

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**TEDI KURNIAWAN
NPM 2053053040**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

TEDI KURNIAWAN

Masalah dalam penelitian adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode penelitian yaitu eksperimen semu dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknis tes berupa soal pilihan jamak. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil uji t bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

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

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED WITH AUDIO VISUAL MEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS

By

TEDI KURNIAWAN

The problem in the research is the low science learning outcomes of five grade students at SD Negeri 11 Metro Pusat. The aim of the research is to determine the influence of using the problem based learning model assisted by audio visual media on the science and science learning outcomes for class V at SD Negeri 11 Metro Pusat. Type of quantitative research with an experimental approach. The research method is quasi-experimental with the research design used, namely non-equivalent control group design. The population in this study was 60 students. The research sampling technique used saturated sampling. The data collection technique was carried out using a technical test in the form of multiple choice questions. The data analysis technique uses the t test. The results of the t test show that count is greater than table, which shows that there is an influence of the use of the problem based learning model assisted by audio visual media on the science and science learning outcomes for class V at SD Negeri 11 Metro Pusat.

Keywords: science and technology learning outcomes, audio visual media, *problem based learning*.

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

TEDI KURNIAWAN

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PROBLEM BASED
LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIO
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiswa : **Tedi Kurniawan**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2053053040

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

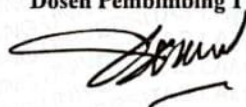
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1



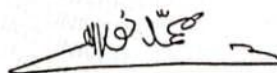
Dr. Darsono M.Pd.
NIK. 232109541016101

Dosen Pembimbing 2



Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP. 199308032024212048

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Darsono M.Pd.



Sekretaris : Deviyanti Pangestu M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Rapani M.Pd.



2. Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.

NIP. 197608082009121001

Tanggal Ujian Skripsi : 13 Januari 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tedi Kurniawan
NPM : 2053053040
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* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” 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, 13 Januari 2025

Pernyataan,

Tedi Kurniawan
NPM 2053053040

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tedi Kurniawan
NPM : 2053053040
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* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” 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, 13 Januari 2025

nyataan,

11D35AA0354897131
Fedi Kurniawan
NPM 2053053040

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Tedi Kurniawan di lahirkan di sukoharjo, Kecamatan Grogol, Kabupaten Sukoharjo Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 08 April 2001. Peneliti merupakan anak Pertama dari tiga bersaudara, Pasangan Bapak Toni Siswanto dan Ibu Sri Lestari. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri Muhammadiyah 10 Tipes, Kecamatan Serengan, Kota Surakarta, lulus pada tahun 2013
2. Mts Ummul Quro Sleman, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, lulus pada tahun 2017
3. MAN 4 Sleman, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020, 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 Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Barat (SMM PTN-Barat). Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gelombang Panjang, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan pada tahun 2023 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 01 Gelombang Panjang pada tahun 2023. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah aktif di organisasi BEM UNILA.

MOTTO

“Gagal hanya terjadi ketika kita menyerah”

(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan sebagai rasa syukur dan tanda baktiku kepada

Ayah, Toni Siswanto dan Ibu, Sri Lestari yang telah membesarkan, mendidik,
mendoakan dan mencurahkan kasih sayang serta perhatiannya demi kebahagiaan
dan keberhasilanku.

Adik ku yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat untuk
keberhasilanku, agar kelak dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi orang
lain.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah.
2. Plt Dekan Dr. Riswandi, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan motivasi serta saran untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan motivasi dari seminar hasil sampai ujian komprehensif.
7. Ibu Deviyanti Pangestu, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna penyempurnaan skripsi.

8. Bapak dan Ibu Dosen, serta tenaga kependidikan S1 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.
9. Kepala SD Negeri 11 Metro Pusat, Ibu Yuliana, S.Pd. M.Pd, yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala SD Negeri 6 Metro Barat, Bapak Dedi Kurniawan , S.Pd.SD., yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Orangtua Penulis yang telah berharap dengan sabar menantikan kelulusan serta membantu penulis dalam proses perkuliahan.
12. Teman-teman PGSD tercinta yang telah membantu, memberikan motivasi dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT 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.
Aamiin.

Metro, 13 Januari 2025

Tedi Kurniawan
NPM 2053053040

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Belajar	10
2.1.1. Pengertian Belajar.....	10
2.1.2. Tujuan Belajar	11
2.1.3. Teori Belajar	12
2.1.4. Ciri-ciri Belajar	14
2.2. Pembelajaran	15
2.2.1. Pengertian Pembelajaran.....	15
2.2.2. Tujuan Pembelajaran	17
2.3. Bahan Ajar.....	18
2.3.1. Pengertian Bahan Ajar	18
2.3.2. Fungsi Bahan Ajar	20
2.3.3. Jenis-jenis Bahan Ajar	22
2.4. Model Pembelajaran.....	23
2.4.1. Pengertian Model Pembelajaran	23
2.4.2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	24
2.4.3. Langkah-langkah Model Pembelajaran PBL.....	24
2.4.4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	26
2.5. Media Audio Visual	28
2.5.1. Pengertian Media Audio Visual	28

2.5.2.	Macam-macam Media Audio Visual.....	29
2.5.3.	Ciri-ciri Media Audio Visual.....	29
2.5.4.	Karakteristik dan Manfaat dari Media Audio Visual	30
2.5.5.	Fungsi Media Audio Visual.....	31
2.5.6.	Kelebihan Penggunaan Media Audio Visual.....	31
2.5.7.	Kelemahan Penggunaan Media Audio Visual	32
2.6.	Hasil Belajar.....	33
2.6.1.	Pengertian Hasil Belajar	33
2.6.2.	Indikator Hasil Belajar.....	34
2.7.	Kurikulum Merdeka	37
2.6.1.	Pengertian Kurikulum Merdeka.....	37
2.6.2.	Prinsip Perancangan Kurikulum Merdeka	38
2.6.3.	Manfaat Kurikulum Merdeka	39
2.8.	Pembelajaran IPAS	40
2.8.1.	Pengertian Pembelajaran IPAS	40
2.8.2.	Tujuan Pembelajaran IPAS.....	42
2.9.	Penelitian yang Relevan	43
2.10.	Kerangka Pikir.....	46
2.11.	Hipotesis Penelitian.....	47
III.	METODE PENELITIAN	48
3.1.	Jenis Penelitian.....	48
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.3.	Prosedur Penelitian.....	49
3.4.	Populasi dan Sampel Penelitian	50
3.5.	Variabel Penelitian	51
3.6.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	51
3.7.	Teknik Pengumpulan Data	52
3.8.	Instrumen Penelitian.....	54
3.9.	Teknik Analisis Data	61
3.10.	Uji Hipotesis Penelitian.....	63
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1	Pelaksanaan penelitian	65
4.2	Hasil penelitian	65
4.2.1	Deskripsi data hasil penelitian	66
4.2.2	Analisis data dan penelitian	66
4.2.3	Hasil uji analisis data	72
4.2.4	Hasil uji hipotesis.....	75
4.3	Pembahasan	76
4.4	Keterbatasan penelitian.....	80
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
	DAFTAR PUSTAKA.....	83
	LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data penilaian tengah pemester (PTS)	7
2. Populasi penelitian	50
3. Kisi-kisi instrumen	54
4. Kisi-kisi observasi keterlaksanaan model PBL	55
5. Rubrik penilaian aktivitas penerapan mpdel PBL	55
6. Hasil uji validitas soal	57
7. Kriteria reliabilitas	58
8. Klasifikasi gaya pembeda soal	59
9. Hasil uji daya pembeda soal	60
10. Klasifikasi tingkat kesukaran.....	61
11. Hasil uji taraf kesukaran soal.....	61
12. Kriteria dari uji N-Gain.....	63
13. Kategori hasil belajar.....	63
14. Jadwal pelaksanaan penelitian.....	65
15. Deskripsi hasil penelitian.....	66
16. Distribusi frekuensi pretest kelas kontrol dan eksperimen	67
17. Rekapitulasi nilai pretest hasil belajar peserta didik.....	68
18. Distribusi frekuensi posttest kelas kontrol dan eksperimen	70
19. Rekapitulasi nilai posttest hasil belajar peserta didik	71
20. Hasil uji N-Gain	73
21. Keterlaksanaan model PBL benrbantuan media audio visual	74
22. Data pendukung uji T	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir variabel	47
2. Desain penelitian	49
3. Grafik distribusi frekuensi pretest kelas kontrol.....	68
4. Grafik distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen	68
5. Grafik rata-rata pretest hasil belajar IPAS	69
6. Grafik distribusi frekuensi posttest kelas kontrol	70
7. Grafik distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen.....	71
8. Grafik rata-rata posttest hasil belajar	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran Surat Izin Penelitian Pendahuluan	91
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	92
3. Surat Izin Uji Instrumen	93
4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	94
5. Surat Izin Penelitian	95
6. Surat Balasan Penelitian	96
7. Modul Kelas Eksperimen	97
8. Modul Kelas Kontrol	105
9. Soal pretest dan posttest	114
10. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal.....	121
11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal.....	122
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Soal.....	123
13. Hasil Uji Daya Beda Instrumen Soal	124
14. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar	125
15. Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol.....	126
16. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	127
17. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	128
18. Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen	129
19. Hasil Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar Peserta Didik	130
20. Hasil Homogenitas Posttest Hasil Belajar Peserta Didik	131
21. Hasil Uji Hipotesis	132
22. Dokumentasi.....	133

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan sadar dan terencana yang bertujuan untuk merubah kepribadian dan pola pikir setiap manusia.

Pendidikan mulai dilaksanakan sejak manusia ada dimuka bumi ini.

Pelaksanaan pendidikan juga tidak berhenti pada suatu generasi saja melainkan akan terus berkesinambungan mulai dari generasi lampau, generasi sekarang, hingga generasi mendatang. Pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi. Sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis, sistemik dan terarah pada terbentuknya kepribadian peserta didik.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut (Salsabila dan Puspitasari 2020) di antaranya: 1) Faktor kesiapan belajar, peserta didik yang siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan, 2) Faktor minat dan usaha, belajar dengan minat akan mendorong peserta didik belajar lebih baik dari pada tanpa minat. Minat ini timbul apabila peserta didik tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. 3) Faktor fisiologis, kondisi badan peserta didik yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna.

Selain faktor kesiapan belajar, faktor minat dan usaha, dan faktor fisiologis dan faktor intelegensi. Keberhasilan proses pembelajaran juga dipengaruhi cara mengajar pendidik dalam kelas. Selain itu cara mengajar penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar dari sumber informasi kepada penerima informasi sehingga terjadi proses belajar yang kondusif.

