

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

(Skripsi)

Oleh

**NOVA CASANDRA
NPM 2213053164**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

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

Oleh

NOVA CASANDRA

Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari 50 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kotagajah yang terbagi menjadi kelas eksperimen (PBL berbasis audio visual) dan kelas kontrol (*discovery learning* berbantuan media visual). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) dan observasi aktivitas peserta didik. Analisis data menggunakan uji N-Gain dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (85,20) lebih tinggi daripada kelas kontrol (79,80). Peningkatan hasil belajar (N-Gain) pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi (0,74), sedangkan kelas kontrol dalam kategori sedang (0,54). Uji regresi linier sederhana mengonfirmasi pengaruh signifikan model PBL berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS dengan kontribusi sebesar 58,2%. Model PBL berbasis media audio visual terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS. Kombinasi pendekatan berbasis masalah dan media yang menarik mendorong partisipasi aktif peserta didik. Implikasi penelitian ini mendukung penggunaan model inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

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

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE AUDIO VISUAL MEDIA BASED PROBLEM BASED LEARNING MODEL ON SCIENCE AND SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES IN V GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

NOVA CASANDRA

The low learning outcomes of Science and Social Studies (IPAS) among fifth-grade elementary school students are the background of this study. The objective is to analyze the effect of applying the Audio Visual Media Based Problem Based Learning (PBL) model on IPAS learning outcomes. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 50 fifth-grade students of SD Negeri 2 Kotagajah, divided into an experimental class (audio visual media-based PBL) and a control class (visual media-assisted discovery learning). Data were collected through learning outcome tests (pretest and posttest) and observation of student activities. Data analysis used the N-Gain test and simple linear regression. The results showed that the average posttest score of the experimental class (85.20) was higher than that of the control class (79.80). The increase in learning outcomes (N-Gain) in the experimental class was in the high category (0.74), while the control class was in the medium category (0.54). A simple linear regression test confirmed a significant influence of the audio visual media-based PBL model on IPAS learning outcomes, with a contribution of 58.2%. The Audio Visual Media Based Problem Based Learning model proved effective in improving IPAS learning outcomes. The combination of a problem-based approach and engaging media encouraged active student participation. This study supports the use of innovative learning models in elementary school science and social studies education.

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

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

Oleh

NOVA CASANDRA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

Nova Casandra

No. Pokok Mahasiswa

2213053164

Program Studi

S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Deviyanti Pangestu, M.Pd.

NIP 199308032024212048

Dr. Fitriadi, M.Pd.

NIK 232401890507101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

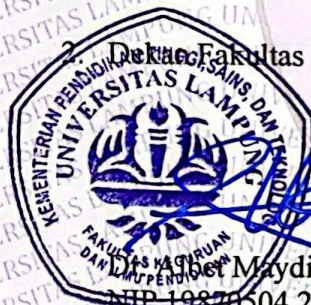
1. Tim Penguji

Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Fitriadi, M.Pd.

Penguji Utama : Ulwan Syafrudin, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nova Casandra
NPM : 2213053164
Program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Problem Based Learning* Berbasis Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS pada 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 dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 23 September 2025

; Membuat Pernyataan,



Nova Casandra

NPM. 2213053164

RIWAYAT HIDUP



Nova Casandra lahir di Desa Sritejokencono, Kecamatan Kotagajah, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada tanggal 28 Mei 2003. Peneliti merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Hendro Agustiono dan Ibu Kasiati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sritejokencono lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Kotagajah lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Kotagajah lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan (IP) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi, peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu sebagai Koordinator Bidang Olahraga dan Kesenian HIMAJIP FKIP Unila tahun 2023 dan Wakil Ketua Umum II HIMAJIP FKIP Unila tahun 2024. Selain itu, peneliti juga aktif mengikuti berbagai perlombaan Cipta Puisi baik tingkat provinsi ataupun nasional. Peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gunung Tapa Udik, Kecamatan Gedung Meneng, Kabupaten Tulang Bawang dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Kota Karang Kecamatan Gedung Meneng, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung pada tahun 2025.

MOTTO

“Jikalau kau keluhkan dengung sumbang yang mengganggu
-buka lagi visimu, kau tahu mana urutan satu”

~Perunggu-33x~

“The only true wisdom is in knowing you know nothing.”

~Socrates~

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji syukur kupersembahkan ke hadirat Allah SWT. sumber segala nikmat dan kekuatan, hingga karya sederhana ini dapat terselesaikan. Tiada lembar yang lebih indah selain lembar persembahan ini, tempat aku menitipkan tulisan sederhana ini sebagai tanda cinta dan rasa syukur.

Karya ini kupersembahkan kepada:

Orang tuaku Tersayang

Bapak Hendro Agustiono dan Ibu Kasiati, yang dengan segala upayanya terus memastikan diriku untuk selalu bertumbuh, setiap mahirku adalah bagian dari jerih payahmu maka tak ada yang lebih pantas untuk kuucapkan selain kata terima kasih. Terima kasih telah memantik, mendoakan, serta menyertai perjuanganku sedari dini. Ayah.. Ibu.., maafkan anakmu yang hingga detik ini masih berproses. Percayalah padaku, Tujuanku hanya untuk melihatmu bahagia tanpa harus merasa lelah, izinkan aku untuk mengusahakan senyummu. Semoga Allah selalu menjaga dan melindungimu, dan semoga segala mimpimu yang diam-diam telah kau kubur karenaku dapat kubangkitkan di masa depan. *Aamiin*

Para Pendidik Dihidupku

Ucapan terima kasih yang tulus kusampaikan kepada guru-guruku sejak masa sekolah, yang telah menanamkan ilmu, membimbing dengan penuh kesabaran, dan menyalakan semangat belajar dalam diriku. Terima kasih juga kepada para dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, khususnya dosen pembimbing, yang dengan sabar dan bijaksana telah memberikan arahan, masukan, serta dorongan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Alhamdulillahillāhirabbil‘ālamīn, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S-1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti dengan penuh rasa hormat dan ketulusan menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM, ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung, yang telah memberikan pengesahan akademik berupa gelar sarjana kepada peneliti setelah menyelesaikan seluruh proses pendidikan di Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah mengesahkan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan persetujuan terhadap pelaksanaan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung, yang telah memfasilitasi dan membantu kelancaran proses administrasi akademik selama penyusunan skripsi.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Penguji, atas bimbingan, kesabaran, perhatian, serta arahan yang diberikan secara konsisten kepada peneliti. Nasihat dan masukan yang diberikan menjadi bekal berharga dalam penyempurnaan skripsi ini.

6. Dr. Fitriadi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Sekretaris Penguji, atas kesediaan waktu, bimbingan, serta arahan yang diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi hingga dapat diselesaikan dengan baik.
7. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Dosen Pembahas sekaligus Penguji Utama, atas masukan, kritik, dan saran yang konstruktif sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.
8. Dra. Erni, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung.
9. Siti Nuraini, M.Pd., selaku dosen validator media audio visual, yang telah memberikan masukan dan rekomendasi perbaikan sehingga media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.
10. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman akademik, serta dukungan selama peneliti menempuh pendidikan.
11. Kepala SD Negeri 2 Kotagajah, atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
12. Kepala SD Negeri 3 Metro Pusat, atas izin yang diberikan kepada peneliti dalam pelaksanaan uji coba instrumen penelitian.
13. Pendidik serta peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 2 Kotagajah, atas kerja sama, dukungan, dan partisipasi selama proses penelitian berlangsung.
14. Ayu Arinda, yang senantiasa hadir sebagai rekan berbagi, pendukung, dan penguat dalam menghadapi berbagai dinamika selama proses penyusunan skripsi.
15. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, khususnya Warga Kelas B, atas kebersamaan, doa, serta semangat yang diberikan sejak awal perkuliahan hingga tahap penyelesaian skripsi.

16. Teman-teman tempat tinggal “Rumah Punk”: Andika Ekatama, Bagus Rudiansyah, dan Iqbal Rizki Lamondo, yang telah menghadirkan suasana kebersamaan dan keceriaan selama masa perkuliahan.
17. Sahabat seperjuangan Andreas Leonardo Situmorang, Okvi Nurbaeti, dan Fany Primandari, serta seluruh panitia seminar, terima kasih atas dukungan, nasihat, cerita, dan semangat yang telah dibagikan. Kehadiran kalian menjadi bagian berarti dalam perjalanan peneliti menyelesaikan skripsi ini.
18. Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) FKIP Universitas Lampung, sebagai ruang belajar kedua yang telah memberikan pengalaman berorganisasi, kebersamaan, serta nilai-nilai kekeluargaan yang memperkaya perjalanan akademik peneliti selama masa perkuliahan.
19. Kepada Sheila On 7, Perunggu, The Adams, Barasuara, Efek Rumah Kaca, dan Hindia, terima kasih atas karya-karya musik yang telah menjadi teman perjalanan, memberi ruang jeda, semangat, dan ketenangan, serta mengiringi proses berpikir peneliti selama penyusunan skripsi ini.
20. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi dalam kelancaran pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan sekolah dasar.

Metro, 23 September 2025

Peneliti,



Nova Casandra

NPM 2213053164

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Belajar	11
1. Pengertian Belajar.....	11
2. Tujuan Belajar	12
3. Teori Belajar.....	14
B. Hasil Belajar.....	15
1. Pengertian Hasil Belajar	15
2. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	17
3. Macam-macam Hasil Belajar	18
C. Mata Pelajaran IPAS	20
D. Model <i>Problem Based Learning</i>	21
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	21
2. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	23
3. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	24
4. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	27
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	29
E. Media Audio Visual	31
1. Pengertian Media Audio Visual	31
2. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual	32
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio visual	34

F. Kerangka Pikir.....	37
G. Hipotesis Penelitian.....	38
III. METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis dan Desain Penelitian	39
1. Jenis Penelitian	39
2. Desain Penelitian	39
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel	41
D. Variabel Penelitian	42
1. Variabel <i>Independent</i> (Bebas)	42
2. Variabel <i>Dependent</i> (Terikat).....	42
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	43
1. Definisi Konseptual	43
2. Definisi Operasional	43
F. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Tes	44
2. Non Tes.....	45
G. Instrumen Penelitian.....	45
1. Instrumen Non Tes	45
2. Instrumen Tes	47
H. Uji Prasyarat Instrumen Tes	48
1. Uji Validitas.....	48
2. Uji Reliabilitas	50
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	51
4. Uji Daya Pembeda Soal	52
I. Teknik Analisis Data	53
1. Teknik Analisis Data	53
a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif).....	53
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	54
c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (<i>N-Gain</i>).....	54
d. Persentase Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media Audio Visual	55
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	55
a. Uji Normalitas	55
b. Uji Homogenitas	56
3. Uji Hipotesis	56

