementasi pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang tidak sedikit;
 4. Pendidik yang menerapkan model pembelajaran ini harus mampu memotivasi peserta didik dengan baik;
 5. Perumusan masalah-masalah dalam proses pembelajaran harus tepat dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Zainal (2022:3588-3589) kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* yaitu:

- a) Kelebihan Model *Problem Based Learning*
1. Pembelajaran di kelas berpusat pada peserta didik,
 2. Meningkatkan pengendalian diri peserta didik,
 3. Peserta didik berpeluang mempelajari/menyelidiki peristiwa multidimensi dengan perspektif yang lebih dalam,
 4. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik,
 5. Peserta didik terdorong untuk mempelajari materi dan konsep baru pada saat memecahkan masalah,

6. Meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik sehingga dapat belajar dan bekerja dalam kelompok,
7. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah peserta didik,
8. Memadukan teori dan praktik sehingga peserta didik berpeluang memadukan pengetahuan lama dan baru,
9. Mendukung proses pembelajaran,
10. Peserta didik memperoleh keterampilan mengatur waktu, fokus, mengumpulkan data, menyiapkan laporan dan evaluasi, dan
11. Memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

b) Kekurangan Model *Problem Based Learning*

1. Pendidik berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar,
2. Peserta didik berpeluang membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ketika pertama kali dikemukakan di kelas,
3. Individu atau kelompok dapat menyelesaikan pekerjaan mereka lebih awal atau terlambat,
4. *Problem based learning* membutuhkan materi yang kaya dan penyelidikan/riset,
5. *Problem based learning* cukup sulit diterapkan di semua kelas dan
6. Cukup sulit untuk menilai pembelajaran.

Menurut Rerung, dkk (2017:49) kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* antara lain:

a) Kelebihan Model *Problem Based Learning*

1. Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata,
2. Mempunyai 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 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, dan
8. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

b) Kekurangan Model *Problem Based Learning*

1. Pembelajaran berbasis masalah (PBM) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, dan
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *problem based learning* adalah peserta didik dilatih memiliki kemampuan untuk dapat memecahkan masalah dalam situasi nyata. Sedangkan kekurangan model *problem based learning* adalah peserta didik berpeluang membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk menyelesaikan masalah.

4. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Pada penggunaan media audio visual di dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar. Menurut Saputro, dkk (2021:1912) media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi serta penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga menciptakan kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Hastuti & Budianti (2014:34) media audio visual merupakan suatu media penyampaian informasi yang mempunyai karakteristik audio (suara) dan visual (gambar).

Menurut Windasari & Sofyan (2018:4) media audio visual adalah salah satu jenis media yang selain mengandung unsur suara tetapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.

Berdasarkan pengertian media audio visual menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah jenis media penyampaian informasi yang mengandung unsur suara dan gambar dengan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

b. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Media audio visual dibagi menjadi beberapa jenis. Menurut Salsabila, dkk (2020:299) media audio visual dapat dibagi:

- a. Audio visual diam merupakan media yang hanya menampilkan suara dan gambar, namun tidak bergerak. Contoh: film bingkai (*sounds slides*), film rangkaian suara, dan cetak suara.
- b. Audio visual gerak merupakan media yang menampilkan unsur suara serta gambar secara bergerak. Contoh: film suara, *video-cassete*.

Menurut Pujiastuti (2015:300) media audio visual dapat dibagi menjadi dua yaitu audio visual diam (media yang menampilkan suara dan gambar) dan audio visual gerak (media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak).

Menurut Hayati & Harianto (2017:165) pembagian lain dari media audio visual adalah:

- a. Audio Visual Murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*; dan
- b. Audio Visual Tidak Murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Contohnya lainnya adalah film strip suara dan cetak suara

Contoh media audio visual dalam pembelajaran atau media pembelajaran yang berbasis audio visual menurut Pakpahan, dkk (2020:82) dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Laptop

Berdasarkan uraian jenis-jenis media audio visual menurut para ahli di atas, peneliti memilih media audio visual gerak karena dalam hal ini dapat membuat peserta didik untuk mampu lebih mudah memahami materi serta guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual juga memiliki kelebihan dan kekurangan seperti media pembelajaran lainnya. Menurut Hasan (2016:26) kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya yang tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang didapatkan lebih jelas serta cepat dipahami. Sedangkan kelemahan dari media audio visual adalah suaranya yang terkadang tidak jelas, pelaksanaannya butuh waktu yang cukup lama, dan biayanya relatif lebih mahal.

Menurut Triasih, dkk (2020:60) media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media audio visual adalah mencakup segala aspek indera meliputi indra pendengaran dan penglihatan sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta perhatian

peserta didik. Sedangkan kekurangannya adalah keterbatasan biaya pembuatan serta peralatan yang cukup tinggi dan mahal.

