

Problem Based Learning Berbantu Visual-Audio untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika Grafik Kelas IVA SDN Sawah Besar 01

Muhammad Soleh¹, Qorati Mushafanah², Mira Azizah³, Nani Kurniasari⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

e-mail: muhammad5834@Pendidik.sd.belajar.id¹,
qoriyqatimushafanah@upgris.ac.id², miraazizah@upgris.ac.id³,
nanikurnia1975@gmail.com⁴

Abstrak

Kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan model dan media untuk mendukung hasil belajar siswa, biasanya siswa tidak memahami secara mendalam dampak dari kegiatan tersebut terhadap hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan klasik. Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan perkembangan hasil belajar dan kompetensi mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media audio visual untuk sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran matematika SD. Selain itu, peningkatan hasil belajar berupa kinerja siswa sebagai indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran berbasis masalah yaitu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kegiatan siswa dalam pemecahan masalah. Penelitian ini menggunakan media audio-visual. Media audio-visual adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk slide audio juga video dalam pembelajaran matematikam fase B khususnya pada CP analisis data dan peluang materi diagram garis . Penelitian dilakukan di kelas IV A SDN Sawah Besar 01, subjek penelitian adalah guru dan siswa sebanyak 28 orang. Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart dilaksanakan melalui II siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Metode untuk mengumpulkan data dengan pengamatan, wawancara, tes serta dokumentasi. Deskriptif kuantitatif dan kualitatif merupakan jenis analisis data yang dipakai dalam penelitian ini. Dalam pembelajaran diperoleh hasil ketuntasan klasikal hasil belajar dimensi pengetahuan materi diagram garis mata pelajaran Matematika ketuntasan klasikalnya sebesar 78,57% siklus I dan 89,28% pada periode II. penguasaan materi klasikal Siklus I Materi Diagram Garis Mapel Matematika dari 68,88% menjadi 86,36% pada Siklus II.

Kata kunci: PBL, Hasil Belajar, Media Audio Visual

Abstract

In a learning Activity that does not use models and media as support tools, students just listen, take notes, and act as memorizers of topics, which can lead to boredom in the learning process, which can affect poor learning outcomes. increase. The purpose of this study is to illustrate teacher learning outcomes and instructional competence enhancement through a problem based learning (PBL) model with the help of audiovisual media in elementary school students in Mathematics IV. Learning outcomes are student achievements as evidence of success in teaching and learning. The problem-based learning model is a learning activity that emphasizes student activity in answering social problems. This research uses audiovisual media. Audiovisual media is learning media created in the form of sound slides and videos of math content. This action research class was conducted as a research subject with a teacher and her 28 students in grade 4 of Sawah Besar 01 Elementary School. This study uses Kemmis and McTaggart's classroom action research design, which lasts two cycles each consisting of her four phases (Planning, Implemetation Observation and Reflecting). Data

collection Methods of through observation, interviews, documentation, and testing. Data analysis used at htis study is both quantitative descriptive and qualitative descriptive. The results of classical mastery on learning outcomes for knowledge aspects of the mathematics subject line material increased from 78.57% of classical mastery in cycle I to 89.28% in cycle II. The subject diagram for classical completeness cycle I mathematics is 68.88% and at cycle II 86.36%.

Keywords : *Media Audio visual, learning outcomes, PBL*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan peran utamanya bagi keberlangsungan hidup seseorang. Pendidikan tidak hanya sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan, tetapi upaya untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dengan berbagai keterampilan seseorang untuk hidupan yang sedang dialami hingga dewasa. Penyelenggaraan pendidikan dasar merupakan kerangka untuk mengembangkan kemampuan bangsa Indonesia dan meningkatkan mutu kehidupan, harkat dan martabat manusia untuk mencapai tujuan pendidikan nasional Susanto (2013:83). Kurikulum mandiri diintegrasikan ke dalam pelajaran, salah satunya matematika Susanto (2013: 233) menunjukkan bahwa matematika sekolah dasar bermanfaat dalam kehidupan sekolah atau ekstrakurikuler karena materi matematika erat kaitannya dengan pengalaman dan kebiasaan hidup sehari-hari, sebagai tambahan manfaat matematika juga mendukung pengetahuan dan pemahaman sederhana sebagai syarat untuk jenjng pendidikan lebih lanjut.