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Pelaksanaan Penelitian	58
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
3. Analisis Data Penelitian.....	60
a. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	60
b. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (<i>N-Gain</i>).....	69
c. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik	71
4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	72
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Homogenitas	73
5. Uji Hipotesis	74
B. Pembahasan.....	75
C. Keterbatasan Penelitian	79
V. SIMPULAN DAN SARAN	81
A. Simpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Tugas Harian Mata pelajaran IPAS Kelas V	3
2. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	27
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah.....	41
4. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media Audio Visual.....	46
5. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif	47
6. Klasifikasi Validitas	49
7. Hasil Analisis Uji Validitas.....	49
8. Klasifikasi Reliabilitas	50
9. Hasil Analisis Uji Reliabilitas.....	51
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	51
11. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran.....	52
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	53
13. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal.....	53
14. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran	55
15. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	60
17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	62
18. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	63
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	65
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	66
21. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	67
22. Selisih Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Masing-masing Kelas.....	68
23. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	71
25. Hasil Uji Normalitas	72
26. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	73
27. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	73
28. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana	74
29. Hasil <i>R Square</i>	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	38
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	40
3. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	61
4. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	62
5. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	64
6. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	65
7. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	66
8. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	67
9. Diagram Batang Selisih Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
10. Diagram Batang Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	70
11. Diagram Batang Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	90
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	91
3. Surat Keterangan Validasi Media Pembelajaran.....	92
4. Lembar Validasi Media Pembelajaran	93
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen	96
6. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	97
7. Surat Izin Penelitian	98
8. Surat Balasan Izin Penelitian	99
9. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	100
10. Modul Ajar Kelas Kontrol	112
11. Tampilan Media Audio Visual.....	123
12. Soal Uji Coba Instrumen.....	125
13. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Penilaian	136
14. Soal yang Digunakan (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	137
15. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	146
16. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	147
17. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	148
18. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	149
19. Hasil Uji Validitas.....	150
20. Hasil Uji Reliabilitas	151
21. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	152
22. Hasil Uji Daya Pembeda	153
23. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
24. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	155
25. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	156
26. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	157
27. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	159
28. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	162
29. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	163
30. Hasil Uji Regresi Linear.....	164
31. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	167
32. Tabel Distribusi F.....	168
33. Tabel Distribusi t.....	169
34. Dokumentasi Penelitian	170

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang signifikan menjadi penanda utama era abad ke-21 serta memberikan dampak luas terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan Judijanto, dkk (2025). Penerapan teknologi digital dalam konteks pendidikan membuka peluang besar untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Penerapan tersebut, di sisi lain menghadirkan berbagai tantangan yang memerlukan perhatian serius. Hal tersebut juga selaras dengan pandangan Benurfini, dkk (2025), bahwa ketimpangan antara potensi transformatif teknologi dan kenyataan implementasi di lapangan menjadi salah satu persoalan utama dalam upaya modernisasi pendidikan.

Tuntutan globalisasi menekankan pentingnya kualitas dan daya saing sumber daya manusia dalam menghadapi kompetisi dunia. Hasil belajar peserta didik Indonesia masih menunjukkan kelemahan yang signifikan berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA). Hasil studi PISA tahun 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat rendah dalam aspek membaca, matematika, dan sains, meskipun mengalami kenaikan posisi 5-6 tingkat dibandingkan tahun 2018. Rata-rata skor sains peserta didik Indonesia adalah 383, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 485. Kenaikan ini belum mencerminkan kemajuan signifikan jika dibandingkan negara-negara tetangga seperti Singapura, Malaysia, Brunei Darussalam, dan Australia yang telah menerapkan sistem pendidikan dengan lebih inovatif dan adaptif terhadap dinamika global, sehingga menghasilkan lulusan yang lebih siap bersaing. Kondisi ini menegaskan bahwa pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya berjalan optimal dan perlu adanya pembaruan khususnya pada jenjang sekolah dasar agar meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik nasional.

Kurikulum memiliki peran sentral dalam pengembangan sistem pendidikan nasional. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia pada tahun 2024 menyebut bahwa implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia menjadi langkah strategis dalam mengubah pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu kebijakan dalam kurikulum ini adalah integrasi mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar. IPAS merupakan bidang kajian yang berfokus pada pemahaman tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut dilandasi oleh karakteristik berpikir peserta didik sekolah dasar yang masih cenderung melihat fenomena secara holistik, konkret, dan terintegrasi.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka ialah membentuk peserta didik yang mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial secara terpadu. Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa IPAS dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan memecahkan masalah melalui kegiatan eksploratif dan kontekstual. Pembelajaran IPAS berorientasi pada pembentukan profil pelajar Pancasila yang berkarakter ilmiah, peduli sosial, dan reflektif terhadap lingkungan sekitar.

Sejalan dengan itu, menurut Husnah, dkk (2023), urgensi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menekankan pada penguasaan materi yang relevan serta kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan ke dalam konteks kehidupan nyata. Kompetensi dalam menggunakan ilmu yang diperoleh menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas proses belajar. Upaya belajar yang optimal diperlukan agar peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal tersebut juga memiliki kesamaan dengan pandangan Ridha, dkk (2025), bahwa hasil belajar

mencerminkan capaian peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Indikator ini berperan sebagai tolok ukur dalam menilai keberhasilan suatu pembelajaran, baik dari aspek proses maupun hasil yang diperoleh.

Materi pembelajaran IPAS difokuskan pada besaran jumlah materi yang harus diserap peserta didik dan seberapa kompeten mereka mampu menggunakan pengetahuan yang mereka miliki agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik harus berusaha belajar dengan sungguh dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami dan diperoleh peserta didik.

Fakta di lapangan melalui penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mengungkapkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS terjadi di Sekolah Dasar Negeri 2 Kotagajah. Penelitian pendahuluan yang dilakukan pada Juli 2025 tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas V belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Bukti tersebut terlihat dari nilai tugas harian peserta didik yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai Tugas Harian Mata pelajaran IPAS Kelas V

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai (≥ 70)		Tidak Tercapai (< 70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
V A	25	10	40	15	60
V B	25	7	28	18	72
Jumlah	50	-	-	-	-

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Kotagajah tahun pelajaran 2025/2026

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas V dalam materi “Cahaya dan Sifatnya” belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal ≥ 70 . Kedua

kelas yaitu kelas V A dan kelas V B menunjukkan nilai di bawah persentase 50%. Hal tersebut menandakan mayoritas peserta didik memperoleh hasil rendah pada soal tugas harian.

Berdasarkan wawancara pendahuluan secara informal bersama wali kelas V A dan V B mengidentifikasi rendahnya hasil belajar akibat pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Penerapan model *discovery learning* oleh pendidik dalam muatan materi yang bersifat abstrak seperti materi “Cahaya dan Sifatnya” kurang efektif untuk membuat proses pembelajaran menarik sehingga mengakibatkan aktivitas belajar menjadi monoton. Perlu adanya penyesuaian model pembelajaran yang efektif untuk materi-materi yang bersifat abstrak agar menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat peserta didik memahami konsep dari materi seutuhnya. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung materi juga belum dimaksimalkan, pendidik hanya menggunakan media visual sehingga proses pembelajaran kurang memberikan dampak optimal. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2 Kotagajah masih terbatas, pendidik belum memaksimalkan teknologi sebagai media yang mampu mendukung penyampaian materi secara menarik dan interaktif. Kondisi ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik, sehingga hasil belajar peserta didik menurun.

Pembelajaran IPAS yang didominasi dengan materi yang bersifat abstrak, menuntut adanya inovasi dan pembaruan yang mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan yang lebih optimal. Hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Model *problem based learning* berbasis media audio visual menjadi salah satu alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar. Selaras dengan itu, menurut Sari dan Rini (2023) mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan model tersebut merupakan model pembelajaran

yang dapat menunjang antusias peserta didik pada saat belajar melalui kegiatan diskusi. Hal tersebut diperkuat oleh Ramlawati, dkk (2017), bahwa penerapan model *problem based learning* tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga membantu pengembangan keterampilan belajar yang relevan. Model ini dirancang agar lebih menyenangkan dan fleksibel, serta memungkinkan terciptanya interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik yang berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif.

Model *problem based learning* dalam pandangan Sani dan Ridwan (2015) merupakan pendekatan yang berorientasi pada penyelesaian masalah nyata, yang mendorong peserta didik untuk merumuskan pertanyaan, melakukan investigasi, dan berpartisipasi dalam diskusi terbuka. Karakteristik mata pelajaran IPAS mencakup eksplorasi terhadap makhluk hidup, benda mati, serta hubungan keduanya dalam sistem alam semesta, sekaligus menelaah kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Sejalan dengan itu, Fitria dan Indra (2021), materi semacam ini menuntut pendekatan pembelajaran yang konkret serta relevan dengan situasi nyata. Penerapan model *problem based learning* dengan basis utama media audio visual diharapkan mampu menyajikan proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, model ini memberikan rangsangan yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik, sehingga menciptakan suasana kelas yang interaktif dan dinamis.

Media audio visual memiliki peran yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan karena dapat mengoptimalkan proses pembelajaran melalui kombinasi elemen suara dan gambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), audio visual adalah media yang mempunyai wujud riil atau dapat disaksikan oleh indra penglihatan dan mempunyai suara yang dapat didengar atau secara singkat audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Kombinasi unsur visual dan auditori di dalamnya menjadikan

penyampaian informasi lebih mudah diterima serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu. Selaras dengan pendapat Destini dan Khairani (2022), bahwa penggunaan media audio visual dapat menarik perhatian peserta didik secara optimal terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini diperkuat oleh Anggraeni dan Astuti (2024), bahwa media audio visual menyajikan materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga mampu meningkatkan antusiasme selama proses pembelajaran. Penerapan media ini turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian Mulia, dkk (2023) yang dilakukan di sekolah dasar menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Studi pada mata pelajaran IPAS di SD Islam Al Madina Semarang mencatat nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,57, yang tergolong rendah. Setelah diterapkan model *problem based learning* berbasis media audio visual, nilai rata-rata *posttest* meningkat signifikan menjadi 82,85. Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model *problem based learning* yang didukung media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV di SD tersebut. Hal ini menegaskan bahwa paradigma pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar IPAS peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Koban, dkk (2024) pada peserta didik kelas III A SDK Maria Ferrari menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah diterapkan model *problem based learning*. Nilai rata - rata *posttest* (81,32) lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest* (66,45). Sejalan dengan itu, peneliti juga melihat hasil penelitian dari Febriyaningsih, dkk (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan model