Kurikulum adalah seperangkat hukum yang memuat tujuan, isi, dan bahan pelajaran sebagai pertanda penyelenggaraan kegiatan pelajaran. Keberadaan kurikulum bertujuan untuk kualitas pengajaran yang lebih tinggi. Tanpa kurikulum yang tepat, peserta didik tidak akan menerima hasil belajar yang memadai. Tentunya semuanya disesuaikan dengan keperluan peserta didik di eranya masing-masing. Kurikulum Merdeka adalah metode pelajaran yang berkaitan dengan pendekatan bakat dan minat. Peserta didik dapat memilih mata pelajaran yang ingin mereka pelajari sesuai dengan minat mereka. Secara umum, kurikulum merdeka adalah kurikulum pelajaran dalam kurikulum intrakurikuler yang bermacam-macam. Dimana konten lebih dikembangkan untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensinya.

Tujuan dari kurikulum ini sendiri bertujuan untuk mengejar ketertinggalan pelajaran dampak pandemi Covid-19. Kurikulum ini diciptakan dengan tujuan menghasilkan pengajaran di Indonesia sebagai negara maju dimana peserta didik dapat dengan bebas memilih apa yang berkeinginan dipelajari. Kecuali itu tujuan dari kurikulum ini untuk memperdalam potensi peserta didik, sebab Kurikulum ini diciptakan simpel dan fleksibel untuk memperdalam pelajaran dan memperluas potensi peserta didik (Tsuraya, dkk. 2022).

Kurikulum merdeka memiliki sebagian keunggulan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, antara lain: (1) Lebih fokus dan simpel, adanya kurikulum ini mendukung peserta didik untuk lebih fokus pada materi esensial dan pengembangan keterampilan. Kurikulum ini juga lebih detail, penting, dan tidak terburu-buru. (2) Jauh lebih merdeka. yang lebih merdeka

dalam hal pelajaran. Artinya kurikulum ini memberikan kebebasan terhadap peserta didik untuk memilih mata pelajaran pantas dengan minat, kemampuan dan aspirasinya. (3) Kurikulum yang lebih interaktif, kurikulum merdeka juga dianggap lebih bermakna dan interaktif. Pelajaran lewat kegiatan proyek (*project based learning*) menawarkan peluang yang lebih luas terhadap peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam berita-berita terkini seperti lingkungan, kesehatan dan berita-berita lainnya. (Nugraha, 2022).

Pada kurikulum merdeka ini antara pembelajaran IPA dan IPS yaitu menjadi IPAS sebagaimana yang dikemukakan oleh Agustina dkk, (2022) Dalam kurikulum merdeka pembelajaran antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial yang menjadi IPAS. Pada pembelajaran IPAS sendiri di kelas IV guru memiliki teknik tersendiri yakni pembelajaran IPAS berlangsung digabungkan dalam 1 semester yaitu dengan cara adanya pembelajaran IPA dan IPS persemesternya. Berbeda dengan tahun yang sebelumnya yaitu antara IPA dan IPS dipisahkan tidak dicampurkan, dengan cara semester 1 IPA dan semester 2 IPS.

Supaya pembelajaran yang tidak monoton dan dikarenakan kurikulum merdeka ini memberikan suatu kebebasan kepada pendidik serta peserta didik, tahun ini digabungkan maka dari itu mencoba di setiap semester, dalam kurikulum merdeka ini dikarenakan memberikan suatu kebebasan kepada pendidik dan peserta didik hal ini sebagaimana diungkapkan oleh (Rahmadayanti dan Hartono 2020) yaitu memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik dan pendidik untuk berinovasi, belajar mandiri, kreatif, kebebasan ini dimulai dari pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pada bahwasanya hal ini selaras dengan hasil lapangan yaitu pendidik mempunyai teknis dalam pembelajaran yang tidak monoton dengan cara penggabungan antara pembelajaran IPA dan IPS di setiap semesternya. Pada saat proses pembelajaran IPA dan IPS berlangsung peserta didik dapat

belajar mandiri seperti pengerjaan kelompok dan begitu juga pendidik yang kreatif yaitu menciptakan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu belajar/ media agar membuat peserta didik belajar yang menyenangkan, hal ini terlihat ketika saat pembelajaran IPA menggunakan media kertas viral dengan salah satu materi transformasi energi di sekitar kita peserta didik yang terlihat kreatif dan aktif dalam penggunaan serta pengerjaan yang terciptanya membuat peserta didik menyenangkan.

Berdasarkan teknis kegiatan proses pembelajaran IPAS sendiri yang digabungkan ataupun dipisahkan di setiap semesternya kepala sekolah memberikan sebuah kebebasan kepada pendidik kelas yang terpenting materi tersampaikan kepada peserta didik, yang tidak mengharuskan pendidik untuk melakukan keinginan. Tetapi memberikan sebuah kenyamanan dan kebebasan di karena hal ini kurikulum merdeka belajar, kurikulum merdeka sendiri memberikan sebuah kebebasan untuk mengeksplor dirinya. Hal tersebut selaras sebagaimana yang diungkapkan oleh (Wijayanti 2022) Kurikulum merdeka memberi kesempatan seluas-luasnya untuk berpikir mandiri kepada pendidik dan peserta didik, keluasaan berpikir yang ditentukan oleh pendidik. Jadi, kunci terpenting untuk menopang keberhasilan kurikulum ini adalah kreativitas para pendidik.

Oleh karena itu, jika dalam mempelajari materi-materi IPAS yang masih bersifat abstrak dan tidak disertakan dengan hal-hal yang dapat membantu peserta dalam memahami materi, maka hasil yang akan dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran IPAS berupa hafalan materi saja. Namun, dapat dikatakan bahwa pada cara berpikir operasional konkret peserta didik mengalami kekurangan, karena masih mempelajari hal yang masih bersifat abstrak tanpa ada alat penunjang yang dapat membantu memahami pembelajaran IPAS.

Hendaknya dalam sebuah pembelajaran IPAS agar dapat menjadi lebih bermakna pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan sebuah media pembelajaran, agar peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi, pada keadaan seperti inilah

dapat diupayakan dengan pemberian suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. (Indaryati dan Jailani 2015) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam penerapan model dan media pembelajaran agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*, karena model ini lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam penyelesaian masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial dengan begitu peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Hotimah, 2020) model PBL adalah metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran PBL dalam pelaksanaannya akan berjalan dengan baik dan efektif apabila berbantuan dengan penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi.

Media pembelajaran adalah suatu alat penunjang yang digunakan untuk menyampaikan segala bentuk informasi serta dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami tentang pemecahan masalah yang dapat dimasukkan ke dalam model PBL adalah media audio visual. Penggunaan media dalam pembelajaran ini akan berdampak positif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SDN 11 Metro Pusat terlihat bahwa peserta didik masih banyak yang kurang aktif dalam

proses kegiatan pembelajaran dikarenakan belum optimal dalam menerapkan pendekatan media audio visual dan belum optimal dalam penerapan model PBL, pendidik sudah pernah menggunakan teknologi dan media berbasis audio visual dalam proses kegiatan pembelajaran seperti *power point*, video pembelajaran dan lain-lain akan tetapi belum dilakukan secara optimal, oleh karena itu hasil pembelajaran IPAS masih rendah. Hal inilah yang kemudian menjadi tujuan penulis untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan audio visual dalam penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sifat emosi.

Alasan peneliti menggunakan metode PBL berbantuan media audio visual yaitu mempermudah penyampaian materi, selain itu media audio visual juga menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, peserta didik tidak akan salah dalam mengetahui isi materi dan mudah untuk memahaminya.

Pembelajaran berbasis audio visual penting diterapkan dalam proses belajar karena memiliki beberapa keunggulan antara lain media audio visual dapat memberikan dampak yang baik bagi peserta didik, peserta didik merasakan suasana pembelajaran yang baru, suasana kelas menjadi lebih komunikatif karena materi yang ditampilkan dikemas dengan bentuk video atau *slide-power point* mampu menarik perhatian semua peserta didik sehingga, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis pada bulan Oktober 2023 peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar pada penilaian tengah semester (PTS) kelas VA dan VB tahun pelajaran 2023/2024 belum sesuai harapan pada pembelajaran, ketuntasan belajar peserta didik dapat dilihat dari tabel hasil penelitian oleh pendidik, diperoleh data berikut.

Tabel 1 . Data nilai Penilaian Tengah Semester (PTS)

Kelas	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Nilai PTS	
			<75	≥75
VA	75	30	19	11
VB	75	30	12	18
JUMLAH		60	31	29
PERSENTASE		100	52	48

Sumber : Wali Kelas V A dan V B

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai IPAS Peserta didik di SDN 11 Metro Pusat berada di bawah KKTP yaitu kurang dari 75. Persentase peserta didik yang lulus pada pembelajaran IPAS dengan kategori tuntas adalah 48% dan belum tuntas sebesar 52%.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Metro Pusat”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar IPAS masih rendah.
2. Penggunaan model PBL belum diterapkan secara optimal oleh pendidik saat pembelajaran di kelas.
3. Pendidik belum optimal dalam menggunakan audio visual.
4. Peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Model PBL berbantuan Media Audio Visual pada kegiatan pembelajaran (X).
2. Hasil belajar IPAS (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Metro Pusat.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Metro Pusat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai penggunaan model PBL berbantuan media audio visual dan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Peserta Didik

Meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang telah disampaikan dengan menggunakan metode PBL berbantuan Media Audio Visual sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar.

2) Pendidik

Sebagai bahan masukan yang dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran IPAS sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

3) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 11 Metro Pusat.

4) Peneliti lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didiklain untuk melakukan penelitian.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kunci utama pendidikan, sehingga tanpa belajar tidak pernah ada pendidikan. Menurut Setiawan (2017) belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Sejalan dengan itu menurut Purwanto (2014) belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis. Selanjutnya, menurut Suyono dan Hariyanto (2014) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan berbagai perspektif pengertian belajar sebagaimana dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah suatu aktivitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.1.2. Tujuan belajar

Tujuan belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Akhiruddin (2019) bahwa tujuan belajar adalah merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Sejalan dengan itu, menurut Hamalik (2014) menyatakan bahwa tujuan belajar merupakan perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Perubahan perilaku dalam belajar tersebut dikemukakan oleh Bloom mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, desain instruksional pendidik merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar peserta didik, sedangkan menurut Suprijono (2014) tujuan belajar adalah tujuan belajar yang sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar ada yang eksplisit dan ada yang berbentuk instruksional. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama seumur hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pelajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi.