Menurut Aridalena & Rikmasari (2015:24) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan dari media audio visual yaitu :

- a) Kelebihan Media Audio Visual
 1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
 2. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik serta animasi dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
 3. Mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini akan menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.
 4. Mampu menjangkau audiens yang jumlahnya besar, kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan untuk mengamati suatu objek.
 5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
 6. Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya.
 7. Media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.

- b) Kekurangan Media Audio Visual
 1. Memerlukan peralatan khusus atau sarana pendukung dalam penyajiannya.
 2. Memerlukan tenaga listrik.
 3. Memerlukan keterampilan dan kerja tim dalam pembuatannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media audio visual adalah penggunaannya yang tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan daya tarik perhatian serta motivasi peserta didik dan informasi yang didapatkan lebih jelas serta memudahkan dalam memahami materi. Sedangkan kekurangan media audio visual adalah memerlukan peralatan pendukung dalam penyajiannya.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran kurikulum 2013 dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik atau pembelajaran yang menggunakan tema. Menurut Hafidhoh (2021:52) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat ke dalam tema-tema tertentu.

Menurut Ananda & Fadhilaturrahim (2018:13) pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan.

Menurut Utami & Hasanah (2020:129) pembelajaran tematik merupakan suatu proses belajar yang dikemas dengan sebuah tema dari identifikasi berbagai mata pelajaran dan kemudian dikaitkan dengan materi dari mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu proses kegiatan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam tema tertentu.

Pembelajaran tematik pada penelitian ini menggunakan tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”, Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan”, dan Subtema 2 “Perubahan Lingkungan”. Khususnya pada muatan pembelajaran IPA.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. Menurut Yofamella & Taufik (2020:160) karakteristik pembelajaran tematik diantaranya:

1. Berpusat pada peserta didik.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
5. Bersifat fleksibel.
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Menurut Malawi, dkk (2019:7-8) karakteristik pembelajaran tematik atau terpadu sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik.
Pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung.
Pembelajaran tematik atau terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
Pembelajaran tematik atau terpadu menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu memahami konsep secara utuh. Hal ini diperlukan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel.
Pembelajaran tematik atau terpadu bersifat luwes (fleksibel), dimana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
Pembelajaran tematik atau terpadu mengadopsi prinsip belajar PAIKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Prastowo (2019:15) karakteristik pembelajaran tematik pada dasarnya, yaitu:

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
3. Belajar melalui pengalaman atau memberikan pengalaman langsung.

4. Lebih memperhatikan proses daripada hasil semata.
5. Sarat dengan muatan keterkaitan.
6. Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
7. Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
8. Bersifat fleksibel.
9. Hasil Pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
10. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran tematik menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman secara langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

6. Muatan Pembelajaran IPA

a. Pengertian Muatan Pembelajaran IPA

Muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu muatan mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik diperoleh melalui pengamatan serta penelitian terhadap gejala-gejala alam. Dalam Permendikbud tahun 2014 nomor 146 lampiran III disebutkan bahwa muatan pembelajaran merupakan cakupan materi yang ada pada kompetensi dasar sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Menurut Jannah & Atmojo (2022:1065) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau dikenal juga dengan Sains merupakan suatu ilmu dengan topik pembahasannya tentang gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan maupun pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Menurut Pebriani (2017:12) IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang fenomena atau gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan penemuan yang berkaitan dengan gejala alam yang terjadi di lingkungan sekitar dan memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari serta dapat menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap pembelajaran IPA.

Menurut Prananda & Hadiyanto (2019:910) IPA didefinisikan sebagai upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Berdasarkan pengertian muatan pembelajaran IPA menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa muatan pembelajaran IPA adalah muatan pembelajaran yang topik materi pembahasannya tentang fenomena atau gejala-gejala alam yang terjadi di lingkungan sekitar.

b. Tujuan Muatan Pembelajaran IPA

Di dalam muatan pembelajaran IPA memiliki beberapa tujuan. Berdasarkan Permendikbud 22 Tahun 2016 dalam Sayekti & Kinasih (2018:98) mata pelajaran IPA di SD memiliki tujuan agar peserta didik memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam

sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan serta memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai bekal untuk melanjutkan jenjang selanjutnya.

Menurut Kelana & Pratama (2019:19) tujuan dari pembelajaran IPA SD adalah:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat (STM).
2. Mengembangkan keterampilan proses (KP) dalam menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains untuk diterapkan dan memanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang pentingnya IPA dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Serta bentuk menghargai berbagai ciptaan Tuhan di alam semesta ini.
7. Bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Tias (2017:51) pembelajaran IPA pada dasarnya bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar tanggap dalam menghadapi lingkungannya, karena dengan belajar IPA peserta didik dapat belajar memahami fenomena-fenomena alam yang terjadi dilingkungannya.