Hasil yang didapatkan melalui wawancara pada tanggal 19/10/2022 dengan para pendidik SD Sawah Besar 01 Kelas IV A Mengenai kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada muatan matematika pada materi grafik garis diketahui bahwa, secara keseluruhan, siswa tidak terlibat dalam pembelajaran di kelas mampu mencapai tujuan yang diharapkan dari tujuan tersebut. Dasar pembuktian dalam penerapannya adalah siswa masih dianggap pasif dalam kegiatan pembelajaran. Sedikit siswa yang berani bertanya, wawancara kepada siswa SDN Sawah Besar 01 Kelas IV A Permasalahan yang banyak dihadapi siswa ketika mempelajari materi diagram matematika adalah tidak menggunakan media atau alat peraga yang tepat selama pembelajaran. Peserta didik dalam proses pembelajaran sering melupakan materi yang telah diajarkan. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa, upaya peningkatan kompetensi guru agar hasil belajar siswa tercapai, hal ini dilakukan dengan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui model pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif di dalamnya. Seperti telah disebutkan, model pembelajaran yang direkomendasikan untuk pengembangan kompetensi salah satunya dengan model pembelajaran berbasis masalah.

METODE

Penelitian tindakan kelas di berlakukan pada SDN Sawah Besar 01 yang berlokasi di SDN Sawah Besar Alasan dipilihnya tempat penelitian ini adalah adanya permasalahan pada materi grafik garis pada pembelajaran Hasil Belajar Matematika. Penelitian dilakukan mulai dari observasi pra siklus hingga penyusunan laporan. Kajian ini disajikan laporan akhir PPL 1 PPG PRAJAB Universita PGRI Semarang yang bertempat di SDN Sawah Besar 01 dengan alamat Jl. Tambak Dalam Raya No.2, Sawah Besar, Kec. Gayamsari, Semarang timur, Kota Semarang Jawa Tengah.

Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus dan akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Untuk siklus I dilaksanakan tanggal 9/11 dan 16/12/2022, siklus II berlangsung pada 23/12/2022. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV A di SDN Sawah Besar 01 yang berjumlah 28 siswa, dimana 13 siswa laki – laki, 15 siswa perempuan. Variabel bebas/penentu penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media audio visual dan variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti adalah

model Kemmis dan McTaggart berbentuk siklus spiral yang terdiri dari 4 bagian yaitu: Perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan refleksi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan melalui (1) observasi, (2) wawancara, (3) tes, dan (4) dokumentasi. Indikator keberhasilan yang dijadikan tolak dalam penelitian tindakan ini adalah:

1. Keterampilan pendidik untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Sawah Besar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Didukung Media Audiovisual Analisis Data Matematika dan Peluang Bidang penelitian Analisis Data dan Peluang membahas tentang data, jenis data, pengolahan data dalam berbagai bentuk representasi dan analisis data kuantitatif terkait dengan konsentrasi dan penyebaran data dan berfokus pada kemungkinan terjadinya data atau peristiwa tertentu dalam sub-item data dan representasinya.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika pada pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media visual audio pada mata pelajaran matematika analisis data garis lurus akan meningkat jika "Nilai pengetahuan untuk mencapai KKM 70 berada pada kategori matematika berkompetensi baik tinggi dengan kesempurnaan klasikal 75%, Nilai kinerja minimal mencapai nilai 63 dengan kriteria baik (B) pada muatan matematika dan 75% kesempurnaan klasikal, skor Sikap jika mencapai minimal 63 Kriteria Baik (B) 75% Ketercapaian Klasik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Hasil wawancara mengungkapkan permasalahan pembelajaran di kelas IV A SDN Sawah Besar 01 antara lain mengenai kurikulum Meredak dengan fokus CP pada matematika masih terdapat siswa yang belajar secara pasif. Pada tahap awal, 13 siswa menyelesaikan KKM atau dengan rasio 46,42% mencapai nilai ≥ 70 . Sedangkan 15 siswa yang ≤ 70 persen 53,57%. Nilai terendah untuk matematika siswa adalah 40, untuk nilai tertinggi adalah 90 dengan rata-rata kelas 66,4. Berdasarkan data baseline tersebut, terdapat perbedaan yang begitu besar antara siswa yang tuntas dan tidak pada materi grafik garis matematika. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti kemudian memilih opsi untuk meningkatkan antusiasme siswa terhadap matematika pada materi grafik garis. Pilihan yang dipilih peneliti adalah menerapkan model pembelajaran pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media visual-audio dalam proses pembelajaran.