2.1.3. Teori Belajar

Proses pembelajaran perlu adanya teori-teori belajar yang tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai dengan maksimal. Menurut Akhiruddin (2019) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses inern yang kompleks dari belajar. Teori belajar juga merupakan teori yang terdapat tata cara pengaplikasian atau penyusunan kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Menurut Herliani dkk., (2021) mengungkapkan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Behavioristik
Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.
- 2) Teori Belajar Kognitif
Teori belajar kognitif adalah perubahan dalam struktur mental seseorang yang atas kapasitas untuk menunjukkan perilaku yang berbeda. Aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukan sekedar stimulus dari respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar.
- 3) Teori Belajar Humanistik
Teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai.
- 4) Teori Belajar Konstruktivistik
Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam

menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Teori konstruktivistik juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Dalam proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, menurut penulis dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Penulis menggunakan teori belajar konstruktivisme karena teori tersebut berhubungan dengan model pembelajaran *discovery learning* yaitu pembelajaran yang menekankan para peserta didik sebagai pembelajar tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapatkan, tetapi mereka secara aktif membangun pengetahuan secara individual.

Konstruktivisme merupakan suatu epistemologi tentang perolehan pengetahuan (*knowledge acquisition*) yang lebih memfokuskan pada pembentukan pengetahuan daripada penyampaian dan penyimpanan pengetahuan. Menurut Bakhtiar (2024) teori belajar konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan peserta didik untuk lebih aktif daripada pendidik, peran pendidik sebagai fasilitator. Teori ini juga menciptakan peserta didik yang aktif dan pendidik yang kreatif untuk menciptakan keaktifan peserta didik tersebut. Teori ini lebih mengutamakan proses daripada hasil karena mereka meyakini jika proses berjalan dengan baik maka hasilnya akan baik juga.

2.3.4. Ciri-ciri Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan belajar apabila sudah muncul beberapa ciri belajar dalam dirinya. Menurut Djameluddin dan Wardana (2019) berikut ini adalah beberapa hal yang menggambarkan ciri-ciri belajar:

- 1) Terjadi perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor, dan campuran) baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.
- 2) Perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen
- 3) Proses belajar umumnya membutuhkan waktu tidak sebentar dimana hasilnya adalah tingkah laku individu.
- 4) Beberapa perubahan tingkah laku yang tidak termasuk dalam belajar adalah karena adanya hipnosa, proses pertumbuhan, kematangan, hal gaib, mukjizat, penyakit, kerusakan fisik.
- 5) Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial di suatu lingkungan masyarakat dimana tingkah laku seseorang dapat berubah karena lingkungan.

Pendapat lain mengenai ciri-ciri belajar menurut Elbadiansyah dkk (2021) bahwa terdapat 4 ciri-ciri belajar, yaitu.

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif)
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi dengan akibat interaksi dengan lingkungan.
- 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Pendapat lain mengenai ciri-ciri belajar menurut Mardicko (2022) yaitu meliputi:

- 1) Adanya perubahan baru dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor.
- 2) Perubahan tidak bersifat sesaat atau relatif permanen. Maka perubahan yang sudah terjadi harus selalu diulang-ulang.
- 3) Perubahan tidak terjadi secara tiba-tiba namun berasal dari

latihan dan pengalaman. Bukan berasal dari perubahan fisik (kematangan), insting ataupun adanya pengaruh yang melibatkan perubahan perilaku

- 4) Ada waktu yang dibutuhkan untuk memperoleh perubahan. Maka dibutuhkan juga pengulangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat kita pahami bahwa seorang dikatakan belajar apabila sudah memiliki ciri-ciri diantaranya, perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku tidak sementara, perubahan tingkah laku membutuhkan waktu, dan perubahan di pengaruhi oleh faktor lingkungan.

2.2. Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang

Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih Pada saat setelah diundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.

Berdasarkan pengertian tersebut, tampak bahwa antara belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan fungsional. Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada simpulan terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu. Keterkaitan fungsional belajar dan pembelajaran adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan proses belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran. Walaupun demikian perlu diingat bahwa tidak semua proses belajar

merupakan konsekuensi dari pembelajaran. Oleh karena itu dapat pula dikatakan bahwa belajar bersifat internal/individual, sedangkan akuntabilitas pembelajaran bersifat publik.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Menurut Pane dan Dasopang (2017) pembelajaran adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.

Sementara itu, menurut Hanafy (2014) pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang sadar akan tujuan, interaksi ini berakar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sejalan dengan itu, menurut Masrukin dan Ratnasari (2019) pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik untuk menuju tujuan yang akan dicapai. Berdasarkan proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal.

Selain itu, menurut pendapat Aqib (2013) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Menurut (Djamarah ,2013) tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Oleh karena itu, maka seorang pendidik tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya.

Tujuan pembelajaran menurut Bararah (2022) merupakan salah satu harapan pendidik yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sekaligus menjadi pedoman yang akan mengarahkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, seroang pendidik memiliki harapan untuk mencapai tujuan semaksimal mungkin. Sejalan dengan pendapat Akhiruddin dkk., (2019) tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran

Menurut Nata dalam (Pane dan Dasopang, 2017) jika dilihat dari ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Tujuan pembelajaran umum yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan apa yang seharusnya peserta didik peroleh atau lakukan dari suatu proses pembelajaran. Untuk menentukan tujuan pembelajaran itu, pendidik menjadi terarah dan memiliki komitmen untuk menciptakan lingkungan belajar sehingga tujuan yang sudah direncanakan di awal dapat tercapai

2.3. . Bahan Ajar

2.3.1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sumber materi penting bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, tampaknya pendidik akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Lestari, 2013 menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain.

Manfaat yang diperoleh oleh pendidik yaitu bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum, tidak tergantung dengan buku teks dan buku paket bantuan pemerintah, sedangkan manfaat yang diperoleh peserta didik yaitu, menciptakan pembelajaran menarik, menumbuhkan motivasi, mengurangi ketergantungan dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap indikator yang terdapat pada perangkat pembelajaran yang disusun oleh pendidik.

Bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu.

Bahan ajar bukan hanya berbentuk buku atau modul saja, tetapi bisa berbentuk lain. Menurut Bernd Weidenmann, 1994 dalam buku *Lernen mit Bildmedien* (Sumiati, 2017) mengelompokkan menjadi tiga besar, pertama auditif yang menyangkut radio (*rundfunk*), kaset (*tong cassette*), piringan hitam (*schallplatte*). Kedua yaitu visual (*visual*) yang menyangkut Flipchart gambar (*wandbild*), film bisu (*stummfilm*), video bisu (*stumm video*), program komputer (*computer learn program*), bahan tertulis dengan dan tanpa gambar (*lerntext mit und ohne abbildung*). Ketiga yaitu audio visual (*audiovisual*) yang menyangkut berbicara dengan gambar (*rede mit bild*), pertunjukan suara dan gambar (*tombolschau*), dan film/video.

Pada hasil penelitian (Candiasa, 2014) menyatakan bahwa bahan ajar online dan mengakses internet dengan menggunakan fasilitas Search Engine dapat membuat peserta didik dapat meningkatkan prestasi dan menambah pengetahuannya dalam menggunakan internet.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya

digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu.

2.3.2. Fungsi Bahan Ajar

Terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dalam kaitannya dengan penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran. Menurut Nurdyansyah (2018) tiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar merupakan pedoman bagi pendidik yang mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan atau dilatihkan kepada peserta didik.
- 2) Bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik yang mengarahkan aktivitas proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.
- 3) Bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh pendidik. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

Sedangkan menurut Nurdyansyah (2018) Fungsi bahan ajar adalah sebagai motivasi dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan materi pembelajaran yang kontekstual agar peserta didik dapat melaksanakan tugas belajar secara optimal. Bahan ajar berfungsi sebagai berikut:

- 1) Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan/dilatihkan kepada peserta didiknya.
- 2) Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya
- 3) Dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- 4) Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.
- 5) Membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

- 6) Membantu peserta didik dalam proses belajar.
- 7) Sebagai perlengkapan pembelajaran untuk mencapai tujuan pelajaran.
- 8) Untuk menciptakan lingkungan / suasana belajar yang kondusif.

Bahan ajar memiliki fungsi yang berbeda baik untuk guru maupun siswa. Adapun fungsi bahan ajar untuk guru yaitu;

- 1) Untuk mengarahkan semua aktivitas guru dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Sedangkan menurut Magdalena dkk, (2020) Untuk menghasilkan bahan ajar yang mampu memerankan fungsi dan perannya dalam pembelajaran yang efektif, bahan ajar perlu dirancang dan dikembangkan dengan mengikuti kaidah dan elemen yang mensyaratkannya. Elemen-elemen yang harus dipenuhi dalam penyusunan bahan ajar antara lain konsistensi, format, organisasi, dan cover.

- 1) Konsistensi penyusunan bahan ajar harus memperhatikan konsistensi dalam hal pemakaian font, spasi, dan tata letak.
- 2) Format penyajian dalam bahan ajar perlu memperhatikan format kolom tunggal atau multi, format kertas vertikal atau horizontal, dan icon yang mudah ditangkap.
- 3) Organisasi materi pembelajaran harus terorganisasi dengan baik, dalam arti membuat materi pembelajaran yang terdapat dalam bahan ajar tersusun secara sistematis.
- 4) Cover daya tarik peserta didik terhadap bahan ajar pada umumnya lebih banyak dari bagian sampul. Oleh sebab itu, bagian sampul dianjurkan untuk menampilkan gambar, kombinasi warna, dan ukuran huruf

Berdasarkan beberapa fungsi bahan ajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya bahan ajar memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik.

2.3.3. Jenis-jenis Bahan Ajar

Ada beberapa jenis bahan ajar jika dilihat dari bagaimana bahan ajar itu dikemas dan disajikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, Menurut (Kurniawati 2015) setidaknya ada lima kategori sebagai berikut:

- 1) Cetak : *handout*, buku, modul, LKS, brosur, *leaflet*, foto, gambar, model, maket. Bahan ajar cetak mempermudah siswa dalam mempelajarinya selain siswa dapat mempelajari disekolah siswa juga dapat mempelajari dirumah, melihat ketersediaan bahan yang sangat mudah diperoleh.
- 2) Dengar :kaset, radio, piringan hitam, compact disc. Bahan ajar yang satu ini sering kita menyebutnya dengan media audio atau suara yang dihantarkan oleh gelombang udara yang dapat didengar oleh telinga manusia, manfaat dari media audio disini akan meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- 3) Pandang (visual) seperti foto, gambar atau maket, media ini hanya bisa dilihat dan memberikan pemahaman kepada siswa jika dalam pembelajaran ada materi yang berkaitan dengan objek yang berukuran besar atau sulit bagi siswa untuk melihat secara langsung.
- 4) Pandang dengar : VCD, film, media audio visual mempunyai keunggulan-keunggulan dibandingkan dengan media-media pembelajaran yang ada, media audiovisual dapat meningkatkan retensi ingatan, meningkatkan transfer ilmu dalam pembelajaran.
- 5) Multimedia interaktif :Pembelajaran berbasis komputer, Web, bahan ajar ini mempermudah peserta didik atau peserta didik yang mempunyai kendala mengenai jarak, maka siswa dapat mengakses materi yang tersedia melalui internet dengan mudah, media ini disebut juga dengan media yang berbasis online/ daring(dalam jaringan).