Berdasarkan tujuan muatan pembelajaran IPA menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan tujuan muatan pembelajaran IPA adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-

konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

c. Manfaat Muatan Pembelajaran IPA

Muatan Pembelajaran IPA memiliki beberapa manfaat. Menurut Depdiknas (2003) yaitu menanamkan sikap ingin tahu serta sikap positif, mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan kemampuan dan pemahaman konsep-konsep sains, ikut serta dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam.

Menurut Depdiknas (2004) yaitu untuk meningkatkan rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, serta mengembangkan sikap, wawasan dan nilai.

Menurut Diansari (2011:11) yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan (memecahkan masalah), mengenal dan memupuk rasa cinta alam, mengembangkan minat peserta didik kepada IPA, serta mengembangkan konsep-konsep IPA.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat muatan pembelajaran IPA yaitu meningkatkan sikap rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam IPA, dan mengembangkan pemahaman konsep-konsep IPA.

B. Penelitian Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau dapat dikatakan juga relevan dengan penelitian ini.

Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

1. Dewana (2017) “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD”. Diperoleh hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 2,314 dan pengganti harga t_{tabel} ($\alpha = 5\%$) sebesar 2,012. Karena $t_{hitung} (2,314) > t_{tabel} (2,012)$. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas (model *problem based learning*) dan variabel terikat (hasil belajar) serta mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Dewana menggunakan peserta didik kelas IV di SD Negeri 12 Pontianak Selatan, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Barat.

2. Windasari & Sofyan (2018) “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini yaitu pada hipotesis penelitian didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $< 0,05$, dan t_{hitung} sebesar 12,515 yang berarti bahwa $> 2,052$. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Duri Kepa 05.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas (media audio visual) dan variabel terikat (hasil belajar) serta mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Windasari & Sofyan menggunakan peserta didik kelas IV SDN Duri

Kepa 05, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Barat.

3. Wau (2017) “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada”. Hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 15,02 > t_{tabel} = 2,042$ dengan derajat kebebasan (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 39$ dan taraf signifikansi 5%. Rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar IPS kelompok kontrol yaitu $66,40 > 56,9$. Hasil menunjukkan model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas (model *problem based learning*) dan variabel terikat (hasil belajar). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada sampel, lokasi penelitian, dan mata pelajaran. Wau menggunakan peserta didik kelas IV di SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Barat. Mata pelajaran dalam penelitian Wau yaitu mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran IPA.

4. Prasetya (2016) “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian ini yaitu dari hasil pengujian hipotesis statistik diperoleh statistik data nilai $t_{hitung} = 4,48$ dan $t_{tabel} = 2,02$ pada taraf 5% yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VI SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta Selatan.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas (media audio visual) dan variabel terikat (hasil belajar). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada sampel, lokasi penelitian, dan mata pelajaran. Prasetia menggunakan peserta didik kelas VI di SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta Selatan, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Barat. Mata pelajaran dalam penelitian Prasetia yaitu mata pelajaran Matematika, sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran IPA.

5. Nurhasanah, dkk (2021) “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ilmu pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 47 Samarinda”. Hasil penelitian ini yaitu pada hipotesis penelitian didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,030 > 1,691$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *problem based learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SD Islam Al-Azhar 47 Samarinda.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas (model *problem based learning*) dan variabel terikat (hasil belajar) serta mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Nurhasanah, dkk menggunakan peserta didik kelas IV di SD Islam Al-Azhar 47 Samarinda, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Barat.

6. Nurhaedah, dkk (2022) “*The Effect Of Problem Based Learning Model On Students Outcomes In Learning Natural Science Of 5th Grade At UPT SDN 104 Tontonan Anggeraja District Enrekang Regency*”. *The results of*

this study t_{table} is obtained, which is 2,131. Based on these data, it was obtained that $t_{calculate} > t_{table}$ ($7,141 > 2,131$). Which means that the application of the problem based learning model has an effect on the science learning outcomes of 5th grade students at UPT SDN 104 Tontonan, Anggeraja District, Enrekang Regency.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas (model *problem based learning*) dan variabel terikat (hasil belajar) serta mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Nurhaedah, dkk menggunakan peserta didik kelas V di UPT SDN 104 Tontonan Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Barat.