problem based learning dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi uji *paired sample t-test* sebesar $0,000 < 0,05$. Sebagai acuan peneliti juga melihat hasil dari penelitian Anggraeni dan Astuti (2024) yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dan Visual dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS. Pada penelitian ini mendapatkan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dengan bantuan model *problem based learning* lebih efektif dibandingkan dengan media visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di Gugus Joko Tingkir.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Leuwol, dkk (2023), berbagai model pembelajaran telah dikembangkan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, namun salah satu model yang sangat dianjurkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di era abad ke-21 adalah model *problem based learning*. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan model *problem based learning* yang dikombinasikan dengan media audio visual. Integrasi kedua elemen ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, serta memacu semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu, Jauhari, dkk (2024), penggunaan media audio visual dalam penerapan model *problem based learning* merupakan strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan kreatif. Penyajian materi melalui media video diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPAS peserta didik Indonesia, termasuk di tingkat sekolah dasar, masih rendah sebagaimana tercermin dari studi internasional maupun kondisi lapangan.
2. Data pendahuluan di SD Negeri 2 Kotagajah menunjukkan mayoritas peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Cahaya dan Sifatnya belum mencapai KKTP.
3. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran dan media yang kurang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan di atas, maka ruang batasan masalah ini difokuskan pada model *problem based learning* berbasis media audio visual (X) dan hasil belajar IPAS (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kotagajah Tahun Pelajaran 2025/2026?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh model *problem based learning* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kotagajah Tahun Pelajaran 2025/2026”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara konseptual maupun aplikatif, dalam ranah pendidikan khususnya pada proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Manfaat penelitian ini dirinci sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan berpotensi menjadi rujukan penting dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang mengkaji efektivitas penerapan model *problem based learning* yang dipadukan dengan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut diharapkan memberikan dasar teoritis yang kokoh bagi penelitian-penelitian lanjutan dengan topik serupa.

2. Secara Praktis

a. Pendidik

Temuan dalam penelitian ini berfungsi sebagai sumber referensi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual sebagai strategi pembelajaran yang inovatif, aktif, dan efektif, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

b. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi strategis yang dapat dimanfaatkan oleh kepala sekolah dalam merumuskan dan mengimplementasikan kebijakan peningkatan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah. Selain itu, hasil dalam penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mendorong pendidik untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam merancang model pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai landasan teoretis dan empiris bagi peneliti lain yang tertarik melakukan studi lanjutan dengan fokus yang sama. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah literatur mengenai pengaruh model *problem based learning* berbasis media audio visual, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, serta membuka peluang eksplorasi terhadap variabel-variabel lain yang relevan dan berpotensi memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Proses belajar berlangsung sepanjang hayat manusia sejak lahir hingga akhir kehidupan, karena belajar merupakan aspek esensial yang memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri dengan perubahan, menghadapi berbagai tantangan, serta mencapai sasaran hidupnya. Sejalan dengan itu Azani, dkk (2024), belajar adalah suatu proses yang melibatkan perolehan pengetahuan, pengembangan keterampilan, perbaikan perilaku dan sikap, sekaligus penguatan kepribadian. Belajar tidak semata-mata proses menghafal materi, melainkan lebih kepada akumulasi pengalaman yang diperoleh peserta didik selama proses tersebut berlangsung. Hal itu di perkuat oleh Wahab dan Rosnawati (2021), bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh individu baik secara sadar maupun tanpa disengaja, yang menghasilkan perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmampuan membaca menjadi kemampuan membaca, dan perubahan serupa lainnya.

Setiap manusia senantiasa melakukan aktivitas belajar sebagai bagian dari upaya memenuhi kebutuhan hidup sekaligus memperluas kemampuan pribadi. Aktivitas belajar bukan hanya sebatas kewajiban dalam konteks pendidikan formal, melainkan juga kebutuhan fundamental dalam menjalani kehidupan sehari-hari agar individu mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan tantangan global. Selaras dengan itu, Nasution, dkk (2024), belajar merupakan proses berkelanjutan yang melibatkan usaha individu dalam mengubah perilaku, baik melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan sikap dan nilai-nilai positif. Hal tersebut sejalan dengan pandangan belajar menurut Azani, dkk

(2024) adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka dengan kata lain, belajar adalah suatu proses di mana kemampuan sikap, pengetahuan dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas.

Merujuk pandangan para ahli yang telah disertakan, dapat diketahui bahwa belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara disengaja maupun tanpa disadari. Proses ini menghasilkan perubahan dalam diri individu yang terjadi secara bertahap sesuai pengalaman dan interaksi yang dialami. Perubahan tersebut mencakup peningkatan pengetahuan, penguasaan ilmu, keterampilan, serta perkembangan sikap.

2. Tujuan Belajar

Secara esensial aktivitas belajar bertujuan untuk membantu individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman tertentu melalui suatu proses yang mendorong perubahan ke arah yang lebih baik dalam diri seseorang. Selaras dengan Qur'ani (2023), inti dari tujuan belajar adalah menjadikan individu mengalami peningkatan kualitas diri dari kondisi sebelumnya. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Akhiruddin (2019), bahwa tujuan dari proses belajar adalah untuk mengubah perilaku dan tindakan seseorang yang ditandai dengan meningkatnya kecakapan, keterampilan, kemampuan, serta sikap, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Selain itu, Sardiman (2011) menguraikan beberapa tujuan konkret dalam kegiatan belajar sebagai berikut.

1) Memperoleh Pengetahuan

Proses belajar menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir individu. Pembelajaran tidak hanya menambah wawasan baru, tetapi juga mengembangkan cara berpikir yang lebih matang dan sistematis. Pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar berperan dalam memperkuat kemampuan berpikir, sementara kemampuan berpikir

yang terus berkembang akan membantu individu dalam memahami dan mengolah pengetahuan secara lebih mendalam.

2) Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki seseorang terbentuk melalui proses belajar yang berkesinambungan. Penanaman konsep memerlukan penguasaan keterampilan, baik yang bersifat jasmani maupun rohani.

Keterampilan jasmani berkaitan dengan kemampuan melakukan gerakan atau aktivitas yang dapat diamati secara langsung dan umumnya berkembang melalui latihan berulang. Sementara itu, keterampilan rohani bersifat lebih kompleks karena berkaitan dengan proses berpikir, penghayatan, serta kreativitas dalam memecahkan masalah dan membangun suatu konsep.

3) Membentuk Sikap

Kegiatan belajar juga berperan dalam membentuk sikap individu.

Pembentukan sikap mental peserta didik berkaitan erat dengan proses internalisasi nilai-nilai yang mendorong tumbuhnya kesadaran dalam diri mereka. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk bersikap bijaksana dan cermat dalam menumbuhkan sikap, perilaku, serta kepribadian peserta didik. Selain menjadi teladan, pendidik perlu memiliki kemampuan untuk memotivasi dan mengarahkan pola pikir peserta didik secara positif.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari proses belajar adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai luhur, sehingga mereka mampu menjadi pribadi yang lebih matang dan bermakna dalam kehidupan.

3. Teori Belajar

Pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari landasan teori belajar yang menjadi fondasi agar proses tersebut dapat berlangsung secara efektif dan optimal. Kehadiran teori belajar diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pandangan Akhiruddin (2019), teori belajar merupakan suatu pendekatan yang berupaya menjelaskan mekanisme bagaimana manusia memperoleh pengetahuan, sehingga dapat membantu memahami kompleksitas proses belajar itu sendiri.

Teori belajar yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dicetuskan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky Menurut Sani (2022), menyatakan teori belajar konstruktivisme sebagai proses belajar sebagai upaya peserta didik dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya secara mandiri. Dalam perspektif ini, peserta didik tidak ditempatkan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman nyata yang dialaminya. Pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, sehingga konsep yang terbentuk menjadi lebih bermakna dan tahan lama dalam ingatan.

Pendekatan konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam proses berpikir, berdiskusi, serta memecahkan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peran pendidik dalam pembelajaran ini bukan sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, dukungan, dan lingkungan belajar yang kondusif agar peserta didik mampu mengembangkan pemahamannya secara optimal.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Mardatilah, dkk (2025), teori konstruktivisme memandang pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung, serta dipengaruhi oleh konteks budaya dan lingkungan. Pembelajaran tidak dimaknai sebagai proses transfer informasi dari pendidik kepada peserta didik, melainkan sebagai aktivitas membangun makna secara mandiri berdasarkan pengalaman dan refleksi diri. Peran pendidik dalam kerangka teori ini beralih dari sumber utama pengetahuan menjadi fasilitator yang membantu peserta didik menemukan, menafsirkan, dan mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Prinsip konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap proses belajar agar terbentuk pemahaman yang mendalam, bermakna, dan dapat diterapkan dalam situasi nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa teori belajar menggambarkan proses perubahan perilaku dan pengolahan informasi yang dialami oleh peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti menggunakan pendekatan konstruktivisme karena relevan dengan model *problem based learning* menggunakan media audio visual, di mana pembelajaran berfokus pada pemecahan masalah nyata sehingga memungkinkan peserta didik mengembangkan pemahaman secara mandiri.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat tercermin dari sejauh mana peserta didik memperoleh capaian yang bermakna setelah mengikuti kegiatan belajar. Pandangan Sudjana (2016) tentang apa yang disebut hasil belajar adalah akumulasi kemampuan yang diperoleh peserta didik pasca mengalami interaksi belajar-mengajar. Sementara itu, Fimansyah (2015) mengaitkan hasil belajar dengan munculnya perubahan perilaku yang menandakan telah terjadinya proses belajar. Lebih lanjut, Susanto

(2016), hasil belajar tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang terbentuk seiring dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kemajuan hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Faktor sosial juga memiliki pengaruh dominan terhadap proses berpikir dan perkembangan intelektual anak dalam perspektif teori perkembangan kognitif Vygotsky. Lingkungan di sekitar peserta didik, khususnya interaksi sosial menjadi medium utama dalam membentuk cara mereka memahami dunia. Hal ini selaras dengan pendapat Maemonah dan Fitriani (2022), pengetahuan peserta didik berkembang melalui pengalaman langsung serta konstruksi makna yang terjadi dalam hubungan interpersonal, baik antar individu maupun dalam konteks kelompok belajar.