Berdasarkan beberapa jenis-jenis bahan ajar diatas, maka dapat disimpulkan berdasarkan subjeknya bahan ajar dibagi menjadi dua jenis yaitu bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar seperti buku, lembar kerja peserta didik dan bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar contohnya seperti koran. Selain itu berdasarkan teknologi bahan ajar diklasifikasikan menjadi

empat yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual dan bahan ajar multimedia interaktif.

2.4. Model Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, dimana model tersebut dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut (Kusumawati, 2019) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sementara itu menurut Afandi, dkk (2013) model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat penilaian pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu strategi atau pola yang dapat digunakan untuk membuat rencana pembelajaran jangka panjang, mengembangkan materi pembelajaran, dan memimpin pembelajaran dikelas. Menurut Khoerunnisa (2020) model pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai pola pilihan, artinya pengajar memilih model pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Sedangkan menurut Hendracita (2021) model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menetapkan proses sistematis untuk menstrukturkan pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan belajar tertentu dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual tentang suatu prosedur yang sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.4.2. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pada dasarnya, pembelajaran pastinya diperlukan sebuah model pembelajaran, model pembelajaran sendiri dipilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut (Idris, 2019) mengatakan bahwa model pembelajaran PBL merupakan suatu model pembelajaran menggunakan masalah autentik (nyata) sebagai suatu konteks bagi peserta didik dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan belajar mengambil keputusan.

Menurut Syamsidah dan Suryani (2018) model PBL merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan melalui pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, membiasakan mereka membangun cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah.

Menurut Susilowati (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan suatu materi yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah autentik (nyata) sebagai konteks permasalahan dalam proses pembelajaran, hal tersebut dilakukan agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya sendiri dalam memecahkan masalah serta mampu berfikir kritis.

2.4.2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan, dan langkah-langkah tersebut harus dilakukan secara berurutan. Menurut Rahmawati, dkk (2017) terdapat beberapa langkah-langkah dalam model pembelajaran PBL 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 (Rosidah, 2018) mengatakan bahwa terdapat lima tahap utama dalam menerapkan model pembelajaran PBL sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah
Pada tahap ini, pendidik menjelaskan penjelasan terkait tujuan pembelajaran, kebutuhan atau logistik yang diperlukan serta memberikan motivasi pada peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan aktivitas pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik dalam belajar
Pada tahap ini, pendidik mengorganisasikan peserta didik melalui pemberian bantuan dalam membuat definisi dan organisasi tugas belajar terkait penyelesaian masalah.
- 3) Bimbingan penyelidikan individu ataupun kelompok
Pada tahap ini, pendidik memotivasi dan membimbing peserta didik dalam pengumpulan data-data yang sesuai. Selain itu pendidik juga membimbing peserta didik dalam melaksanakan eksperimen guna memperoleh penjelasan untuk pemecahan masalah.
- 4) Pengembangan dan penyajian hasil karya
Pada tahap ini, pendidik membimbing peserta didik dalam membuat perencanaan dan persiapan penyajian hasil karya sesuai laporan penyelesaian masalah secara prototipe, video, gambar, dokumen, presentasi, dan lainnya.
- 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah
Pada tahap ini, pendidik membimbing peserta didik dalam proses refleksi dan evaluasi terhadap proses-proses penyelidikan dalam penyelesaian masalah yang telah dilaksanakan.

Langkah-langkah *Problem Based Learning* menurut (Suhendar & Ekayanti, 2018) :

- 1) Orientasi siswa kepada masalah. Dalam langkah ini mahasiswa diberi suatu masalah sebagai titik awal untuk menemukan atau memahami suatu konsep.
- 2) Mengorganisasikan siswa. Langkah ini membiasakan mahasiswa untuk belajar menyelesaikan permasalahan dalam memahami konsep.
- 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Dengan langkah ini mahasiswa belajar untuk bekerja sama maupun

individu untuk menyelidiki permasalahan dalam rangka memahami konsep.

- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya.
- 5) Mahasiswa terlatih untuk mengkomunikasikan konsep yang telah ditemukan.
- 6) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Langkah ini dapat membiasakan mahasiswa untuk melihat kembali hasil penyelidikan

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis memilih langkah-langkah model pembelajaran PBL yang dikemukakan oleh (Rosidah, 2018) yang menjelaskan satu per satu dari setiap langkah-langkah yang harus dilakukan. Uraian aktivitas kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir membuat penulis lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

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

Dalam setiap model pembelajaran pastinya terdapat kekurangan dan kelebihan, berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran PBL. Menurut (Shoimin, 2014) kelebihan dari model pembelajaran PBL yaitu.

- 1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik 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 kemampuan belajarnya sendiri.
- 7) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.

- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

Menurut Shoimin (2014) kekurangan dari model pembelajaran PBL yaitu.

- 1) Tidak dapat diterapkan untuk setiap mata pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi, model ini lebih cocok digunakan pada pelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitanya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam satu kelas memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi sehingga akan kesulitan dalam pembagian tugas.

Menurut Sanjaya dalam (Retnaning, 2017) kelebihan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut.

- 1) PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
- 2) Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik belajar memecahkan suatu masalah maka peserta didik akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
- 3) Membuat peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas.
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar.

Menurut Sanjaya dalam (Retnaning, 2017) kekurangan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut.

- 1) Jika peserta didik tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran model PBL membutuhkan waktu yang lama.
- 4) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model ini.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran PBL, kelebihannya yaitu mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terjadi pembelajaran yang bermakna, dapat mengembangkan pengetahuan baru, sedangkan kekurangan dari model ini yaitu tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model pembelajaran PBL, membutuhkan waktu yang lama dalam penerapan model pembelajaran PBL.

2.5. Media Audio Visual

2.5.1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dalam menyampaikan pesan atau informasi dilakukan dengan menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan. Sejalan dengan pendapat tersebut pendapat (Sanjaya, 2015) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Pendapat selanjutnya mengatakan bahwa media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam situasi belajar untuk membagikan pengetahuan, sikap, dan ide baik menggunakan tulisan maupun kata yang diucapkan (Trisnadewi dkk, 2014). Menurut (Wati, 2016) media audio visual terbagi menjadi dua macam yaitu: (1) Audio visual murni, merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, dimana berasal dari satu sumber. Contoh dari audio visual murni adalah film bersuara, video, televisi. (2) Audio visual tidak murni, merupakan sebuah media yang unsur gambar dan suaranya berasal dari sumber yang berbeda. Contohnya adalah slide atau film strip.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan suara dengan indikator-indikator: (1) mengembangkan daya pikir peserta didik, (2) mengembangkan imajinasi, (3) menarik perhatian.

2.5.2. Macam-macam Media Audio Visual

Pada dasarnya, ada beberapa jenis media audio visual untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Purwono, Yutmini, & Anitah, 2018). Media tersebut dikatakan baik karena terdiri dari dua jenis media, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Audio-visual diam : jenis tersebut merupakan jenis media yang didapat menampilkan suara serta gambar menyerupai bingkai suara (*sound slide*).
- 2) Audio-visual gerak : jenis tersebut merupakan jenis media yang dapat menampilkan suara dan juga gambar yang bergerak seperti video atau film.

Dengan demikian, media audio visual diam dan bergerak biasanya dimanfaatkan sebagai pertunjukan, dokumentasi serta pendidikan. Gambar dan suara yang ditayangkan bisa memberikan informasi, mengasah keterampilan, konsep yang rumit dapat dijelaskan dengan mudah, menguraikan proses, mempengaruhi perilaku serta waktu menjadi lebih fleksibel.

2.5.3. Ciri-ciri Media Audio Visual

Menurut Aristiani, R. (2016), media pembelajaran audio visual adalah teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri utama media audio visual adalah :

- 1) Bersifat linear.
- 2) Menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Berorientasi kepada pendidik dengan tingkat melibatkan interaktif peserta didik yang rendah.

Sejalan dengan pendapat Aristiani menurut Tafonao (2018), menjelaskan ciri-ciri media pembelajaran menurut jenisnya, yaitu :

- 1) Media video visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- 2) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar.
- 3) Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut dengan media pandang dengar.

Sedangkan menurut **Asyhar (2011)** mengungkapkan beberapa karakteristik media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media visual, media yang didalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari, bentuk warna dan tekstur.
- 2) Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- 3) Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio).
- 4) Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kegunaan dari media audio visual untuk dapat membantu peserta didik secara langsung melihat dari tayangan film/video/film yang berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh peneliti. Jadi peserta didik akan lebih bisa memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari

2.5.4. Karakteristik dan manfaat dari media audio visual

Ada beberapa karakteristik dan manfaat dari media audio visual diantaranya yaitu:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu,
- 2) Dapat membawa peserta didik berpetualang,
- 3) Dapat diulang-ulang,
- 4) Pesan yang disampaikan mudah diingat,
- 5) Mengembangkan daya pikir anak.

Dari keunggulan dan karakteristik tersebut, pemanfaatan sumber belajar audio visual dapat membantu siswa belajar dalam upaya memahami materi dan memenuhi tujuan KKM yang dipersyaratkan oleh sekolah (Abdullah & Maryati, 2019).

2.5.5. Fungsi Media Audio Visual

Berdasarkan pandangan konvensional, media berfungsi untuk menyalurkan informasi, atau materi pelajaran. Menurut Rahman (2021) itu fungsi dari media audio visual yaitu:

1. Fungsi edukatif, memiliki pengaruh bagi nilai Pendidikan, mendidik masyarakat dan siswa agar berpikir lebih kritis, memberikan makna daripada pengalaman, lalu mengembangkan dan memperluas pola pikir siswa
2. Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengaruh positif dalam berbagai bidang kehidupan hingga dapat memperluas pergaulan, pemahaman tentang karakter orang, pengenalan, adat istiadat, dan cara bergaul
3. Fungsi ekonomis, dengan menerapkan media tersebut, pencapaian dan tujuan Pendidikan dapat direalisasikan dengan efisien, dapat meminimalisir penggunaan biaya boros, tenaga, serta penggunaan waktu yang tidak mengurangi efektivitas dalam tujuan pembelajaran.
4. Fungsi budaya, didapati perubahan terhadap segi kehidupan manusia, serta unsur seni dan kebudayaan yang dapat terus di wariskan terhadap masyarakat.