C. Kerangka Pikir

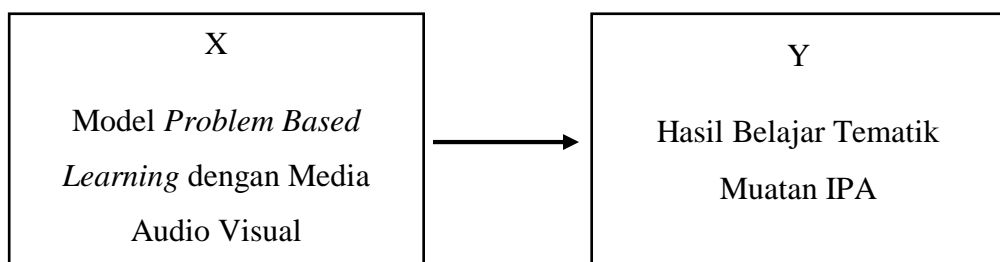
Penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik adalah proses pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik, sehingga proses pembelajaran cenderung hanya penjelasan materi dari pendidik dengan menggunakan metode ceramah, hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran sedang berlangsung serta mengakibatkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penyebab lain dari rendahnya hasil belajar peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal tersebut juga berlaku pada proses pembelajaran tematik muatan IPA, sehingga proses pembelajaran tematik muatan IPA untuk mencapai hasil belajar yang maksimal memerlukan model pembelajaran dan media yang tepat agar peserta didik tertarik serta mampu memahami materi dengan baik.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran. Satu diantaranya model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran muatan IPA adalah model *problem based learning*. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang berkaitan dengan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Model *problem based learning* berpusat kepada peserta didik sedangkan pendidik sebagai fasilitator.

Upaya yang dilakukan agar pembelajaran tematik muatan IPA lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan media pembelajaran, yaitu media audio visual. Penggunaan media audio visual dalam hal ini dapat membuat peserta didik untuk mampu lebih mudah memahami materi serta guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Penggunaan model *problem based learning* dengan media audio visual dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar tidak hanya menggunakan metode ceramah dan menjadikan pembelajaran lebih menarik serta berpusat pada peserta didik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio
Visual

Y : Hasil Belajar Tematik Muatan IPA

—————→ : Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari suatu pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain di dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen merupakan bagian dari suatu metode penelitian kuantitatif. Kristanto (2018:7) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang dapat dikendalikan.

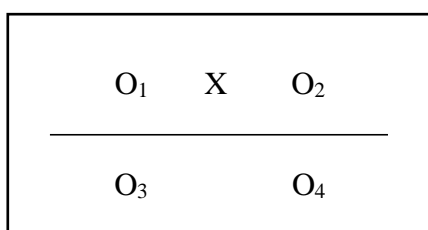
B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Menurut Sugiyono (2015:114) eksperimen semu (*quasi experiment design*) merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Objek penelitian adalah model *problem based learning* dengan media audio visual (X) dan hasil belajar tematik muatan IPA (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat. Desain *non-equivalent control group design* menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *problem based learning* dengan

media audio visual, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik atau kelas yang tidak mendapat perlakuan eksperimen model *problem based learning*.

Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambar sebagai berikut.



Gambar 5. Desain Eksperimen

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model *problem based learning* dengan media audio visual

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber : Sugiyono (2015:116)

C. *Setting Penelitian*

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat, yang beralamatkan di Jln. Jendral Sudirman Ganjar Agung 14/II Metro Barat Kota Metro Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

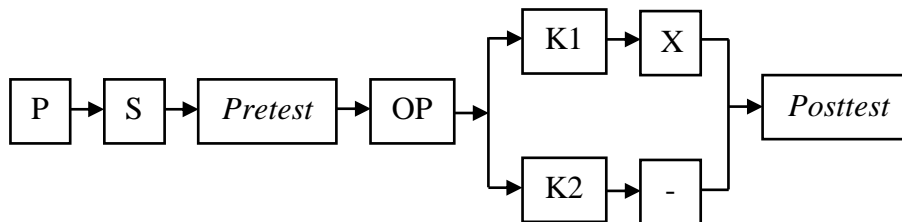
D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
 - a. Peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri 6 Metro Barat. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui jumlah kelas serta jumlah peserta didik yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.
 - b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - c. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
 - d. Melakukan uji coba instrumen.
 - e. Menganalisis data uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliable untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sekaligus memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui tes awal atau *pretest* dengan materi uji muatan IPA semester genap kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.
 - b. Melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* dengan media audio visual, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.
 - c. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tahap Penyelesaian
 - a. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil belajar tematik muatan IPA kelas V pada *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

Peneliti paparkan langkah-langkah penelitian guna memudahkan tahap pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut.



Gambar 6. Desain Langkah Penelitian

Keterangan:

P = Populasi

S = Sampel

Pretest = Tes awal

OP = *Ordinal Pairing*

K1 = Kelompok Eksperimen

K2 = Kelompok Kontrol

X = Perlakuan model *problem based learning* dengan media audio visual

- = Tidak diberi perlakuan model *problem based learning* dengan media audio visual

Posttest = Tes akhir

Sumber: Analisis Peneliti

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti.