Capaian belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari proses evaluasi yang dilakukan oleh pendidik sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Evaluasi menjadi alat untuk melihat sejauh mana keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Sesuai dengan pandangan Suhono (2022), hasil belajar merupakan elemen esensial yang muncul sebagai konsekuensi dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, interaksi edukatif, dan penilaian yang dilakukan secara sistematis.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat diketahui bahwa hasil belajar mencerminkan seperangkat kemampuan yang terbentuk pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing berkembang sebagai konsekuensi dari keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

2. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya, yang secara umum dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sejalan dengan itu, Jufrida, dkk (2019), faktor internal merupakan aspek-aspek yang bersumber dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi fisiologis yang mencakup kesehatan fisik, kondisi jasmani, serta adanya gangguan tubuh atau disabilitas. Selain itu, aspek psikologis juga termasuk ke dalam faktor internal, meliputi motivasi belajar, minat, bakat, kebiasaan belajar, dan tingkat konsentrasi. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi unsur-unsur dari luar diri individu, seperti lingkungan keluarga yang berperan melalui latar belakang pendidikan orang tua, pola pengasuhan, kualitas hubungan antar anggota keluarga, serta kondisi fisik tempat tinggal. Lingkungan sekolah juga menjadi bagian dari faktor eksternal, termasuk di dalamnya metode mengajar, pendekatan belajar yang digunakan, dan ketersediaan sarana prasarana pendidikan. Selain itu, pengaruh masyarakat sebagai lingkungan sosial juga turut berkontribusi terhadap hasil belajar peserta didik.

Terdapat dua kelompok utama yang memengaruhi pencapaian hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Rambe (2018), bahwa keberhasilan belajar peserta didik merupakan hasil dari interaksi kompleks antara berbagai faktor tersebut. Penjelasan lebih lanjut mengenai masing-masing kategori faktor yang dimaksud disajikan dalam uraian berikut ini.

1) Faktor Internal

Faktor internal berkaitan dengan potensi dan kesiapan individu dalam mengikuti proses pembelajaran. Unsur-unsur dalam faktor ini antara lain kemampuan intelektual, minat serta perhatian terhadap pembelajaran, dorongan atau motivasi belajar, ketekunan, sikap terhadap kegiatan belajar, kebiasaan belajar yang dimiliki, serta kondisi fisik dan kesehatan yang menunjang aktivitas belajar.

2) Faktor Eksternal

Selain faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang datang dari lingkungan luar. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga yang memberikan dukungan belajar, kondisi sekolah yang menyediakan fasilitas dan iklim pembelajaran, serta lingkungan masyarakat yang turut membentuk kebiasaan dan pola belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua kelompok utama faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kondisi pribadi peserta didik, seperti kurangnya motivasi, kondisi kesehatan yang tidak optimal, kemampuan kognitif, minat belajar yang rendah, serta pola belajar yang tidak konsisten. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh dari luar diri peserta didik, misalnya lingkungan keluarga yang tidak mendukung, minimnya perhatian dari orang tua, atau situasi rumah tangga yang tidak kondusif seperti adanya pertengkaran antara orang tua yang dapat menimbulkan gangguan emosional dan menghambat proses belajar peserta didik.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Selaras dengan hal itu, Bloom dalam Ulfah dan Arifudin (2021) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut.

1) Pemahaman Konsep (Ranah Kognitif)

Pemahaman konsep merujuk pada kemampuan peserta didik dalam menangkap makna dari materi pembelajaran yang dipelajari.

Kemampuan ini menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menerima, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan oleh pendidik. Pemahaman tidak hanya terbatas pada apa yang didengar atau dibaca, tetapi juga mencakup hasil pengamatan,

pengalaman langsung, serta respon terhadap situasi belajar yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Sikap (Ranah Afektif)

Sikap merupakan ranah yang berkaitan dengan kecenderungan mental dan emosional peserta didik dalam merespons suatu objek atau situasi belajar. Sikap tidak hanya tercermin dari aspek batiniah, tetapi juga terlihat melalui perilaku atau tindakan nyata. Oleh karena itu, sikap dapat dikatakan terbentuk secara utuh apabila terdapat keselarasan antara kondisi mental dan respons fisik yang ditampilkan dalam aktivitas sehari-hari.

3) Keterampilan Proses (Ranah Psikomotor)

Keterampilan proses mengacu pada kemampuan peserta didik dalam mengembangkan aspek mental, fisik, dan sosial sebagai dasar untuk membangun kemampuan yang lebih kompleks. Pengembangan keterampilan ini dilakukan melalui kegiatan belajar yang melibatkan praktik langsung, sehingga secara bersamaan dapat menumbuhkan sikap-sikap positif seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan macam-macam hasil belajar tersebut, dalam penelitian ini, peneliti mengambil hasil belajar pada ranah kognitif untuk muatan IPAS bidang Ilmu Pengetahuan Alam. Hal itu lebih diuraikan oleh Rosyidi (2020), ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Tujuan pada ranah kognitif berorientasi kepada kemampuan “berpikir”, mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu “mengingat”. Kognitif adalah hasil dari kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa kemudian menjadi paham karenanya.

Hasil belajar ranah kognitif juga dapat diartikan sebagai semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibatnya individu tersebut mampu menerima pengetahuan setelahnya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Zakiah dan Khairi (2019), bahwa kognitif adalah proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum dan ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang apakah dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan, dan nilai atau pertimbangan. Ranah kognitif berhubungan dengan aspek intelektual.

C. Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu mata pelajaran integratif yang menjadi bagian dari struktur Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini menggabungkan dua bidang ilmu yaitu IPA dan IPS ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual dan tematik, sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi dan relevansi dengan kehidupan nyata. Sejalan dengan itu, Naimah (2023) memberikan pandangan bahwa IPAS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya di alam semesta, sekaligus mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Senada dengan hal tersebut, Suhelayanti, dkk (2023) menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu bentuk pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan muatan IPA dan IPS dalam satu kesatuan pembelajaran tematik. Penggabungan ini didasarkan pada keterkaitan erat antara fenomena alam dengan kehidupan sosial manusia, sehingga memungkinkan peserta didik mempelajari keduanya secara terpadu dan kontekstual. Kajian tentang alam tidak dapat dipisahkan dari kondisi masyarakat dan lingkungan, karena setiap perubahan alam memiliki dampak langsung terhadap kehidupan sosial.

Kurikulum Merdeka, IPAS ditetapkan sebagai salah satu mata pelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada peserta didik. Pembelajaran IPAS mencakup kajian mengenai makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya di alam semesta, sekaligus membahas kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang hidup dan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial secara menyeluruh, sehingga terbentuk cara berpikir yang holistik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai alam dan lingkungan sosialnya secara menyeluruh. Melalui pendekatan integratif, IPAS tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan ilmiah, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bersosialisasi secara bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

D. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Problem based learning dalam pendapat Siswanti dan Indrajit (2023), pertama kali dikembangkan secara formal oleh Howard S. Barrows di McMaster *University* pada akhir 1960-an sebagai respons terhadap metode konvensional dalam pendidikan kedokteran yang dianggap tidak efektif. Barrows menekankan prinsip bahwa pembelajaran yang paling bermakna terjadi ketika mahasiswa menghadapi masalah nyata yang menuntut pemecahan secara aktif dan mandiri, bukan hanya menghafal. Model ini menggunakan masalah sebagai stimulus awal, menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dalam kelompok kecil, dan menjadikan pendidik sebagai fasilitator, sehingga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta pembelajaran yang kontekstual dan mandiri.

Selaras dengan hal tersebut, Salsabila dan Muqowim (2024) menyimpulkan bahwa model *problem based learning* berakar dari teori konstruktivisme Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang merupakan *grand theory* dalam mendasari pendekatannya. Konstruktivisme berpandangan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui proses interaksi dengan lingkungan, pengalaman nyata, dan keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah. Sejalan dengan itu, menurut Habibah dan Hapsan (2024), model *problem based learning* merupakan pendekatan instruksional yang menempatkan masalah sebagai pusat kegiatan belajar. Model ini dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang diambil dari situasi nyata, serta bertujuan untuk menstimulasi berpikir tingkat lanjut.

Model *problem based learning* menghadirkan masalah nyata yang menyangkut peristiwa kehidupan sehari-hari sebagai pembelajaran, seperti yang dikemukakan Kelana dan Wardani (2021) sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan kontekstual sebagai titik awal kegiatan belajar. Permasalahan yang digunakan bersumber dari situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik dilatih untuk mengenali dan menganalisis permasalahan, merumuskan langkah penyelesaian, serta menemukan solusi secara sistematis. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Setyo, dkk (2020) mengemukakan pengertian model *problem based learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang menempatkan permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan peserta didik sebagai titik awal kegiatan belajar. Permasalahan tersebut dimanfaatkan sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir

kritis dan keterampilan pemecahan masalah, sekaligus tetap mengarahkan peserta didik pada pencapaian konsep dan pengetahuan sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut dapat diketahui bahwa model *problem based learning* adalah suatu pendekatan yang menggunakan persoalan dari lingkungan nyata sebagai media belajar. Model ini bertujuan untuk mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses penemuan pengetahuan serta meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

2. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* dikembangkan untuk menstimulasi keterampilan berpikir, kemampuan memecahkan masalah, serta kapasitas intelektual peserta didik agar dapat tumbuh menjadi individu yang belajar secara mandiri. Selaras dengan Arends (2012), pembelajaran berbasis masalah dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, keterampilan intelektual mereka dan mempelajari peran orang dewasa dengan mengalaminya melalui situasi nyata atau simulasi, serta menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom. Lebih lanjut, Handayani (2021) menjelaskan bahwa terdapat tiga sasaran utama dari model *problem based learning*, yaitu Model Problem Based Learning berperan dalam melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan melakukan penyelidikan serta menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran berbasis masalah, peserta didik terdorong untuk mencari informasi, menganalisis data, dan merumuskan solusi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi.

Selain itu, pembelajaran berbasis masalah memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengenal dan mempelajari berbagai pengalaman serta peran yang biasa dijalankan oleh orang dewasa dalam kehidupan nyata.

Pengalaman tersebut membantu peserta didik memahami konteks sosial secara lebih luas serta mempersiapkan mereka menghadapi situasi nyata di lingkungan sekitarnya.

Lebih lanjut, model *problem based learning* memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara mandiri. Peserta didik dilatih untuk mengelola proses belajarnya sendiri, sehingga secara bertahap terbentuk sikap belajar mandiri dan kepercayaan diri dalam mengambil keputusan serta menyelesaikan masalah.

Hal itu selaras dengan Ariani, dkk (2022) bahwa dalam penerapannya model *problem based learning* peserta didik dihadapkan pada permasalahan autentik. Tujuannya ialah agar mereka mampu membangun sendiri pemahamannya, mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta mengembangkan sikap mandiri dan rasa percaya diri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa model *problem based learning* bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam menyelesaikan persoalan sekaligus memberikan ruang pembelajaran yang memungkinkan mereka mengalami, menggali, dan membentuk pengetahuan secara aktif.

3. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap pendekatan pembelajaran memiliki ciri khas yang membedakannya dari model lain. Selanjutnya, pandangan Asmara dan Septiana (2024), model pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga ciri utama, yaitu adanya permasalahan sebagai inti pembelajaran, pendekatan yang berpusat pada peserta didik, serta pelaksanaan pembelajaran dalam kelompok kecil. Sejalan dengan pendapat tersebut, Setyo, dkk (2020) turut menjelaskan karakteristik model *problem based learning* yaitu Pembelajaran dengan model Problem Based Learning diawali dengan penyajian permasalahan yang bersifat kontekstual dan dekat dengan

kehidupan peserta didik. Permasalahan tersebut berfungsi sebagai pemicu aktivitas belajar sekaligus sarana untuk membangun rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.

Proses pembelajaran selanjutnya dirancang dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam mengkaji permasalahan, mencari informasi, serta mengembangkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pelaksanaannya, peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menggali berbagai sumber belajar yang relevan. Kegiatan kolaboratif ini mendorong terjadinya pertukaran ide, diskusi, serta kerja sama dalam menemukan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan. Peran pendidik dalam model ini lebih difokuskan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidik bertugas memastikan bahwa kegiatan belajar berjalan sesuai tujuan pembelajaran tanpa mendominasi proses berpikir peserta didik.

Sebagai tahap akhir, peserta didik menyampaikan hasil pemecahan masalah dalam bentuk karya, produk, atau proyek tertentu. Penyampaian hasil ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, refleksi, serta pertanggungjawaban terhadap proses dan hasil belajar yang telah dilakukan.

Karakteristik lain dijelaskan oleh Abidin (2014) yang menyebutkan beberapa unsur penting dari model pembelajaran ini yaitu Model Problem Based Learning menempatkan permasalahan sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang digunakan bersifat kontekstual dan autentik, sehingga relevan dengan kehidupan nyata peserta didik dan mampu memancing keterlibatan aktif sejak awal pembelajaran.

Permasalahan tersebut dirancang tidak hanya untuk memperkaya pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan sikap, keterampilan, serta kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Melalui pembelajaran berbasis masalah, peserta didik diarahkan untuk membangun kemandirian belajar dengan menggali informasi secara aktif dari berbagai sumber belajar yang tersedia.

Pelaksanaan pembelajaran menekankan pada aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama antarpeserta didik melalui diskusi, komunikasi, dan kolaborasi dalam kelompok. Proses ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan meneliti, kemampuan memecahkan masalah, serta penguasaan pengetahuan secara mendalam.

Selain itu, model ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti kemampuan menganalisis permasalahan, mensintesis informasi, serta melakukan evaluasi terhadap berbagai alternatif solusi. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup dengan evaluasi, refleksi pengalaman belajar, serta penelaahan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung sebagai upaya perbaikan berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa model *problem based learning* ditandai oleh adanya permasalahan kontekstual sebagai titik awal pembelajaran. Peserta didik dituntut aktif terlibat dalam penyelesaian masalah secara kolaboratif untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi nyata yang bermakna. Proses pembelajaran berlangsung secara dinamis dan diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berorientasi pada hasil.

4. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah terdiri atas beberapa tahapan penting yang harus dipahami oleh pendidik. Penguasaan tahapan ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan efektif dan peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Sesuai dengan hal tersebut, Rusman (2016) menguraikan tahapan dalam model *problem based learning* sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Fase	Aktivitas	
	Pendidik	Peserta didik
1. Orientasi atau pengenalan masalah	Menyajikan masalah nyata yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari serta merangsang rasa ingin tahu peserta didik.	Mencermati dan memahami masalah yang diberikan. Mengajukan pertanyaan awal terkait masalah tersebut.
2. Mengorganisasi peserta didik dalam belajar	Mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah yang harus dilakukan.	Bergabung dalam kelompok, mendengarkan arahan pendidik, dan menyusun rencana kerja kelompok berdasarkan masalah yang telah disampaikan.
3. Membimbing secara individual atau kelompok	Membimbing, memantau, dan memberi arahan selama peserta didik melakukan penyelidikan atau eksplorasi.	Berdiskusi, mencari informasi, dan menggali berbagai alternatif solusi untuk memecahkan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Memfasilitasi peserta didik dalam menyusun, menyajikan, dan merefleksikan hasil kerja mereka di depan kelompok lain atau kelas.	Menyusun dan mempresentasikan solusi atau hasil temuan mereka dalam bentuk laporan, poster, atau media lain.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Memberikan umpan balik, melakukan evaluasi proses dan hasil, serta mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran.	Menganalisis kekuatan dan kelemahan solusi yang mereka temukan, serta merefleksikan proses belajar yang telah dilalui.

Sumber: Rusman (2016)

Sejalan dengan itu, Isrok'atun dan Rosmala (2021), penerapan model *problem based learning* harus mengikuti langkah-langkah tertentu yang melibatkan aktivitas pendidik dan peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan optimal sebagai berikut.

- 1) Menyajikan suatu masalah
- 2) Mendiskusikan masalah
- 3) Menyelesaikan masalah di luar bimbingan pendidik
- 4) Berbagi informasi
- 5) Menyajikan solusi
- 6) Merefleksi

Langkah-langkah penerapan model *problem based learning* sebagaimana diuraikan oleh Amaludin (2022), diawali dengan pemberian situasi bermasalah kepada peserta didik oleh pendidik. Selanjutnya, peserta didik dibimbing untuk melakukan eksplorasi pengetahuan melalui pengumpulan data, baik secara mandiri maupun dalam kelompok. Proses ini dilanjutkan dengan pelaksanaan eksperimen sebagai upaya menemukan penjelasan dan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Tahap berikutnya, peserta didik didorong untuk merancang dan memproduksi suatu karya dengan pendidik berperan sebagai fasilitator. Karya yang telah disusun kemudian dikembangkan dan dipresentasikan, dan kegiatan pembelajaran ditutup dengan sesi refleksi atau evaluasi guna menilai keseluruhan proses.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini menerapkan model *problem based learning* berdasarkan tahapan yang dikemukakan oleh Rusman (2016), yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian kegiatan belajar, pendampingan belajar secara individual maupun kelompok, pengembangan serta presentasi hasil karya, serta evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki sisi keunggulan dan kelemahannya masing-masing, tak terkecuali model *problem based learning*. Sejumlah ahli telah mengemukakan berbagai kelebihan serta keterbatasan dari model ini. Salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Syahbaniar (2023) yaitu model *problem based learning* memiliki sejumlah keunggulan dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata di luar lingkungan sekolah. Melalui pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis, berpikir ilmiah, serta menganalisis permasalahan secara mendalam. Selain itu, model ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemampuan bekerja sama, dan cara berpikir menyeluruh, karena peserta didik dibiasakan untuk melihat serta menyikapi suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang.

Model *problem based learning* juga memiliki beberapa keterbatasan. Peserta didik tidak jarang mengalami kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat kemampuan berpikirnya. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis masalah memerlukan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peserta didik dituntut untuk aktif mencari berbagai data dan informasi yang relevan, melakukan analisis, serta merumuskan solusi atas permasalahan yang dibahas, sehingga proses belajar dapat menjadi cukup kompleks. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting sebagai pendamping yang memberikan arahan dan dukungan agar hambatan yang dihadapi peserta didik dapat diatasi secara efektif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain pendapat di atas menurut Junaidi (2020) menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari model *problem based learning* yaitu model *problem based learning* memiliki sejumlah kelebihan dalam pelaksanaan

pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik cenderung lebih memahami konsep yang dipelajari karena mereka terlibat langsung dalam proses menemukan dan membangun konsep tersebut. Keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan permasalahan mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi. Pengetahuan yang diperoleh juga menjadi lebih bermakna karena terintegrasi dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya.

Pembelajaran berbasis masalah memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan nyata. Permasalahan yang dikaji bersumber dari situasi sehari-hari, sehingga peserta didik dapat merasakan langsung manfaat dari pembelajaran yang diikuti. Proses ini membiasakan peserta didik untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan secara sistematis, sehingga kemampuan tersebut dapat diterapkan ketika mereka menghadapi persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Model ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta membantu peserta didik menyesuaikan dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pemahaman yang telah dimiliki. Di samping kelebihan, model *problem based learning* juga memiliki beberapa keterbatasan. Penentuan permasalahan yang sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik memerlukan kecermatan serta keterampilan pendidik. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Perubahan kebiasaan belajar peserta didik, dari yang semula pasif menerima informasi menjadi aktif berpikir dan memecahkan masalah, juga dapat menimbulkan kesulitan tersendiri dalam proses pembelajaran.

Selain pendapat di atas, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model *problem based learning* seperti yang dikemukakan oleh Rahmaniati (2024) sebagai berikut.

Kelebihan model *problem based learning* ini dapat membuat peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, serta kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya. Adapun kekurangan model *problem based learning* ini yaitu model pembelajaran ini tidak dapat diterapkan pada setiap pelajaran, memerlukan waktu yang cukup banyak, dan dibutuhkan kemampuan pendidik dalam penerapannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa model *problem based learning* memiliki sejumlah kelebihan seperti mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah, serta menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Sementara itu, kekurangannya meliputi kebutuhan waktu yang lebih lama, kesulitan dalam menentukan dan merumuskan masalah, serta menuntut kompetensi tinggi dari pendidik untuk mendampingi peserta didik secara efektif.

E. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penunjang dalam penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Salah satu jenis media yang banyak dimanfaatkan dalam kegiatan belajar adalah media audio visual, yaitu media yang menggabungkan elemen suara dan gambar sebagai alat bantu penyampaian informasi. Selaras dengan itu, Wahab (2021), media audio visual merupakan perangkat berupa video yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini dirancang agar informasi dapat diterima melalui dua jalur sensoris utama, yakni pendengaran dan penglihatan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Partasiwi, dkk (2023) yang memiliki pandangan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual dapat membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik saja tetapi juga secara tidak langsung melakukan aktivitas

lainnya seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Pendekatan ini diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga membantu dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Senada dengan itu, Suryadi (2020), media audio visual adalah media yang menyampaikan pesan pembelajaran secara simultan melalui tampilan gambar dan suara, sehingga memungkinkan peserta didik memahami informasi secara lebih konkret dan nyata. Kehadiran unsur audio memungkinkan materi disampaikan melalui pendengaran, sedangkan unsur visual mendukung pemahaman melalui tayangan gambar atau visualisasi yang dapat dilihat secara langsung. Kombinasi kedua elemen ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui media audio visual dimaknai sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang memadukan komponen suara dan tampilan visual. Penggunaan media ini memungkinkan peserta didik menerima informasi melalui dua jalur sensorik secara bersamaan, yakni melalui pendengaran dan penglihatan. Kehadiran media audio visual menjadi penting karena mampu memperjelas materi ajar, menjembatani pemahaman konsep abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual bagi peserta didik.

2. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual

Proses pembelajaran yang memanfaatkan media audio visual di dalamnya memerlukan serangkaian tahapan yang tersusun secara sistematis guna memastikan efektivitas penggunaan media tersebut. Penerapan media ini tidak hanya sekadar menampilkan tayangan, namun juga harus melalui perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang tepat. Hal tersebut sejalan dengan Arsyad (2016) yang menjelaskan langkah-langkah

pembelajaran dengan media audio visual yaitu Tahap awal pembelajaran diawali dengan kegiatan persiapan yang dilakukan oleh pendidik. Pada tahap ini, pendidik merancang pembelajaran, menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh, serta membangun minat dan perhatian peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, pendidik berupaya menumbuhkan kesiapan belajar peserta didik melalui pemberian stimulus, salah satunya dengan mengajukan pertanyaan pemantik. Pertanyaan tersebut berfungsi untuk mengarahkan fokus peserta didik agar lebih memperhatikan dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap berikutnya, peserta didik diarahkan untuk memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan mendengarkan dan mengamati materi yang disajikan. Pendidik memberikan arahan agar peserta didik melakukan observasi secara tepat sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Proses pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi antara pendidik dan peserta didik mengenai materi yang telah ditampilkan. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman, mengklarifikasi informasi, serta menumbuhkan interaksi aktif dalam pembelajaran. Sebagai penutup, pendidik melakukan tindak lanjut terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik melalui refleksi, penguatan materi, maupun perencanaan kegiatan selanjutnya.

Tahapan yang dikemukakan oleh Arsyad memberikan gambaran bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran harus dirancang secara sistematis, dimulai dari tahap perencanaan pembelajaran hingga kegiatan refleksi setelah pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual tidak digunakan secara spontan, melainkan memerlukan persiapan instruksional yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Wati (2016) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual perlu diawali dengan persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Setelah materi disiapkan, pendidik memilih media audio visual yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, pendidik perlu memperhatikan durasi media yang digunakan agar selaras dengan alokasi waktu pembelajaran. Persiapan kelas juga menjadi tahap penting, yang meliputi pemberian penjelasan awal kepada peserta didik mengenai isi media yang akan ditampilkan serta pengecekan peralatan pendukung agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Setelah pembelajaran menggunakan media audio visual selesai dilaksanakan, pendidik melakukan refleksi melalui pemberian pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menerapkan langkah-langkah penggunaan media audio visual sebagaimana dikemukakan oleh Wati. Langkah-langkah tersebut meliputi persiapan materi pembelajaran, penyesuaian durasi media audio visual, persiapan kelas, serta pelaksanaan refleksi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio visual

a) Kelebihan

Pemanfaatan media audio visual dalam proses pembelajaran tentu menghadirkan sejumlah keunggulan. Hal itu selaras dengan Wahab (2021) yang mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media audio visual yaitu Media audio visual memiliki sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah dapat dimanfaatkan secara berulang apabila disimpan dan dikelola dengan baik. Hal ini memungkinkan pendidik menggunakan media yang sama pada waktu dan kondisi pembelajaran yang berbeda.

Selain itu, penggunaan media audio visual membantu memperjelas penyampaian materi karena menyajikan unsur gambar dan suara secara bersamaan. Kombinasi tersebut memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari, terutama materi yang bersifat abstrak. Media ini juga melibatkan lebih dari satu indera dalam kegiatan belajar, sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal. Tampilan visual yang menarik turut berperan dalam meningkatkan perhatian dan minat peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan media audio visual sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan efisien. Sementara itu, Syafei (2025) menjelaskan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan sejumlah manfaat bagi proses belajar mengajar. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal. Ketertarikan tersebut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih fokus dan kondusif.

Selain meningkatkan perhatian peserta didik, media audio visual juga membantu pendidik dalam mengelola waktu pembelajaran secara lebih efisien. Materi yang disajikan melalui media tayang dapat diputar kembali sesuai kebutuhan, sehingga pendidik tidak perlu mengulang penjelasan secara verbal. Fleksibilitas pengaturan media tayang memungkinkan pendidik menyesuaikan penyajian materi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi kelas.

b) Kekurangan

Penggunaan media audio visual juga tidak terlepas dari beberapa kendala yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat Wahab (2021) yang mengidentifikasi

beberapa keterbatasan media audio visual yaitu penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kebutuhan akan perangkat keras pendukung, sehingga pelaksanaannya bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Tanpa dukungan fasilitas yang memadai, pemanfaatan media audio visual tidak dapat berjalan secara optimal. Selain itu, pembuatan dan pemanfaatan media audio visual menuntut keterampilan tertentu dari pendidik. Pendidik perlu memiliki kemampuan teknis dalam memilih, mengelola, serta mengoperasikan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keterbatasan keterampilan ini dapat menjadi kendala dalam penerapan media audio visual secara efektif.

Penggunaan media audio visual juga memerlukan peran aktif pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidik tidak hanya bertugas menampilkan media, tetapi juga mengarahkan, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi. Apabila pendidik kurang aktif dalam mendampingi proses pembelajaran, peserta didik berpotensi menjadi pasif dan pembelajaran tidak mencapai hasil yang diharapkan.

Kendala dalam penggunaan media audio visual memang dapat menghambat efektivitas pembelajaran, khususnya jika pendidik belum menguasai teknis penggunaannya secara optimal. Meski demikian, hambatan ini tetap bisa diatasi melalui peningkatan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan media tersebut secara tepat. Sejalan dengan itu, Syafei (2025) menyoroti kelemahan utama dari media audio visual terletak pada pola komunikasi yang bersifat searah, yang berpotensi menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Selain itu, implementasinya sering kali memerlukan biaya besar dan prosedur yang rumit.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa kelebihan dari penggunaan media audio visual dapat membantu peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta media yang digunakan dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kelemahan dari penggunaan media audio visual yaitu pendidik harus aktif dan terampil dalam menggunakan media audio visual, keterbatasan alat pengeras suara menjadi kelemahan pada penggunaan media audio visual.

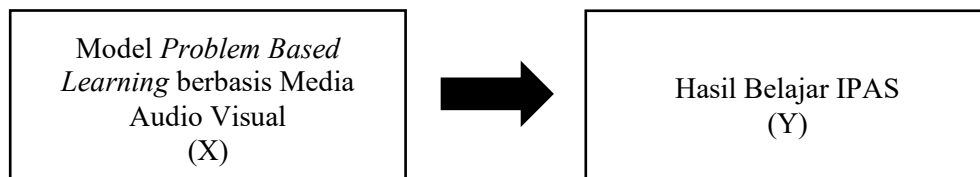
F. Kerangka Pikir

Penunjang keberhasilan peserta didik dalam berpartisipasi aktif secara maksimal dalam kelas dibutuhkan suatu model pembelajaran yang membuat peserta didik memahami konsep, pelibatan peserta didik secara aktif, dan keberhasilan pembelajaran. Model *problem based learning* berbasis media audio visual merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Model *problem based learning* berbasis media audio visual memiliki beberapa kelebihan yaitu meningkatkan keaktifan dan berpikir kritis, pembelajaran lebih konkret dan menarik, motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penerapan model *problem based learning* mencakup tahap orientasi terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, pendampingan dalam penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, hingga proses analisis dan evaluasi terhadap solusi yang dihasilkan. Untuk mendukung efektivitas pembelajaran, model ini dipadukan dengan media audio visual yang berperan sebagai sarana penyampaian informasi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Kolaborasi antara model *problem based learning* dan media audio visual dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah secara bertahap. Penggunaan teknologi

sebagai media pembelajaran juga menjadi bagian penting dari proses pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini menggunakan model *problem based learning* berbasis media audio visual untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini ditampilkan dalam kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi atau jawaban sementara yang diajukan oleh peneliti terhadap rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses analisis data. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kotagajah Tahun Pelajaran 2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, khususnya menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena sesuai dengan prinsip-prinsip ilmiah yang bersifat objektif, terukur, rasional, sistematis, serta berbasis pada data empiris yang dapat diuji.

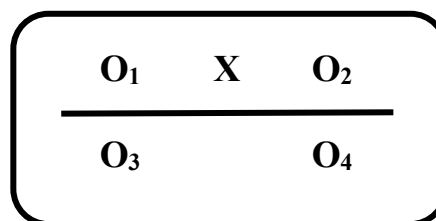
Penelitian kuantitatif dalam pendapat Sugiyono (2020) berpijak pada aliran filsafat positivisme, di mana penelitian dilakukan pada populasi atau sampel yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang telah dikaji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis dengan pendekatan statistik. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model *problem based learning* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas v di sekolah dasar.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*, yaitu salah satu bentuk desain kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok penelitian. Kedua kelompok tersebut terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara acak. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model problem based learning berbasis media audio visual, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media visual. Setelah proses pembelajaran pada masing-masing kelompok selesai dilaksanakan, kedua kelompok kembali diberikan tes akhir (*posttest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui perubahan dan perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Desain *nonequivalent control group* digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh. Adapun rancangan desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- X = Pemberian Perlakuan
- O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
- O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2020)

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kotagajah.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada semester ganjil dengan fokus pada proses pembelajaran di kelas V.

3. Subjek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kotagajah, peserta didik kelas V A yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas V B yang berjumlah 25 peserta didik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merujuk pada seluruh objek atau elemen yang menjadi fokus pengamatan dalam sebuah penelitian. Hal itu sejalan dengan Amin, dkk (2023), populasi mencakup keseluruhan subjek dan objek yang memiliki karakteristik khusus sesuai dengan tujuan penelitian. Populasi dalam studi ini terdiri atas peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kotagajah, yang berjumlah 50 peserta didik terbagi dalam dua kelas sebagai berikut.

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah

No.	Kelas	Jumlah peserta didik
1	V A	25
2	V B	25
Jumlah		50

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 2 Kotagajah pada tahun pelajaran 2025/2026

2. Sampel

Pandangan Amin, dkk (2023), sampel adalah bagian kecil yang terdapat dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan. Sejalan dengan itu, Purwanza, dkk (2022), sampel ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi dalam sebuah

penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian, hipotesis penelitian yang dibuat, metode penelitian serta instrumen sebuah penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini, penggunaan teknik *purposive sampling* karena mempertimbangkan dari data hasil belajar IPAS peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V A dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang sebagai kelas kontrol dan kelas V B dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang sebagai kelas eksperimen. Pertimbangan dipilihnya kelas V B sebagai kelas eksperimen dikarenakan pada data persentase hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V B lebih rendah dibandingkan dengan kelas V A sehingga memudahkan untuk melihat apakah kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik dapat meningkat atau tidak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media audio visual.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel *independent* (bebas) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Pada umumnya disimbolkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* berbasis media audio visual (X).

2. Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel *dependent* (terikat) merupakan dampak atau akibat yang muncul sebagai hasil dari perlakuan variabel bebas. Pada umumnya disimbolkan dengan Y. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V di sekolah dasar (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap suatu konsep yang dijelaskan secara ringkas, jelas, dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model *problem based learning* berbasis media audio visual

Model *problem based learning* merupakan pendekatan yang menghadirkan berbagai permasalahan kontekstual dari kehidupan nyata sebagai sarana belajar peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong keaktifan dalam memperoleh pengetahuan serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Model *problem based learning* dalam penelitian ini dikolaborasikan dengan media audio visual untuk dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar dalam ranah kognitif merupakan perubahan kemampuan intelektual peserta didik yang mencerminkan tingkat penguasaan terhadap pengetahuan dan pemahaman suatu materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Ranah ini berkaitan dengan proses berpikir yang melibatkan kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Perubahan pada ranah kognitif menjadi indikator sejauh mana peserta didik mampu mengolah informasi dan membangun pemahaman konseptual terhadap pengetahuan yang dipelajari.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional disusun untuk mempermudah proses pengumpulan data dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami objek penelitian. Melalui definisi ini, setiap variabel dalam penelitian dijelaskan batasannya secara spesifik dan terukur. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti

merumuskan definisi operasional sebagai berikut.

a. Model *problem based learning* berbasis media audio visual

Model *problem based learning* berbasis media audio visual menyajikan berbagai permasalahan nyata sebagai sumber dan sarana belajar bagi peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Penerapan model pembelajaran melalui media audio visual menjadikan proses belajar lebih inovatif serta sesuai dengan perkembangan abad ke-21. Oleh karena itu, model ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Adapun sintak penerapan model *problem based learning* menggunakan media audio visual yaitu sebagai berikut.

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah;
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar;
- 3) Membimbing pengalaman belajar secara individu maupun kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V sekolah dasar. Hasil belajar dimaksud diukur melalui skor yang diperoleh dari tes yang dilaksanakan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pada kelas kontrol dan eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator-indikator ranah kognitif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes, menurut pandangan Laila dkk. (2024), merupakan seperangkat pertanyaan atau latihan yang dirancang untuk mengukur tingkat

pengetahuan, kemampuan, keterampilan, maupun bakat individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif yang menggambarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Data tersebut diperoleh melalui pelaksanaan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest).

Tes digunakan sebagai alat untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda. Pemilihan bentuk tes ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar yang objektif dan mudah dianalisis secara kuantitatif.

2. Non Tes

Teknik pengumpulan data non tes dilakukan dengan observasi atau mengamati langsung objek penelitian di lapangan. Selaras dengan itu, Sugiyono (2020), observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, serta situasi dengan jumlah responden terbatas. Penelitian ini menggunakan observasi guna memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, kondisi sekolah, serta aspek penilaian di Sekolah Dasar Negeri 2 Kotagajah.

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan dengan menggunakan format observasi terstruktur yang disusun mengacu pada sintaks penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual. Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 02 Kotagajah sebagai bagian dari pengumpulan data penelitian.

**Tabel 4. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model
Problem Based Learning Berbasis Media Audio Visual**

No	Indikator Aktivitas Peserta Didik	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Kemampuan menyimak dan mengolah informasi dari penjelasan pendidik dan media	Peserta didik belum mampu menyimak dengan baik dan kesulitan menangkap informasi utama.	Peserta didik mulai menyimak namun hanya menangkap sebagian informasi penting.	Peserta didik mampu menyimak dengan baik dan memahami sebagian besar informasi.	Peserta didik menyimak secara optimal dan mampu mengolah informasi secara utuh.
2	Partisipasi dalam kerja kelompok	Peserta didik pasif dan tidak terlibat dalam diskusi kelompok.	Peserta didik terlibat secara terbatas dan masih perlu dorongan.	Peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.	Peserta didik sangat aktif, bertanggung jawab, dan berperan penting dalam kelompok.
3	Sikap kerja sama dan empati terhadap anggota kelompok	Peserta didik tidak menunjukkan sikap membantu atau peduli terhadap anggota kelompok.	Peserta didik sesekali menunjukkan sikap membantu namun belum konsisten.	Peserta didik menunjukkan sikap membantu dan empati terhadap anggota kelompok.	Peserta didik secara konsisten menunjukkan sikap kerja sama, empati, dan kepedulian.
4	Respons terhadap pertanyaan dan arahan pendidik	Peserta didik tidak merespons pertanyaan atau arahan pendidik.	Peserta didik merespons secara terbatas dan belum percaya diri.	Peserta didik merespons dengan baik dan aktif bertanya atau menjawab.	Peserta didik sangat responsif, aktif bertanya, dan memberikan tanggapan kritis.
5	Kemampuan mengemukakan pendapat dan menyimpulkan hasil pembelajaran	Peserta didik belum mampu menyampaikan pendapat	Peserta didik mulai menyampaikan pendapat namun	Peserta didik mampu mengemukakan pendapat	Peserta didik mampu mengemukakan pendapat

No	Indikator Aktivitas Peserta Didik	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
		maupun kesimpulan .	kesimpulan belum tepat.	dan menyimpulkan pembelajaran dengan baik.	secara jelas dan menyusun kesimpulan yang tepat.

Sumber: Analisis peneliti

2. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media audio visual pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai lebih dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Bentuk tes yang diberikan adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal. Soal-soal harus diuji validitasnya terlebih dahulu sebelum diberikan kepada peserta didik.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif

Materi Pokok	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Nomor Soal
Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem	1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.	C2	1
		C2	7
		C2	5
		C2	10
		C2	16
		C3	8
		C3	21
		C4	4
		C4	12
		C4	12
Topik (A) Memakan dan Dimakan	2. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan.	C1	6
		C2	9
		C2	11
		C3	20
		C4	2
		C4	3
		C5	14

Materi Pokok	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Nomor Soal
	3. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar.	C6	18
		C2	24
		C3	25
		C3	17
		C4	23
		C5	13
		C5	19
		C6	15
		C6	22

Sumber: Analisis peneliti

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Pandangan Arikunto (2018), validitas yang berasal dari istilah *validity* menggambarkan sejauh mana sebuah alat ukur mampu menghasilkan data yang sah dan dapat dipercaya.

Instrumen dinyatakan valid apabila alat tersebut tepat sasaran dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Penyusunan kisi-kisi instrumen berperan penting dalam proses ini karena membantu peneliti melakukan uji validitas secara terstruktur dan logis. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus *product moment* dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

Sumber: Hidayat (2021)

Distribusi tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kriteria Pengujian : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Hidayat (2021)

Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 03 September 2025 bertempat di SD Negeri 03 Metro Pusat. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang terdiri atas 25 butir soal dan diujicobakan kepada 24 peserta didik kelas V sebagai responden. Analisis validitas butir soal dilaksanakan dengan bantuan aplikasi *Microsoft Office Excel* 2021. Adapun hasil perhitungan validitas instrumen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Validitas

No.	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 24, dan 25	19	Valid
2	5, 7, 13, 18, 21, dan 23	6	Tidak Valid

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel 7 di atas, menunjukkan hasil analisis validitas instrumen memperoleh $r_{tabel} = 0,404$ dengan $n = 24$, maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ terdapat 19 soal valid dan 6 soal tidak valid. Soal valid digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 19, halaman 147.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada kemampuan suatu instrumen dalam menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan berulang kali dalam kondisi serupa. Sejalan dengan Arikunto (2018), instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi dapat dipercaya karena mampu memberikan hasil yang tetap dan stabil. Instrumen semacam ini dianggap layak digunakan dalam proses pengumpulan data ilmiah. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini mengandalkan perhitungan rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

K = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

s_t^2 = Varian total

p_i = Proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

q_i = Proporsi *testee* yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

Sumber: Sudijono (2006)

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Kuat
0,61 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Setelah dilakukan analisis validitas, diperoleh 19 butir soal yang memenuhi kriteria dan selanjutnya dianalisis tingkat reliabilitasnya. Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Kuder-Richardson* (KR-20) dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Office Excel 2021*. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan gambaran reliabilitas instrumen tes soal pilihan ganda sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Reliabilitas

No.	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 24, dan 25	19	Sangat Kuat

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel 9 di atas, perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,859$ yang artinya reliabel dengan kategori sangat kuat.

Sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 20, halaman 148.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Menurut Fitriani (2021), Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada suatu tingkat kemampuan atau bisa dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. Menghitung uji tingkat kesukaran soal digunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Soal Sukar
0,31 – 0,70	Soal Sedang
0,71 – 1,00	Soal Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Setelah melakukan uji reliabilitas, maka selanjutnya soal diuji tingkat kesukarannya menggunakan *Microsoft Office Excel 2021*. Berikut ini hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

No.	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	2, 3, dan 25	3	Sukar
2	1, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 19, 20, dan 24	14	Sedang
3	16 dan 22	2	Mudah

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 3 soal dalam kategori sukar, 14 soal dalam kategori sedang, dan 2 soal dalam kategori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 21, halaman 149.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Fitriani (2021) mengungkapkan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan antara butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi yang diujikan dan peserta didik yang belum menguasai materi yang diujikan. Menghitung uji daya pembeda soal digunakan rumus berikut.

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

B_A = Banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta tes kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta tes kelompok bawah

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Daya pembeda lemah
0,21 – 0,40	Daya pembeda cukup
0,41 – 0,70	Daya pembeda baik
0,71 – 1, 00	Daya pembeda sangat baik

Sumber: Arikunto (2018)

Setelah melakukan uji tingkat kesukaran, maka selanjutnya diuji daya pembeda soal menggunakan *Microsoft Office Excel* 2021. Berikut ini hasil analisis daya pembeda butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

No.	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	10	1	Lemah
2	6, 11, 14, 15, 16, dan 22	6	Cukup
3	1, 2, 3, 4, 8, 9, 12, 17, 19, 20, 24, dan 25	12	Baik

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Berdasarkan tabel 13 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 1 soal dalam kategori lemah, 6 soal dalam kategori cukup dan 12 soal dalam kategori baik. Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 22, halaman 150.

I. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Nilai hasil belajar peserta didik secara individual dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: Kunandar (2013)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

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

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

$\sum X_N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Kunandar (2013)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen, diperoleh data penelitian yang meliputi hasil tes awal (pretest), tes akhir (posttest), serta peningkatan pengetahuan peserta didik yang dinyatakan dalam nilai *N-Gain*. Nilai *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya perlakuan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik, perhitungan dilakukan sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang = $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah = $N-Gain < 0,3$

Sumber: Arikunto (2018)

d. Persentase Keterlaksanaan Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Audio Visual

Persentase keterlaksanaan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media audio visual. Rentang nilai yang diberikan yaitu 1-4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh dengan rumus berikut.

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

Keterangan :

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2018)

Tabel 14. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

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

Sumber: Arikunto (2018)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian memiliki distribusi yang mendekati normal sehingga layak dianalisis dengan uji statistik parametrik. Perhitungan normalitas ini menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 dengan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden sehingga lebih sesuai dibandingkan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengambilan

keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.), yaitu apabila $\text{Sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila $\text{Sig.} \leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dijadikan acuan dalam penentuan jenis uji statistik pada pengujian hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data dari kedua kelompok penelitian memiliki varians yang sama sehingga memenuhi salah satu syarat penerapan uji statistik parametrik. Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 melalui uji *Levene's Test*, karena uji ini dinilai lebih tepat untuk membandingkan kesamaan varians pada dua kelompok atau lebih. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.). Data dinyatakan homogen apabila nilai $\text{Sig.} > 0,05$, sedangkan nilai $\text{Sig.} \leq 0,05$ menunjukkan bahwa data tidak homogen. Hasil dari uji homogenitas ini menjadi pertimbangan penting dalam menentukan kelanjutan analisis data, khususnya pada tahap pengujian hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Persamaan regresi linier sederhana dituliskan sebagai berikut.

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

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Variabel bebas

Sumber: Kesumawati, dkk (2019)

Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk memperoleh nilai koefisien regresi, signifikansi, dan koefisien determinasi. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji F dan uji t. Uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat, sedangkan uji t digunakan untuk menguji signifikansi koefisien regresi secara parsial. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.), yaitu apabila $\text{Sig.} < 0,05$ maka hipotesis alternatif diterima dan terdapat pengaruh signifikan, sedangkan apabila $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka hipotesis nol diterima dan tidak terdapat pengaruh signifikan.

Rumusan hipotesis yaitu.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kotagajah Tahun Ajaran 2025/2026.

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kotagajah Tahun Ajaran 2025/2026.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kotagajah Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka disimpulkan H_a diterima. Artinya *problem based learning* berbasis media audio visual dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model *problem based learning* berbasis media audio visual sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif, khususnya pada materi IPAS yang bersifat abstrak dan kompleks. Pendidik juga perlu selektif dalam memilih masalah-masalah autentik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan menyiapkan media audio visual yang menarik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat berperan optimal sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam setiap tahapan model *problem based learning*, memotivasi, dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk memastikan proses pembelajaran berjalan efektif.

2. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif ini dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor, perangkat audio, dan akses internet yang stabil di setiap kelas. Selain itu, perlu mengadakan pelatihan atau *workshop* pengembangan media pembelajaran dan penerapan model-model pembelajaran inovatif bagi guru-guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan, serta memfasilitasi forum diskusi atau komunitas belajar bagi guru untuk saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penerapan model *problem based learning* berbasis media audio visual.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan sampel dan populasi yang lebih luas (multi-sekolah atau multi-wilayah) untuk memperkuat validitas eksternal dan generalisasi temuan. Penelitian lanjutan dapat menginvestigasi pengaruh model ini terhadap variabel-variabel lain yang tidak diukur dalam penelitian ini, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan kolaborasi, atau sikap ilmiah peserta didik. Disarankan pula untuk menggunakan pendekatan penelitian *mixed-methods* (gabungan kuantitatif dan kualitatif) untuk mengungkap secara lebih mendalam proses belajar, tantangan implementasi, persepsi peserta didik, dan faktor-faktor pendukung serta penghambat dalam penerapan model ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Akhiruddin. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta. CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amaludin, L. 2022. *Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar* (Vol. 111). Tangerang Selatan. Pascal Books.
- Amin, N. F., Garancang, S., dan Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31. <https://doi.org/10.26618/whw41w62>
- Anggraeni, C., dan Astuti, S. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dan Visual dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2703–2711. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8207>
- Arends, R. 2012. *Learning To Teach, Ninth Edition*. New York. Published By McGraw-Hill.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., dan Simamora, S. S. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta. PT Renika Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Asmara, A., dan Septiana, M. P. A. 2024. *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. CV. Pasaman Barat. Azka Pustaka.
- Azani, A., Sarmila, S., dan Gusmaneli, G. 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 174-186. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/185>

- Benufinit, Y. A., Fallo, D. Y., Enstein, J., Neno, K. J. T., dan Manu, G. A. 2025. Transformasi Pendidikan di daerah 3T: Kajian Filsafat Ilmu terhadap Implementasi Teknologi Pendidikan. *Hinef: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 61-72. <https://doi.org/10.37792/hinef.v4i2.1599>
- Destini, F., dan Khairani, F. 2022. Pengaruh Model *Talking Stick* dan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Didaktika*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i4.40859>
- Febriyaningsih, A., Huda, C., Rahayu, S., dan Nuvitalia, D. 2024. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12917–12924. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13784>
- Fimansyah, D. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1). 34-35. <https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>
- Fitria, Y., dan Indra, W. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta. Deepublish.
- Fitriani, N. 2021. Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal dan Neonatal. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12 (2), 199-205. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4956>
- Habibah, S. M., dan Hapsan, A. 2024. *Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Sejarah*. Gowa. CV Ruang Tentor.
- Handayani, D. F. 2021. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Malang. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hidayat, A. A., 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya. Health Books Publishing.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., dan Marini, A. 2023. Analisis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57-64. <https://www.bajangjournal.com/index.php/IPDSH/article/view/6749>
- Isrok'atun dan Rosmala, A. 2021. *Model –Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., dan Purwaningrum, M. R. 2024. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36-43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>

- Judijanto, L., Hartati, T., Apriyanto, A., Pamangin, W. W., dan Haluti, F. 2025. *Pendidikan Abad 21: Menyambut Transformasi Dunia Pendidikan di Era Society 5.0*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jufrida, Basuki, F. R., Pangestu, M. D., dan Prasetya, N. A. D. 2019. Analisis Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar IPA dan Literasi Sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Edufisika Jurnal Pendidikan Fisika*. 4(2). 31–38. <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/6188>
- Junaidi, J. 2020. Implementasi Model *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25-35. <http://dx.doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kelana, J. B., dan Wardani, D. S. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon. Edutrimedia Indonesia.
- Kesumawati, N., Retta, A. M., dan Sari, N. 2019. *Pengantar Statistika Penelitian*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Koban, I. M., Helvina, M., dan Lawotan. Y. E. 2024. Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III A SDK Maria Ferrari. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 231 - 240. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5379>
- Kunandar. 2013. Guru Profesional: *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Laila, I., Pariati, E., dan Widyati, E. 2024. Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(2), 12-25. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1139>
- Leuwol, F. S., Wantu, H. M., Ilham, C. I., Nduru, M. P., Sumiyati, S., Mardikawati, B., Suhendi, D., Mujab, S., Firman, M., Anaktototy, K., Nur, M. A., Rinaldi, F. 2023. *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu. Penerbit Adab.
- Maemonah dan Fitriani, F. 2022. Perkembangan Teori Vygotsky dan Implikasi dalam Pembelajaran Matematika di Mis Rajadesa Ciamis. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11(1). 38-40. <https://doi.org/10.33578/jpfskip.v11i1.8398>
- Mardatilah, W. Z., Ilahi, R. K., dan Putri, R. 2025. Aliran-Aliran dalam Pendidikan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 230-244. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3596>
- Masrifa, A., Munirah, S. D., Cahyani, A. R., dan Fauziyah, D. H. 2023. Media Interaktif Pembelajaran IPAS. Semarang. Cahya Ghani Recovery.

- Mulia, F., Verylana, P., dan Sukamto. 2023. *Problem Based Learning Menggunakan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV B SD Islam Al Madina Semarang. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2), 4708–8717. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1281>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro. Hamim Group.
- Nasution, S. W. R., Nasution, U. S. Z., dan Mutiara. 2024. *BAPER (Belajar dan Pembelajaran)*. Pekalongan. Penerbit NEM.
- Partasiwi, N., Lestari, Y. D., Elvadola, C., dan Pangestu, D. 2023. Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut pada Siswa Kelas IV B SDN 1 Penengahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9 (1), 595-606
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.720>
- Purwanza, W. S., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, R. Y., Hudang, K. A., Setiawan, J., Darwin., Ba'diah, A., Sayekti, P. S., Fadlilah, M., Nugrohowardani, R. K. L.R., Amruddin., Saloom, G., Hardiyani, T., Tondok, B. S., Prisusanti, D. R., dan Rasinus. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung. CV Media Sains Indonesia.
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar. Penerbit Tahta Media.
- Rahmaniati, R. 2024. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo. Penerbit Uwais.
- Rambe, R. N. K. 2018. Penerapan Strategi *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). 93–124. <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Ramlawati, Yunus, S. R., dan Insani, A. 2017. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Sainsmat*, 6(1). 1–14. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Firdaus, A. N. N., dan Wicaksono, Y. 2025. Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1-8.
<https://backupejournal.lpipb.com/index.php/inovasi/article/view/524>
- Rosyidi, D. 2020. Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*. 27(1). 1-13.
<https://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/tasyri/article/view/3479>
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

- Salsabila, Y. R., dan Muqowim, M. 2024. Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 813-827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Sani, A., dan Ridwan. 2015. *Pembelajaran SAINTIFIK untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sani, R. A. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, M. P., dan Rini, R. 2023. Penggunaan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Suhu dan Kalor Sekolah Dasar. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 457–464. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5207>
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., Anwar, Z., dan Pdi, S. 2020. *Strategi Problem Based Learning*. Makassar. Yayasan Barcode.
- Siswanti, A. B., dan Indrajit, R. E. 2023. *Problem Based Learning*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Sudijono, A. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rodakarya.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung. Alfabeta.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., dan Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan. Yayasan Kita Menulis.
- Suhono. 2022. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta. UNISRI Press.
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Sukabumi. CV Jejak.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenada Media Grup.
- Syafei, I. 2025. *Media Pembelajaran*. Bandung. Penerbit Widina.

- Syahbaniar. 2023. *Kunci Sukses Penerapan Model Problem Based Learning*. Lombok. Penerbit P4I.
- Ulfah, dan Arifudin, O. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*. 2(1). 1-9.
<http://ojssteialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Wahab, A. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu. Penerbit Adab.
- Wati, E. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya. Kata Pena.
- Zakiah, Z., dan Khairi, F. 2019. Pengaruh Kemampuan Kognitif terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *Jurnal PGMI*. 11(1). 85-100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>