Media audio visual berfungsi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Selain memiliki fungsi media audio visual juga memiliki kelebihan serta kekurangan dalam menggunakannya.

2.5.5. Kelebihan Penggunaan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kelebihan serta kekurangan dalam penggunaannya (Suryani dkk, 2018) diantaranya yaitu:

1. Pembelajaran di kelas akan semakin inovatif dan interaktif karena media audio visual dapat memberi bahasa siswa visual ataupun auditif sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif.
2. Media dapat digunakan sesuai dengan kepentingan contohnya pemutaran video yang bisa diulang, volume suara yang bisa diatur, dan lain sebagainya
3. Peserta didik merasa sangat antusias dan bermotivasi untuk belajar karena media audio visual memberi pengalaman nyata dibanding media audio atau media visual.
4. Meningkatkan pemahaman siswa karena siswa tidak menghayal dan siswa mudah untuk memahami materi dengan cara mendengar dan melihat secara langsung.
5. Tujuan pembelajaran dapat dicapai karena media audio visual dapat menggabungkan berbagai jenis visual dan audio menjadi bahan pembelajaran yang saling mendukung.
6. Gambar atau video dapat menggantikan objek yang tidak mungkin bisa dibawa masuk ke dalam ruang kelas.
7. Penyimpan alat atau media yang fleksibel dan mudah.
8. Media dapat digunakan sesuai dengan kepentingan contohnya pemutaran video yang bisa diulang, volume suara yang bisa diatur, dan lain sebagainya.

2.5.6. Kelemahan Penggunaan Media Audio Visual

Selain memiliki beberapa kelebihan dan keuntungan tentu media audio visual juga memiliki kelemahan serta kerugian dalam penggunaannya (Suryani dkk, 2018) antara lain:

1. Media audio visual memerlukan durasi pengerjaan yang cenderung tidak sebentar, hal ini dikarena menggabungkan dua unsur yaitu audio dan visual.
2. Harus terampil serta teliti pada saat pengerjaannya.
3. Besarnya dana yang dipakai ketika pengerjaan media audio visual.
4. Alat atau perangkat yang terbatas akan sulit dalam pembuatannya.
5. Gambar atau suara yang tidak pas digunakan akan membuat peserta didik merasa ragu dalam menginterpretasikan materi yang diberikan.
6. Perlu adanya umpan balik lain pada proses pembelajaran karena pada hal ini komunikasi hanya

berjalan satu arah saja.

7. Media tambahan yang belum ada di sekolah membuat penyampaian materi pembelajaran sedikit terganggu.

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat disintesis bahwa media audio visual adalah alat sumber belajar untuk memperjelas penyajian pesan, menggunakan perpaduan suara dan gambar dan bertujuan untuk mengkondisikan partisipasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, yang ditunjukkan dengan indikator-indikator: (1) mudah dipahami, (2) menarik perhatian, (3) media pembelajaran yang bervariasi, (4) mengembangkan imajinasi dan daya pikir peserta didik, (5) menumbuhkan motivasi belajar, dan (6) memberikan pengalaman yang nyata.

2.6. Hasil Belajar

2.6.1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai peserta didik. Menurut Kusumawati (2019) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar, serta ukuran keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh. Menurut pendapat lain, belajar adalah “suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Pendapat lainnya menyatakan bahwa, belajar adalah “perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan”, (Idris, 2019). Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik, baik ketika ia berada di

sekolah maupun di rumah. Pada dasarnya, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarlah ilmu pengetahuan dapat diraih.

Sejalan dengan pendapat Bima (2017) hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian peserta didik setelah melalui pembelajaran.

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang belajar di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

2.6.2. Indikator hasil belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Menurut Moore, (2014) indikator belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif
Berupa hasil belajar kemampuan intelektual atau berpikir
2. Ranah Afektif
Berupa hasil belajar kemampuan perasaan, sikap dan kepribadian.
3. Ranah Psikomotor
Berupa hasil belajar kemampuan keterampilan.

Menurut Bloom dalam (Sudjana N, 2017) indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

a. Ranah Kognitif

Berdasarkan taksonomi Bloom, ranah kognitif hasil belajar intelektual terdiri dari enam dimensi (Sudjana N, 2017), yaitu:

1. Mengingat (C1) adalah level pertama dari domain kognitif. Aspek ini digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran.
2. Pemahaman (C2) termasuk kemampuan untuk memahami makna informasi yang diterima dan mengungkapkan konsep dan prinsip dengan kata-kata sendiri.
3. Penerapan (C3) adalah kemampuan untuk menerapkan prinsip, aturan, dan metode yang dipelajari pada situasi baru atau konkrit.
4. Analisis (C4) meliputi kemampuan menggunakan informasi yang ditemui dalam komponen sehingga struktur informasinya jelas.
5. Sintesis (C5) yaitu Kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian individu menjadi satu kesatuan yang utuh. Ini termasuk kemampuan untuk merencanakan eksperimen, menulis esai, dan merancang cara baru untuk mengklasifikasikan objek, peristiwa, dan banyak lagi.
6. Evaluasi (C6) yaitu kemampuan mempertimbangkan nilai pernyataan, deskripsi, dan aktivitas terhadap kriteria tertentu.

b. Ranah Afektif

Menurut Sudjana N. (2017), ranah afektif berkaitan dengan emosi peserta didik. Ranah ini meliputi sikap, emosi, motivasi, dan nilai. Hasil belajar emosional tercermin dalam perilaku peserta didik seperti disiplin, minat kelas, dan rasa hormat terhadap pendidik dan teman sekelas.

c. Ranah Psikomotor

Menurut Sudjana N. (2017), ranah psikomotor dikaitkan dengan keterampilan peserta didik dalam konsep terminologi pembelajaran. Hasil belajar dari domain ini dilihat melalui kompetensi perilaku individu setelah seseorang memiliki pengalaman belajar tertentu.

Sedangkan menurut Susanto (2015), menyebutkan hasil belajar terdiri dari tiga macam aspek yaitu pemahaman konsep (kognitif), keterampilan proses (psikomotorik) dan sikap peserta didik (afektif). Berikut penjelasan masing-masing aspek.

1) Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Pemahaman konsep merupakan seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik kepada peserta didik atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang telah dibaca, dilihat, dialami atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang telah dilakukan.

2) Keterampilan Proses (Aspek Psikomotorik)

Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah baik kognitif maupun psikomotorik yang dapat digunakan untuk menentukan suatu konsep atau prinsip teori untuk mengembangkan konsep yang telah ada atau untuk melakukan pembantahan terhadap suatu penentuan.

Keterampilan ini dengan kata lain digunakan sebagai wahana penemuan, pengembangan konsep, prinsip dan teori.

3) Sikap (Aspek Afektif)

Sikap merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap lingkungan sekitar baik individu maupun kelompok. Sikap mengacu pada perbuatan, perilaku atau tindakan seseorang. Hubungannya dengan hasil belajar peserta didik, sikap lebih mengarah pada pemahaman konsep, sehingga domain yang sangat berperan yaitu domain kognitif

Berdasarkan indikator belajar diatas, dapat disimpulkan bahwasanya indikator belajar terbagi menjadi tiga bagian yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Tujuan dari indikator tersebut yaitu agar peserta didik dapat mencapai keberhasilan dalam belajar dan bisa mendapatkan prestasi yang ingin dicapai peserta didik. Disini peneliti akan menggunakan ranah kognitif yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan peserta didik yang mencakup : 1) Ingatan (C1), 2) Pemahaman (C2), 3) Penerapan (C3), 4) Analisis (C4), 5) Sistesis (C5).

2.7. Kurikulum Merdeka

2.7.1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan hal yang penting bagi pendidikan. Pendidikan tanpakurikulum hanya sebuah rencana, maka pembelajaran dan pengajaran tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Menurut Kemendikbud Ristek No. 56 Tahun 2022 pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran (kurikulum merdeka) sebagai pedoman penerapan kurikulum baru di sekolah non peserta program sekolah penggerak. salah satu kebijakan pemerintah adalah perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka.

Menurut Menteri Pendidikan, Kemendikbud Ristek Nadiem Anwar Makarim, konteks yang perlu diubah pada kurikulum adalah bahwa kurikulum merdeka memungkinkan peserta didik untuk fokus mengeksplorasi materi esensial. Menurutnya, hal ini tidak termasuk dalam kurikulum sebelumnya. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar satuan pendidikan dapat lebih fleksibel. Perubahan kurikulum merdeka diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan karakter dan budaya Indonesia (Kemendikbud, 2022).

Sementara itu, kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS dipadukan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan dapat memicu peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial pada satu kesatuan. Selanjutnya, pada Kurikulum Merdeka terdapat pembelajaran berbasis proyek untuk penguatan profil pelajar pancasila yang dilakukan minimal dua kali dalam satu tahun ajaran. (Kemendikbud, 2022). Ilmu pengetahuan alam diajarkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif serta menekankan pada hasil belajar. Kegiatan pembelajaran memperhatikan peserta didik agar terciptanya kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri peserta didik. (Fahrezi, 2020).

2.7.2. Prinsip Perancangan Kurikulum Merdeka

Kemendikbud-Ristek membebaskan kepada guru dalam melakukan pembelajaran berbasis pada proyek. Harapannya pembelajaran menjadi lebih aktif dan adaptif. Tujuan tersebut dapat dengan memperhatikan pendekatan, model, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat. Prinsip perancangan kurikulum merdeka terbagi menjadi beberapa aspek (Anggraena dkk, 2022).

- a. Sederhana, mudah dipahami dan diimplementasikan poin utama dari prinsip yang pertama ini adalah bahwa kurikulum merdeka melanjutkan pedoman dan praktik terbaik yang telah

ditetapkan sebelumnya, dan bahwa perubahan ditujukan hanya untuk hal-hal yang seyogyanya memang perlu diubah, misalnya dalam pengembangan kompetensi dan karakter ditingkatkan melalui penggabungan model pembelajaran berbasis proyek ke dalam struktur kurikulum.