Menurut Swarjana (2022:5) populasi adalah keseluruhan orang atau kasus atau objek, yang dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V pada empat kelas SD Negeri 6 Metro Barat sebanyak 81 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	21
2	V B	21
3	V C	20
4	V D	19
Jumlah		81

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat

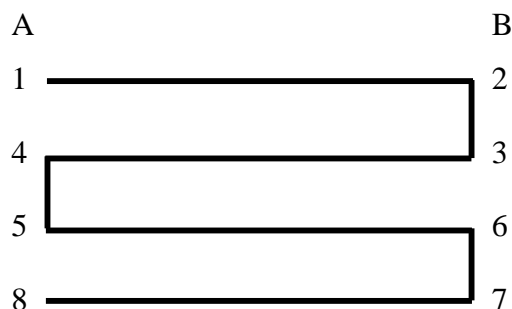
2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota dari populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Swarjana (2022:13) menyatakan bahwa sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang diseleksi melalui metode sampling dalam sebuah penelitian. Hidayat (2021:6) mengemukakan bahwa sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Menurut Hardani,dkk (2020:364) teknik pengambilan sampel secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua teknik, yaitu *non probability sampling* dan *probability sampling*. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengambilan sampel adalah *non probability sampling*. Menurut Sugiyono dalam Hardani,dkk (2020:367) *non probability sampling* adalah teknik yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu kemudian dikelompokkan dengan *ordinal pairing*.

Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 40 orang yang terdiri dari kelas V A dan V B, kemudian sampel tersebut dibagi menjadi dua kelompok dengan *ordinal pairing*. Menurut Hananingsih (2017:5) *ordinal pairing* adalah memasang-masangkan sampel penelitian atau cara pengelompokkan sampel dengan menggunakan sistem

perengkingan, kemudian penempatan sampel pada masing-masing kelompok mengikuti pola "huruf S". Tujuan dari penggunaan ordinal pairing adalah untuk menyamaratakan kemampuan sampel dimasing-masing kelompok. Adapun pembagian kelompok dalam penelitian ini adalah dengan cara *ordinal pairing* sebagai berikut:



Gambar 7. Skema Pembagian Kelompok dengan Cara *Ordinal Pairing*

Keterangan:

- A = Kelompok eksperimen
- B = Kelompok kontrol
- 1, 2, 3, dst = Rangka (hasil tes awal)
- OP = *Ordinal Pairing*

Sumber: Pranyoto (2020:60)

F. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Sugiyono (2015:60) menjelaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel diantaranya yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* dengan media audio visual (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat (Y).

G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual (X)

Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan terkait dengan kehidupan nyata sehari-hari, selanjutnya peserta didik menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya. Media audio visual adalah salah satu media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan peserta didik dengan melalui pembelajaran terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model *Problem Based Learning* dengan Media Audio Visual (X)

Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang dimulai dengan menyajikan masalah, selanjutnya peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang

berkaitan dengan kehidupan nyata sehari-hari tersebut. Upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk memaksimalkan hasil belajar tematik muatan IPA dengan model *problem based learning* yaitu menggunakan alat bantu media audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Media audio visual adalah suatu alat bantu yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan yang digunakan dalam penyampaian materi pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemilihan media audio visual bertujuan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Adapun langkah-langkah model *problem based learning* sebagai berikut: (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.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dikhususkan pada ranah kognitif yang menggunakan studi dokumentasi untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat. Peneliti menggunakan nilai UTS semester ganjil pada muatan IPA kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023. Data tersebut diperoleh dari dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan oleh peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Kadir (2015:71) menjelaskan bahwa tes merupakan

cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan bentuk soal pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini. Arikunto (2021:43) menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dengan media audio visual.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto dalam Dewi (2020:57) dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan berita. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Ujian Tengah Semester (UTS) muatan IPA semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, dokumentasi ini juga digunakan untuk melihat data tentang jumlah kelas, jumlah peserta didik, serta gambaran proses pelaksanaan

penelitian sebagai data pendukung untuk menunjang penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

I. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

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

a. Instrumen Tes

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif berupa tes objektif. Pada penelitian ini bentuk tes yang diberikan yaitu tes objektif berupa pilihan ganda. Soal pilihan ganda merupakan bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau yang paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda yang terdiri atas:

- 1) Stem : Suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- 2) Option : Sejumlah pilihan atau alternatif jawaban.
- 3) Kunci : Jawaban yang benar atau paling tepat.
- 4) Pengecoh : Jawaban-jawaban lain selain kunci.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di	3.8.1 Menentukan fungsi air bagi kelangsungan makhluk hidup.	C3	1, 4, 5, 6, 12, 19	6

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.2 Menganalisis proses siklus air.	C4	2, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 25, 28, 29, 30	18
	3.8.3 Memerinci tahap-tahap proses siklus air.			
	3.8.4 Menguraikan tahap-tahap proses siklus air.			
	3.8.5 Menelaah pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup.			
	3.8.6 Memilih faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air.			
	3.8.7 Mengaitkan siklus air dan dampaknya bagi kehidupan di bumi.			
	3.8.8 Menyimpulkan dampak siklus air terhadap kehidupan di bumi.			
Jumlah				30

b. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual. Instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*. Hal ini bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan pada tiap tahapan model *problem based learning* yang diharapkan muncul dalam pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model***Problem Based Learning***