- b. Fokus pada kompetensi dan karakter semua peserta didik pada prinsip yang kedua lebih menekankan untuk mengurangi materi atau konten kurikulum sehingga padatnya kurikulum yang sebelumnya berdampak pada rendahnya kompetensi peserta didik dapat dihilangkan. Hal ini akan berdampak positif dengan tercapainya kompetensi minimum oleh peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang berarti pendidikan mengajarkan konsep atau keterampilan sesuai dengan kemampuan peserta didik tanpa harus mengikuti urutan buku teks. Penguatan literasi dan numerasi juga memiliki porsi yang besar di pendidikan dasar sebagai bekal untuk menyelesaikan masalah sehari-hari peserta didik.
- c. Fleksibel, fleksibilitas mengacu pada kebebasan pendidik dan peserta didik mengontrol proses pembelajaran. Prinsip fleksibilitas ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Satuan pendidikan diperbolehkan mengembangkan kurikulum. Hal ini meningkatkan daya adaptasi pendidik dan meningkatkan kesejahteraan substansial, serta, serta menyesuaikan program dengan karakteristik peserta didik, visi misi sekolah, serta budaya dan kearifan.
- d. Selaras, keselarasan dapat dilihat dengan membandingkan CP dengan kerangka numerasi dan asesmen literasi nasional. Konsisten dengan kebutuhan penguatan literasi, kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembelajaran berbasis literasi di semua mata pelajaran, karena literasi tidak terbatas pada membaca, tetapi pada keterampilan kognitif untuk mengenali informasi, memahaminya, menafsirkannya, dan mentransmisikannya.

2.7.3. Manfaat Kurikulum Merdeka

Manfaat Kurikulum Merdeka sebagaimana digariskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021) berpusat pada mata pelajaran inti dan pengembangan kompetensi peserta didik secara bertahap untuk memungkinkan pembelajaran yang bermakna, terarah, dan menggembirakan dan tidak tergesa-gesa. Pembelajaran berbasis proyek membuat pembelajaran jauh lebih menarik dan relevan dengan

memberi peserta didik lebih banyak kesempatan untuk secara aktif menyelidiki masalah dunia nyata seperti lingkungan, kesehatan, dan masalah lainnya. Hal ini membantu peserta didik pada penjabaran budi pekerti dan akhlak dan kecakapan profil Pelajar Pancasila (Rahmadayanti dan Hartoyo, 2022).

Berdasarkan manfaat kurikulum merdeka yang sudah disebutkan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat kurikulum merdeka yaitu mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran. Sehingga pendidik bisa mewujudkan suasana belajar yang interaktif, bermakna, mendalam, dan peserta didik merasa menemukan dunia belajarnya di situ

2.8 Pembelajaran IPAS

2.8.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa keingintahuannya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar hidup mereka. Hal tersebut berperan aktif pula dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik, atau dengan kata lain dapat mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan merumuskan suatu masalah melalui aksi nyata. Akan tetapi pada kenyataannya, saat ini masih sedikit peserta didik yang mampu berperan aktif untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuannya ke dalam kehidupan mereka sehari-hari (Kemdikbud, 2022 RI).

Serupa dengan pendapat di atas perubahan status mata pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya. Pembelajaran IPA dan IPS yang semula terpisah pada kurikulum 2013 diubah dalam prototype kurikulum menjadi IPAS sebagai landasan sebelum anak SMA belajar IPA secara terpisah (Wijayanti dkk, 2023)

Mata pelajaran IPAS adalah suatu mata pelajaran yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik kaitannya dengan alam, kehidupan sehari-hari, dan kehidupan sosial. Pada kurikulum merdeka pelajaran IPA diintegrasikan dengan mata pelajaran IPS menjadi IPAS. Mata pelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka ini untuk mengembangkan rasa ingin tahu, berperan aktif mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungan, dan mengembangkan pengetahuan serta memahami konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial. Seorang pendidik perlu melakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran dengan matang agar bisa mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Peserta didik menjadi pusat pembelajaran yaitu sebagai subjek pembelajaran. Untuk mewujudkan semua itu, guru perlu paham dan terampil terhadap isi konten materi dan cara mengajarkan yang tepat kepada peserta didik (Agustina dkk, 2022).

Berdasarkan tujuan IPAS yang telah dijabarkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa salah satu dampak dari berlakunya kurikulum merdeka di sekolah dasar yaitu digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya peserta didik lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar.

2.8.2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Ada beberapa tujuan mata pelajaran IPAS Menurut (Sugih dkk, 2023) diantaranya:

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan sehingga peserta didik terpicu untuk menguji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam menjaga, memelihara, mengolah sumber daya alam, melestarikan alam, dan lingkungan dengan bijak secara sederhana.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata secara sederhana.
- d. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial bekerja, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- f. Memahami konsep anggota suatu kelompok masyarakat sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Serupa dengan pendapat diatas Wijayanti (2023) menyebutkan perubahan status mata pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya. Pembelajaran IPA dan IPS yang semula terpisah pada kurikulum 2013 diubah dalam prototype kurikulum menjadi IPAS sebagai landasan sebelum anak SMA belajar IPA secara terpisah.

Begitu juga dengan pendapat (Rahmadayanti, Hartono 2022) yaitu memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik dan pendidik untuk berinovasi, belajar mandiri, kreatif, kebebasan ini dimulai dari pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pada bawasannya hal ini selaras dengan hasil lapangan yaitu pendidik mempunyai teknis dalam pembelajaran

yang tidak monoton dengan cara penggabungan antara pembelajaran IPA dan IPS di setiap semesternya.

Pada saat proses pembelajaran IPA dan IPS berlangsung peserta didik dapat belajar mandiri seperti pengerjaan kelompok dan begitu juga pendidik yang kreatif yaitu menciptakan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu belajar/ media agar membuat peserta didik belajar yang menyenangkan, hal ini terlihat ketika saat pembelajaran IPA menggunakan media kertas viral dengan salah satu materi transformasi energi di sekitar kita peserta didik yang terlihat kreatif dan aktif dalam penggunaan serta pengerjaan yang terciptanya membuat peserta didik menyenangkan. Dalam teknis kegiatan proses pembelajaran IPAS sendiri yang digabungkan ataupun dipisahkan di setiap semesternya kepala sekolah memberikan sebuah kebebasan kepada pendidik kelas yang terpenting materi tersampaikan kepada peserta didik, yang tidak mengharuskan guru untuk melakukan keinginan.

Berdasarkan tujuan IPAS lebih menekankan bagaimana peserta didik mengolah pengetahuan serta keterampilan dalam memecahkan masalah dan bersosialisasi pada masyarakat. Kemampuan tersebut yang nantinya dapat dipergunakan peserta didik untuk memelihara dan melestarikan lingkungan yang ada pada sekitar dirinya.

2.9. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang digunakan untuk acuan dalam melakukan kajian dalam penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan:

1. Dewi dan Suniasih (2023) yang berjudul Mengoptimalkan Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Melalui Model *Project Based Learning*. Hasil analisis data uji-t, diperoleh $t\text{-hitung} = 2,478$, dan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 62$ maka diperoleh nilai $t\text{-tabel} = 2,000$. Karena $t\text{-hitung} =$

$2,478 > t\text{-tabel} = 2,000$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada uji N Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan uji N Gain pada kelas kontrol. Nilai Gain pada kelas eksperimen mencapai 0,7 dengan kategori sedang dan kelas kontrol mencapai 0,6 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV sekolah dasar

2. Shilaturohim dkk (2023) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Konsep IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 05 Pontianak Utara. Berdasarkan hasil perhitungan effect size (ES) diperoleh $ES = 0,64$ yang termasuk kriteria sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audio visual memberikan pengaruh yang cukup terhadap penguasaan konsep IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 05 Pontianak Utara.
3. Dewi dan Suniasih (2023) yang berjudul Mengoptimalkan Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa melalui *Model Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual. Hasil analisis data uji-t, diperoleh $t\text{-hitung} = 2,478$, dan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 62$ maka diperoleh nilai $t\text{-tabel} = 2,000$. Karena $t\text{-hitung} = 2,478 > t\text{-tabel} = 2,000$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada uji N Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan uji N Gain pada kelas kontrol. Nilai Gain pada kelas eksperimen

mencapai 0,7 dengan kategori sedang dan kelas kontrol mencapai 0,6 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

4. Ariyanti dan Yusro (2023) yang berjudul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tegalombo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dengan media pembelajaran video secara signifikan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa meningkat dalam hal partisipasi, keterlibatan, dan kerja kelompok. Hasil tes siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan seluruh siswa mencapai ketuntasan nilai minimum. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan pengambil kebijakan dalam mengimplementasikan model PBL dengan media pembelajaran video dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
5. Hutami, dkk (2023) yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Negeri Gabusbanaran Jombang. Dari penelitian ini rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya karena kurangnya guru mempraktekkan model pembelajaran yang menarik. Peserta didik kelas IV SDN Gabusbanaran menjadi subjek

penelitian, observasi dan dokumentasi dijadikan bukti penelitian. Keberhasilan perolehan indikator kriteria sebesar 85% dengan nilai ketuntasan minimal 70. Sebanyak 20 anak melakukan dua tes yaitu pretest dan posttest. Tes ini dijadikan acuan sebagai keberhasilan hasil belajar yang telah dilaksanakan sebelum mengenalkan media pembelajaran dan sesudah memperkenalkan media pembelajaran. Hasil yang diperoleh hasil belajar anak meningkat dengan rata-rata 87,5 tanpa ada yang mendapatkan nilai dibawah nilai minimal.

2.10. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel dan variabel bebas pada penelitian. Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian terdapat dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini peneliti membandingkan hasil belajar peserta didik kelas V dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran problem based learning dimulai dengan orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran. Langkah-langkah tersebut dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang

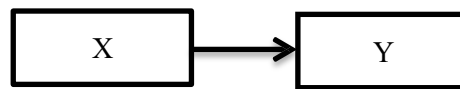
dimiliki dengan menggunakan indikator indikator kemampuan berpikir kritis.

media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Pendapat selanjutnya mengatakan bahwa media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam situasi belajar untuk membagikan pengetahuan, sikap, dan ide baik menggunakan tulisan maupun kata yang diucapkan

Model problem based learning berbantuan media audio visual mendorong peserta didik untuk mengefektifkan kemampuan alat indra dan peserta didik akan mudah memahami sebuah materi yang ditayangkan dalam video tersebut. Dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik karena pembelajaran menjadi menarik dan mudah di pahami.

Model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar proses pembelajaran IPAS dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini membuat peserta didik tertarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran IPAS adalah model problem based learning berbantuan media audio visual.

Berdasarkan pemikiran diatas dengan menggunakan model PBL berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang dilakukan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Variabel

Keterangan

X : Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *audio visual*.

Y : Hasil Belajar IPAS Peserta didik.

→ : Pengaruh

(Sumber: Sugiyono, 2015)

2.11. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan dan kerangka pikir yaitu terdapat pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik pada kelas V SDN 11 Metro Pusat.

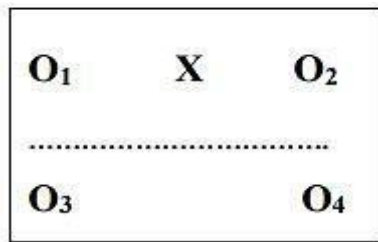
III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Pendekatan Kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diramal dan realitas sosial ; objek dan dapat diukur.

Menggunakan bentuk *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) yaitu penelitian yang mendekati penelitian eksperimen dimana belum tentu mengadakan kontrol secara penuh terhadap variabel-variabel yang relevan. Desain penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media Audio Visual dan variabel terikatnya hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2015).

Metode ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media audio visual berupa video dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan media buku paket pelajaran IPAS. Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media audio visual yang diterapkan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang melakukan pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media audio visual. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X :Perlakuan pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audio visual.

O₁ : Nilai Pretest pada kelas eksperimen

O₂ : Nilai Posttest pada kelas eksperimen

O₃ : Nilai Pre test pada kelas kontrol

O₄ : Nilai Post test pada kelas kontrol

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Metro Pusat yang beralamat di jalan Veteran No.50, Hadimulyo Bar., Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.3. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap persiapan

- a. Penulis melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 11 Metro Pusat, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi

meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, hasil belajar ujian tengah semester peserta didik serta cara mengajar pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Penulis melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu pendidik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
- c. Penulis menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh penulis.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- e. Melakukan uji instrumen.
- f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- g. Menyusun pemetaan modul ajar.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan unit yang akan diteliti ciri-cirinya. Selanjutnya, apabila populasi secara luas maka peneliti harus mengambil sampel itu untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2013), “populasi adalah wilayah generalisasi terlatih atas objek/subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu. Ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dari ditarik kesimpulan”. Dengan demikian, penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik yang ada di kelas 5 SDN 11 Metro Pusat.

Tabel.2. Populasi penelitian

No	Kelas	Jumlah Populasi
1.	VA	30
2.	VB	30
	Jumlah	60

Sumber: Wali kelas Va dan Vb

2. Sampel

Sampel merupakan bagian penarikan dan populasi. menurut sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sistem penarikan sampel *Nonprobability Sampling* yaitu Sampling Jenuh atau sering disebut total sampling. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel. Jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruhnya dapat dijadikan sampel dalam penelitian. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 11 Metro Pusat yang berjumlah 60 peserta didik.

3.5. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel *independen* atau variabel bebas (X) dan variabel *dependen* atau variabel terikat (Y).

1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran audio visual.

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

a. Model PBL berbantuan media audio visual

Model pembelajaran media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu mempermudah tulisan dan kata yang diucapkan dalam bentuk video.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik melalui interaksi, meliputi perubahan tingkah laku menjadi lebih baik, seperti ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar IPAS peserta didik. Dari hasil belajar yang dihasilkan hanya mengambil ranah kognitif saja.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model PBL berbantuan media audio visual

Pembelajaran menggunakan model Audio Visual. Implementasi model audio visual dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah:

a) *stimulation* (pemberian rangsangan), b) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), c) *data collection* (pengumpulan data), d) *data processing* (pengolahan data), e) *verification* (pembuktian), f) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

b. Hasil Belajar

Pada penelitian ini penulis akan meneliti hasil IPAS peserta didik. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik penggunaan indikator tingkat ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat C4 dan C5

3.7. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Menurut Sodik & Siyoto (2015) tes dapat berupa rangkaian pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur kognitif, keterampilan, bakat, dan kemampuan

dari subjek penelitian. Tes diberikan ke kelas eksperimen dan kontrol, tes diberikan dalam dua tahap yaitu pretest dan posttest. Tes ini mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan memberikan data hasil belajar IPAS kognitif peserta didik.

2. Non Tes

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari penelitian dapat berbentuk seperti gambar, tulisan atau karya-karya monumental. Penelitian ini menggunakan teknologi dokumentasi untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa nomor pendaftaran peserta didik, dan dokumentasi proses pelaksanaan penelitian sekolah dasar.

b. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan cara mengamati secara langsung peserta didik yang belajar terhadap aktivitasnya dalam penerapan model pembelajaran audio visual. Observasi dilakukan di SD Negeri 11 Metro Pusat.

c. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan dua pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Menurut Sugiyono (2016) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang responden yang lebih mendalam

3.8. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau nilai variabel dalam penelitian ini berupa instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 item soal.

1. Instrumen Tes

Tes digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Setiap butir soal memperhitungkan kemampuan peserta didik berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran yang berkaitan dengan aspek ranah pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen tes

Capaian Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Soal	Jumlah Soal
Ekosistem Yang Seimbang	Ekosistem	C4	1,2,3,4 ,9,10,11,12	12
		C5	5,6,7,8	
	Peristiwa Makan dan Dimakan	C4	13,14,16,18,21,22	10
		C5	15,17,19,20	
	Keseimbangan ekosistem	C4	23,24,25,27,28	8
		C5	26,29,30	
Jumlah				30

Sumber: Peneliti

2. Instrumen Non Tes

Instrumen nontes adalah lembar penilaian observasi pada penelitian yang digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL. Hal ini bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan model PBL dalam pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-kisi observasi keterlaksanaan model PBL

Sintaks Model PBL	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Instrumen
Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik	Mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membuat kelompok dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah	Observasi	Rubrik
Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Melakukan penyelidikan seperti mencari data/referensi/sumber untuk bahan diskusi kelompok.	Observasi	Rubrik
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya	Observasi	Rubrik
Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Membuat Kesimpulan	Observasi	Rubrik

Sumber: Peneliti berdasarkan sintaks PBL

Tabel 5. Rubrik penilaian aktivitas penerapan model PBL

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Peserta didik tidak mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Peserta didik kurang mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Peserta didik mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Peserta didik sangat mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik
Membuat kelompok dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik tidak mampu membuat kelompok dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik kurang mampu membuat kelompok dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik mampu membuat kelompok dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik sangat mampu membuat kelompok dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
Melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik sangat mampu melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok

Melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik tidak mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik kurang mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik sangat mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya
Merangkum/ membuat Kesimpulan	Peserta didik tidak mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik kurang mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik mampu merangkum/ membuat Kesimpulan	Peserta didik sangat mampu merangkum/ membuat Kesimpulan

Sumber: Peneliti berdasarkan sintaks PBL

3. Uji Coba Instrumen

Instrumen tes ini sebelumnya diberikan ke subjek penelitian akan diujicobakan terlebih dahulu pada subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang valid. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes. Penulis kemudian menganalisis hasil tes uji coba untuk menentukan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran serta daya pembeda soal untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan selama penelitian. Tes uji coba ini akan dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN 11 Metro Pusat.

4. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas berarti alat yang telah diuji dapat mengukur apa yang harus diukur. Instrumen harus memiliki akurasi saat digunakan. Validitas berarti sejauh mana ketelitian dan kecermatan suatu alat ukur mampu memenuhi fungsi ukurnya. Menurut Sugiyono (2015), validitas adalah instrumen yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.

Rumus validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{NXY - (EX)(EY)}{\sqrt{(NEX^2 - (EX)^2)(NEY^2 - (EY)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

ΣX = Jumlah skor item

ΣY = Jumlah skor total

Hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan $= 0,05$.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Jumlah soal yang di uji cobakan adalah 30 yang dilaksanakan dengan jumlah responden 18 peserta didik, setelah dilakukan uji coba instrumen soal, peneliti melakukan analisis validitas soal pilihan jamak menggunakan bantuan program Excel 2007. Berikut hasil analisis uji validitas butir soal pilihan jamak

Tabel 6. Hasil uji validitas soal

Nomor soal	Jumlah	Keterangan
1, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 30	20	Valid
2, 4, 9, 10, 13, 17, 19, 25, 26, 27	10	Tidak valid

Sumber: Hasil uji instrumen

Berdasarkan hasil uji validitas soal terdapat dua

kategori, yaitu 20 butir soal valid, dan 10 butir soal tidak valid. hasil uji validitas soal dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 122.

b. Uji Reliabilitas

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, maka tes yang telah valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Suatu tes hasil belajar dianggap dipercaya apabila memberikan pengukuran hasil belajar yang relatif tetap secara konsisten. Beberapa ahli memberikan batasan reliabilitas. Menurut Sugiyono (2017)

reliabilitas adalah ketepatan hasil tes, apabila instrumen tes yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama maka akan dikatakan reliabel. Reliabilitas konsistensi tanggapan responden mempersoalkan apakah tanggapan responden atau objek ukur terhadap tes atau instrumen tersebut sudah baik atau konsisten. Dalam hal ini apabila suatu tes atau instrumen digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap objek ukur kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap objek ukur yang sama, apakah hasilnya masih tetap sama dengan pengukuran sebelumnya. Jika hasil pengukuran kedua menunjukkan ketidak konsistenan maka jelas hasil pengukuran itu tidak mencerminkan keadaan objek ukur yang sesungguhnya.

Setelah validitas instrumen yang dibuat diketahui, langkah selanjutnya adalah mengukur tingkat reliabilitas instrumen tersebut karena sudah valid atau belum reliabel. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut.

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

r : Reliabilitas instrumen
 $\sum \sigma_i^2$: Skor tiap-tiap item
 k : banyaknya butir soal
 σ_1^2 : Varians total

Tabel 7. 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)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan

program Excel 2007, diketahui $r = 0,878$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabel sangat kuat. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 123.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Kaidah penguji dengan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria sebagai berikut. Jika $\Gamma_{hitung} < \Gamma_{tabel}$ maka dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya setelah melakukan uji validitas selanjutnya dilakukan perhitungan uji reliabilitas instrumen soal. Uji daya pembeda soal pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut

$$D = \frac{BA}{A} - \frac{BB}{B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : daya pembeda soal

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

J_A : jumlah peserta kelompok atas.

J_B : jumlah peserta kelompok bawah.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$: proporsi kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$: proporsi kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 8. Klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Pembeda	Kategori
0,71 – 1,00	Baik Sekali
0,41 – 0,70	Baik
0,21 – 0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Jelek

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program Excel 2007. Berikut hasil analisis uji daya pembeda butir soal pilihan jamak

Tabel 9. Hasil uji daya pembeda soal

Nomor soal	Jumlah	Keterangan
2, 4, 9, 10, 13, 17, 19, 25, 26, 27	10	Kurang
8, 12, 16, 18	4	Cukup
1, 3, 6, 11, 15, 24, 28	7	Baik
5, 7, 14, 20, 21, 22, 23, 29, 30	9	Baik sekali

Sumber: Hasil uji instrumen

berdasarkan hasil uji daya beda soal terdapat empat kategori, yaitu 10 butir soal kategori kurang, 4 butir soal kategori cukup, 7 butir soal kategori baik dan 9 butir soal kategori baik sekali. hasil uji daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 125.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2018) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak memotivasi peserta didik untuk meningkatkan usaha penyelesaiannya, sebaliknya soal yang terlalu sulit membuat peserta didik putus asa dan mereka tidak memiliki semangat untuk mencoba lagi karena tidak mungkin tercapai.