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
1	Mengorientasi peserta didik pada masalah	Menemukan masalah	Identifikasi masalah	Observasi	Rubrik
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Diskusi kelompok	Aktif berdiskusi	Observasi	Rubrik
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Pemecahan masalah	Mengumpulkan informasi Menyelesaikan masalah	Observasi	Rubrik
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Membuat laporan hasil diskusi kelompok Menyampaikan hasil diskusi kelompok	Observasi	Rubrik
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menarik kesimpulan	Menyimpulkan materi pelajaran	Observasi	Rubrik

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan Evi & Indarini (2021:386)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model***Problem Based Learning***

No	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Mengidentifikasi masalah	Peserta didik tidak mengidentifikasi masalah	Peserta didik kurang tepat dalam mengidentifikasi masalah	Peserta didik tepat dalam mengidentifikasi masalah	Peserta didik sangat tepat dalam mengidentifikasi masalah

No	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
2	Aktif berdiskusi	Peserta didik tidak aktif dalam berdiskusi	Peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi	Peserta didik aktif dalam berdiskusi	Peserta didik sangat aktif dalam berdiskusi
3	Mengumpulkan informasi dan menyelesaikan masalah	Peserta didik tidak mengumpulkan informasi dan menyelesaikan masalah	Peserta didik kurang lengkap dan tepat dalam mengumpulkan informasi dan menyelesaikan masalah	Peserta didik cukup lengkap dan tepat dalam mengumpulkan informasi dan menyelesaikan masalah	Peserta didik lengkap dan tepat dalam mengumpulkan informasi dan menyelesaikan masalah
4	Membuat laporan hasil diskusi kelompok dan menyampaikan hasil diskusi kelompok	Peserta didik tidak membuat laporan hasil diskusi dan menyampaikan hasil diskusi kelompok	Peserta didik kurang baik dalam membuat laporan hasil diskusi dan menyampaikan hasil diskusi kelompok	Peserta didik baik dalam membuat laporan hasil diskusi dan menyampaikan hasil diskusi kelompok	Peserta didik sangat baik dalam membuat laporan hasil diskusi dan menyampaikan hasil diskusi kelompok
5	Menyimpulkan materi pelajaran	Peserta didik tidak menyimpulkan materi pelajaran	Peserta didik kurang lengkap dalam menyimpulkan materi pelajaran	Peserta didik cukup lengkap dalam menyimpulkan materi pelajaran	Peserta didik lengkap dalam menyimpulkan materi pelajaran

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan Evi & Indarini (2021:386)

2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan pada kelas V A SD Negeri 2 Metro Selatan dengan jumlah 21 peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan di kelas yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Peneliti memilih SD Negeri 2 Metro Selatan untuk melakukan uji coba instrumen dikarenakan sekolah tersebut

memiliki akreditasi yang sama yaitu A dan menggunakan kurikulum yang sama yaitu Kurikulum 2013. Setelah dilakukan uji coba tes, langkah selanjutnya adalah dengan menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal dan reliabilitas soal.

3. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas berkaitan dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Uji validitas dilakukan sebagai alat ukur instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2015:173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas tes ini menggunakan teknik korelasi *product moment*. Adapun rumus yang digunakan dalam uji validitas sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto (2013:213)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Koefisien Korelasi	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013:211)

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dilakukan dengan jumlah responden 21 orang peserta didik. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2013*. Data hasil analisis butir soal tes adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes Kognitif

No Item		Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
1	1	0,547	0,433	Valid	Digunakan
2	2	0,435	0,433	Valid	Digunakan
3		0,273	0,433	Drop	Tidak digunakan
4		0,060	0,433	Drop	Tidak digunakan
5	3	0,502	0,433	Valid	Digunakan
6		-0,128	0,433	Drop	Tidak digunakan
7		0,218	0,433	Drop	Tidak digunakan
8	4	0,474	0,433	Valid	Digunakan
9		-0,160	0,433	Drop	Tidak digunakan
10		0,085	0,433	Drop	Tidak digunakan
11	5	0,522	0,433	Valid	Digunakan
12		0,048	0,433	Drop	Tidak digunakan
13	6	0,460	0,433	Valid	Digunakan
14	7	0,435	0,433	Valid	Digunakan
15	8	0,714	0,433	Valid	Digunakan
16	9	0,460	0,433	Valid	Digunakan
17	10	0,683	0,433	Valid	Digunakan
18	11	0,470	0,433	Valid	Digunakan
19	12	0,437	0,433	Valid	Digunakan
20		0,031	0,433	Drop	Tidak digunakan
21		0,241	0,433	Drop	Tidak digunakan
22	13	0,479	0,433	Valid	Digunakan
23	14	0,575	0,433	Valid	Digunakan
24	15	0,522	0,433	Valid	Digunakan
25	16	0,470	0,433	Valid	Digunakan
26		0,062	0,433	Drop	Tidak digunakan
27	17	0,470	0,433	Valid	Digunakan
28	18	0,468	0,433	Valid	Digunakan
29	19	0,468	0,433	Valid	Digunakan
30	20	0,436	0,433	Valid	Digunakan