Kesukaran sedang didefinisikan sebagai pertanyaan yang ketika dijawab oleh orang yang berkemampuan sedang, harus mampu menjawab setengah dari semua butir soal dalam perangkat dengan benar, dengan mengabaikan faktor keberhasilan secara kebetulan. Tingkat kesukaran dilakukan untuk menentukan apakah setiap pertanyaan dinilai mudah, sedang atau sulit. Tingkat kesukaran pada penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P : tingkat kesukaran.

B : jumlah peserta didik yang menjawab dengan benar.

JS : jumlah seluruh peserta didik.

Tabel 10. Klasifikasi tingkat kesukaran.

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber Arikunto (2018)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program Excel 2007. Berikut hasil analisis uji taraf kesukaran butir soal pilihan jamak

Tabel 11. Hasil uji taraf kesukaran soal

Nomor soal	Jumlah	Keterangan
4, 16	2	Mudah
2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30	26	Sedang
1, 28	2	Susah

Sumber: Hasil uji instrumen

berdasarkan hasil uji taraf kesukaran soal terdapat tiga kategori, yaitu 2 butir soal kategori mudah, 26 butir soal kategori sedang dan 2 butir soal kategori susah. hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 124.

3.9. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah teknik yang menguji apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris pada modus, mean, dan median berada di pusat. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) menurut Sugiyono (2015) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_i^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 : harga uji *chi* kuadrat
 O_i : frekuensi yang diperoleh dari data penelitian
 E_i : frekuensi yang diharapkan
 K : banyaknya pengamatan

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

Jika χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel berarti distribusi data tidak normal, sedangkan.

Jika χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel berarti distribusi data normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas menggunakan rumus Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-F,

yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2017)

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima atau bersifat homogen. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak atau bersifat heterogen.

3. Uji Normal Gain

Setelah melakukan *pretest* dan *posttest*, maka diperoleh hasil penskoran. Selanjutnya akan dihitung rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dengan perhitungan *N-Gain*. Uji *N-Gain*

digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu.

$$N-Gin = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 12. Kriteria dari uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Nilai Gain	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Kriteria Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Kriteria Sedang
$N-Gain < 0,3$	Kriteria Rendah

Sumber: Fatimah (2020)

4. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik dikategorikan sesuai kategori yang ada. Ada tiga kategori hasil belajar, yaitu tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan kategori berikut:

Tabel 13. Kategori Hasil Belajar

Kategori	Norma
Tinggi	$X > M+1SD$
Sedang	$M-1SD < X \leq M+1SD$
Rendah	$X \leq M-1SD$

Sumber: Azwar (2012) Keterangan:

M = Mean

SD = Standar deviasi

3.10. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (bebas) terhadap variabel terikat (batas). Uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis yang diuji pada penelitian ini adalah pengaruh penerapan model PBL berbantuan Audio Visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2024/2025, dengan hipotesis sebagai berikut.

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

Keterangan :

t = uji t yang dicari

$\bar{x}_1$ = rata-rata kelompok 1

$\bar{x}_2$ = rata-rata kelompok 2

n_1 = jumlah responden kelompok 1

n_2 = jumlah responden kelompok 2

S_1^2 = varian kelompok 1

S_2^2 = varian kelompok 2

Sumber: (Muncarno, 2017)

Berdasarkan rumus diatas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{\text{(hitung)}} \leq t_{\text{(tabel)}}$ maka H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{\text{(hitung)}} \geq t_{\text{(tabel)}}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang signifikan, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran

Problem Based Learning (PBL) berbantuan media *Audio Visual* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan model

pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Hal ini dapat diketahui dari uji t yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dan pada kelas kontrol dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual. Berdasarkan analisis data, $T_{hitung} = 2,0589$ dengan $Dk = 58$ untuk taraf kesalahan 5% atau 0,05 maka T_{tabel} yang didapat yaitu 2,002. Data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 2,059 > T_{tabel} = 2,002$. Perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} sehingga membuktikan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audio visual maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Peserta didik

Diharapkan penerapan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal agar mampu

memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar di sekolah dengan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran seperti menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dalam proses pembelajaran di sekolah agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu memperhatikan faktor – faktor penunjang pembelajaran sarana dan prasarana lainnya untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., & Maryati, T. 2019. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 185-196.
- Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. 2022. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. BASICEDU*, 7646.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. 2013. *Model dan metode pembelajaran*. Unissula, 16, Semarang.
- Akhiruddin, S., & Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang, Gowa.
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang, 193-206, Gowa.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Wideaswati, D. 2022. Kurikulum untuk pemulihan pembelajaran. *Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Arikunto, S. & Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta, Jakarta.

- Aristiani, R. 2016. Meningkatkan percaya diri siswa melalui layanan informasi berbantuan audiovisual. *Jurnal konseling GUSJIGANG*, 2(2).
- Ariyanti, Y. E., & Yusro, A. C. 2023. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tegalombo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2543-2559.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP). Press Jakarta.
- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya, Bandung.
- Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Bakhtiar, A. F. 2024. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ssiswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X OTKP 1 SMK Negeri 1DUKUHTURI Tahun Pelajaran 2021/2022*. *Historia Pedagogia*, 13(01), 35-42.
- Bararah, I. 2022. Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143-159.
- Bima, A. F. 2017. Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 26–31.
- Candiasa, M. D. 2014. Perngaruh Penggunaan Bahan Ajar Online Terhadap Prestasi Belajar TIKOM Dengan Kovariabel Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Dwijendra Gianyar. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*, 9.
- Dewi, N. P. R. P., & Suniasih, N. W. 2023. Mengoptimalkan Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual.”*Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*,”6(2).
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center:Parapare*.

- Djamarah, S. B., (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Kelima. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Elbadiansyah, H., Pd, M., & Masyni, H., Pd, S., & Pd, M. 2021. *Belajar Dan Pembelajaran (Konsep, Teori, dan Praktek)*. Widya Cipta
- Fahrezi, I., Taufiq, M., & Akhwani, A. 2020. Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408-415.
- Fatimah, A. E. 2020. Peningkatan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Connecting-Organizingreflecting-Extending (CORE). *Jurnal Sintaksis*. 2(1), 54-62.
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(17), 66-79.
- Hamalik, O. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hendracita, N. 2021. *Model Model Pembelajaran SD*. Multi Kreasi Press, Bandung.
- Herliani, B. Didimus Tanah. Maasawet, Elsy Theodora. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha, Klaten.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11.
- Hutami, S. S., Yayuk, E., & Bintari, Y. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sd Negeri Gabusbanaran Jombang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1804-1814.
- Idris, I., Sida, S. C., & Idawati, I. 2019. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 58-63.
- Indaryati, & Jailani. 2015. *Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V*. Jurnal Prima Edukasia, 3, 84-96.

- Kemdikbud.RI. 2022. *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Saluran Informasi dan Pengaduan Seputar Pendidikan dan Kebudayaan*: (ult.kemdikbud.go.id).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. 2020. ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Kurniawati, F. E., & Miftah, M. 2015. Pengembangan bahan ajar aqidah ahklak di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367-388.
- Kusumawati, Naniek. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87-100.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sesuai dengan Kurikulum Satuan Pendidikan*. Akademia Permata, Padang.
- Maasrukhin, Ahmad Rudi dan Ratnasari. 2019. Proses Pembelajaran Inquiry Peserta didik MI untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 100-109.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. 2020. Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Mardicko, A. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5482–5492.
- Moore, K. D. 2014. *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*. Sage, London.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Lampung.
- Nugraha, J. 2022. *Mengenal Tujuan Kurikulum Merdeka, Pahami Bedanya dengan Kurikulum Sebelumnya*. *Merdeka.Com*, 1–3.
- Nurdyansyah, N. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Pane, Aprida dan Dasopang, Muhammad Darwis. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purwanto, M. Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. 2018. Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rahman, R. H. 2021. Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Islamika: Jurnal Ilmu- Ilmu Keislaman*, 21(01), 46-54.
- Rahmawati, Y., Rahman, A., Ridwan, A., Triwana, M., Fahriza, N. N., rizqiya, L. D., & Sanah, N. U. 2017. *Pendekatan Pembelajaran Kimia Berbasis Budaya Dan Karakter Culturally Responsive Teaching Terintegrasi Etnokimia*. LPM Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Rahmadayanti, D., dan Hartoyo, A. 2020. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 7174–7187.
- Retnaning, Tyas. 2017. Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tecnoscienza*, 2(1), 43-52.
- Rosidah, Cholifah Tur. 2018. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-71.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. 2020. *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar*. Pandawa, 2(2), 278-288.
- Sanjaya, W. 2015. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Shilaturahmi, T., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Konsep IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 05 PONTIANAK UTARA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1711-1716.
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. ArRuzz Media, Yogyakarta.

- Siyoto, Sandu & M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian. Literasi Media Publishing*, Kediri.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, D., 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, D., 2017. *Metode Penelitian Pendidikan. (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, D., 2015. *Metode Penelitian Pendidikan. (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Suhendar, U., & Ekayanti, A. 2018. Problem based learning sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep mahasiswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 15-19.
- Sumiati, A. D. 2017. Workshop Pengembangan Bahan Ajar Modul Berdasarkan Pendekatan Scientific Pada Kurikulum 2013 Sebagai Sumber Pembelajaran Guru SMK di Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 91.
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Jenis Dan Karakteristik Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (hal. 47–84). PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Susilowati, A. (2018). Pengaruh PBL terhadap kemandirian belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 72-77.
- Suyono & Hariyanto. 2014 *Belajar dan Pembelajaran*. Pusaka Setia, Bandung.

- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syamsidah, & Suryani, H. 2018. *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. CV Budi Utama.
- Tsuraya, F. G., Azzahra, N., Azahra, S., & Maharani, S. P. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 179-188.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Trisnadewi, K. A., Darsana, I. W., & Wiyasa, I. K. N. 2014. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantu Media AudioVisual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No.3 Tibubeneng Kuta Utara. *E-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1).
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. Jakarta.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Wijayanti R. Yusron M F. dkk. 2022. Pengenalan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Pondok Pesantren Menggunakan Modul Ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*.3(2), 783-788.