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa jumlah soal yang valid sebanyak 20 soal dan 10 soal dinyatakan drop (lampiran 21 halaman 174). Kemudian peneliti menggunakan soal sebanyak 20 soal sebagai soal *pretest* dan *posstest* menyesuaikan instrumen soal tes. Berikut kisi-kisi dan uji validitas instrumen tes.

Tabel 8. Kisi-kisi dan Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1 Menentukan fungsi air bagi kelangsungan makhluk hidup.	C3	1, 3, 12	3
	3.8.2 Menganalisis proses siklus air.	C4	2, 11, 4, 10, 16	12
	3.8.3 Memerinci tahap-tahap proses siklus air.		5, 9, 18, 19, 20	
	3.8.4 Menguraikan tahap-tahap proses siklus air.		7, 8	
	3.8.5 Menelaah pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup.			
	3.8.6 Memilih faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air.			
	3.8.7 Mengaitkan siklus air dan dampaknya bagi kehidupan di bumi.			
	3.8.8 Menyimpulkan dampak siklus air terhadap kehidupan di bumi.	C5	6, 13, 14, 15, 17	5
Jumlah				20

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2015:173) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

n = Banyaknya butir pertanyaan

S_t^2 = Varians total

p_i = Proposi subjek yang menjawab betul pada butir soal ke – i

q_i = Proposi subjek yang menjawab salah pada butir soal ke – i
($q = 1 - p$)

$\sum p_i q_i$ = Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i

Kaidah pengujian dengan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya.

Tabel 9. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013:276)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 20 butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus *Kuder Richardson* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2013*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,85$

(lampiran 23 halaman 178), untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien reliabilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria reliabilitas yang sangat kuat, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

J. Teknik Analisis Data

1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Jumlah skor yang diperoleh/yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2000:102)

2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum X_N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Aqib, dkk (2010:40)

3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100$$

Tabel 10. Presentasi Ketuntasan Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat Tinggi
65 - 84%	Tinggi
45 - 64%	Sedang
25 - 44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat Rendah

Sumber: Aqib, dkk (2010:41)

4. Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Problem Based Learning*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model *problem based learning* dengan media audio visual, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013:46)

Tabel 11. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Presentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2013:52)

5. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = *N-Gain* $< 0,3$

Sumber: Yuwono (2020:65)

6. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas data menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2), sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai chi Kuadrat

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

Sumber: Muncarno (2017:71)

Kaidah pengujian dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti distribusi data normal, sedangkan

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \geq \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti distribusi data tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

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

Sumber: Muncarno (2017:65)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti homogen, jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ maka tidak homogen.

K. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi Linier Sederhana merupakan regresi yang memiliki satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Guna menguji ada tidaknya pengaruh model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat, maka digunakan uji regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Adapun rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

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

Secara teknis untuk mencari rumus a dan b yaitu:

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$\alpha = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

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 menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

Sumber: Muncarno (2017:105)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan.

dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

2. Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model *problem based learning* dan kelas kontrol tanpa perlakuan, maka pengujian digunakan uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Rata-rata data pada sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata data pada sampel 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = Varian total kelompok 1

S_2^2 = Varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017:63)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang signifikan, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat dengan memperoleh $F_{hitung} = 10,76 > F_{tabel} = 4,41$.
2. Pengujian hipotesis menggunakan uji t_{test} , terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat dengan memperoleh $t_{hitung} = 3,829 > t_{tabel} = 2,042$.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *problem based learning*, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta Didik

Disarankan dengan menerapkan model *problem based learning* dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat menggunakan berbagai media dengan optimal

agar mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pendidik

Disarankan pendidik dapat menerapkan model *problem based learning* dengan menggunakan media agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta agar peserta didik dapat lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Kepala Sekolah

Disarankan kepala sekolah hendaknya mendukung serta memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya adalah model *problem based learning* berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti lanjutan

Peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, materi pembelajaran harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin dengan tujuan agar dapat memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan pada penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V. N. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 36–44.
- Aminah. 2021. Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Materi Pokok Perpindahan Suhu dan Kalor Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning di Kelas V SD Negeri 101500 Batu Gana. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(1), 32–41.
- Ananda, R. 2017. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Ananda, R., & Fadhilaturrehman. 2018. Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21.
- Aqib, D. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arfani, L. 2016. Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.
- Aridalena, E. J., & Rikmasari, R. 2015. Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) AN-Nadwah Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *PEDAGOGIK (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 3(1), 22–33.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Darman, R. A. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia, Bogor.

- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*. Puskur. Dit. PTKSD, Jakarta.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas, Jakarta.
- Depdiknas. 2004. *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*. Puskur. Dit. PTKSD, Jakarta.
- Destini, F., & Khairani, F. 2022. Pengaruh Model Talking Stick dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Didaktika*, 2(1), 1–10.
- Dewana, A. 2017. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(4), 1-9.
- Dewi, W. A. F. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Diansari, D. 2011. *Penerapan Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak*. (Skripsi). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Evi, T., & Indarini, E. 2021. Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 385–395.
- Fauzia, H. A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1), 40–47.
- Hafidhoh, N. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *At-Taahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 50–58.
- Hananingsih, W. 2017. Pengaruh Pelatihan Pliometrik dan Pelatihan Beban Terhadap Peningkatan Kekuatan dan Explosive Power Otot Tungkai. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1(2), 1–16.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group, Yogyakarta.
- Haryanti, Y. D. 2017. Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.

- Hasan, H. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22–33.
- Hastuti, A., & Budianti, Y. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2(2), 33–38.
- Hayati, N., & Harianto, F. 2017. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Hidayah, N. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 33–49.
- Hidayat, A. A. 2021. *Cara Mudah Menghitung Besar Sampel*. Health Books, Surabaya.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. 2022. Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Jufrida, Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Prasetya, N. A. D. 2019. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA Dan Literasi Sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 31–38.
- Kadir, A. 2015. Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. 2019. *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Lekkas, Bandung.
- Kristanto, V. H. 2018. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Deepublish, Yogyakarta.
- Lestari, D. D., Ansori, I., & Karyadi, B. 2017. Penerapan Model PBM untuk Meningkatkan Kinerja dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana, Jakarta.
- Mahmud, N., & Samad, R. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD Kelas IV SD 48 Kota Ternate. *EDUKASI - Jurnal Pendidikan*, 13(2), 508–516.

- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. 2019. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. CV. Ae Media Grafika, Magetan.
- Mirdanda, A. 2018. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Yudha English Gallery, Pontianak.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Negara, I. P. A. S., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. 2021. Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 403.
- Nurhaedah, Hartoto, & Amalia, N. I. 2022. The Effect Of Problem Based Learning Model On Students Outcomes In Learning Natural Science Of 5th Grade At UPT SDN 104 Tontonan Anggeraja District Enrekang Regency. *International Journal Of Elementary School Teacher*, 2(1), 39–55.
- Nurhasanah, S., Suratman, & Dahlan, D. N. A. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 47 Samarinda. *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo*, 2(2), 99–114.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Pebriani, C. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- Prananda, G., & Hadiyanto. 2019. Korelasi Antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909–915.
- Pranyoto, H. 2020. *Pengaruh Model Latihan Menggunakan Media Terhadap Kemampuan Tendangan Jarak Jauh Peserta Didik Ekstrakurikuler SMP Negeri 36 Bandar Lampung*. (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Prasetia, F. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 257–266.

- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana, Jakarta.
- Pujiastuti, D. 2015. Pemanfaatan Media Audio Visual Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 297–303.
- Purwanto, N. 2000. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rambe, R. N. K. 2018. Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 93–124.
- Ramlawati, Yunus, S. R., & Insani, A. 2017. Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Sainsmat*, 6(1), 1–14.
- Rerung, N., Sinon, I. L. ., & Widyaningsih, S. W. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. 2020. Urgensi Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. 2021. Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917.
- Sayekti, I. C., & Kinasih, A. M. 2018. Kemampuan Guru Menerapkan Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV B SDM 14 Surakarta. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 97-105.
- Simamora, R. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Field Trip dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri 56 Aek Batu Kecamatan Torgamba. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(3), 108–115.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Suarim, B., & Neviyarni. 2021. Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.

- Swarjana, I. K. 2022. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Andi, Yogyakarta.
- Tanjung, D. S., Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., & Abi, A. R. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2294–2304.
- Tias, I. W. U. 2017. Penerapan Model Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50–60.
- Tim Penyusun Kemdikbud. 2016. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar*. Kemdikbud, Jakarta.
- Triasih, A. N., Jaryono, J., & Indriati, S. 2020. Pengaruh Media Audio Visual dan Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS. *Soedirman Economics Education Journal*, 2(2), 57-65.
- Utami, I. H., & Hasanah, A. 2020. Kompetensi Profesional Guru Dalam Penerapan Tematik di SD Negeri Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 121–139.
- Wau, M. P. 2017. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 1(4), 239-245.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 1-12.
- Yofamella, D., & Taufik, T. 2020. Penerapan Model Inquiry Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar (Studi Literatur). *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(8), 159–172.
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Tata Akbar, Bandung.
- Zainal, N. F. 2022. Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.