Table 1 Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan Pretest

Kategori	Range	Pretest	
		Frekuensi	Presentasi (%)
Tuntas	63 – 100	13	46,4 %
Tidak Tuntas	0 – 62	15	53,6 %
Jumlah		28	100%

Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar siswa meningkat, tercermin dari rata-rata nilai pembelajaran klasikal dan persentase keberhasilan klasikal pada siklus I meningkat dibandingkan sebelum intervensi (pra siklus). Skor rata-rata mencapai skor KKM yang ditetapkan yaitu 70. Namun pengelolaan pembelajaran secara klasikal masih belum mencapai indikator kunci keberhasilan sebesar $\geq 75\%$.

Hasil observasi keterampilan mengajar guru selama siklus juga meningkat, pada pertemuan pertama 67,50, sedangkan pada pertemuan selanjutnya 73,33. Siklus I- II meningkat sebesar 5,83 sehingga mendapat rata-rata baik sebesar 70,41. Namun pengelolaan pembelajaran secara klasikal belum mencapai indikator kunci keberhasilan $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil penelitian Siklus II diketahui bahwa materi diagram garis analisis data matematika tahap B meningkat dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan

visual-audio, dan dapat disimpulkan pembelajaran siklus II berhasil. Namun demikian, Siklus II masih memiliki kelemahan. Terdapat 1 siswa pada ujian akhir Matematika Diagram Siklus II yaitu. RSF tidak mencapai kemampuan belajar. Hal ini dikarenakan RSF terlalu pasif dan tidak berani bertanya kepada guru saat kegiatan pembelajaran, siswa tersebut juga sulit membaca dan lemah dalam memahami pelajaran atau keterlambatan belajar. Selain itu, siswa tersebut selalu bertanya kepada teman lain ketika ada pertanyaan karena tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan, sehingga hasil belajar yang dicapai belum mencapai pada KKM pada siklus ini.

Merujuk pada hasil data umum siklus sebelumnya, Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan hipotesis kerja peningkatan hasil belajar pada analisis data matematika tahap B materi diagram garis melalui soal. model pembelajaran berbasis. media audiovisual siswa Kelas IV A SDN Sawah Besar 1 adalah sebuah fakta. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang terus meningkat dari Siklus I ke Siklus II sehingga tidak perlu mengulang untuk siklus berikutnya. Hasil observasi keterampilan mengajar guru saat menerapkan media audio visual berbantuan model pembelajaran berbasis masalah, keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan pada periode pertama mencapai rata-rata 70,41 dan rata-rata pada periode kedua. Skor 85,42. Indikator kemampuan belajar meningkat pada 9 item, salah satunya adalah mengajukan pertanyaan evaluatif.

Tabel 2 Keterampilan Mengajar Pendidik

Kategori	Rata – rata nilai
Siklus 1	70,41
Sklus II	85,42
Kenaikan	5, 01

Hasil belajar kecukupan klasikal mata pelajaran pengetahuan grafik garis meningkat sebesar 10,71%, dari kecukupan klasikal 78,57% yang dicapai pada siklus I menjadi 89,28% pada siklus II. Dimensi kapasitas juga meningkat dari 68,88% menjadi 86,36% pada siklus II, naik 17,48% dibandingkan perolehan siklus I ditinjau dari ketuntasan klasikal diagram garis matematika.

Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus

Kategori	Indikator	Siklus		Peningkatan
		Keberhasilan	Siklus I	
Pengetahuan	≥ 75%	78,57%	89,28%	11,01%
Keterampilan	≥ 75%	68,88%	86,42%	11,36%

Data nilai hasil belajar sikap siswa dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran. Indikator hasil belajar komponen sikap pada penelitaian ini meliputi 6 indikator dengan 4 kriteria penilaian, sedangkan tingkat perolehan komponen Sikap sebesar 75% pada akhir masa pembelajaran periode I meningkat 11,36 dibandingkan dengan nilai pada siklus II adalah 86,36 dengan rata-rata nilai Baik.

Pemanfaatan media visual audio dalam penelitian ini berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa, melalui media ini memudahkan siswa dalam memahami konten yang disajikan oleh guru yang tidak sulit diakses oleh siswa. Djamarah dkk (2010:121) mengungkapkan bahwa “media adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan”. Berdasarkan pemaparan hasil belajar siswa yang menunjukkan kenaikan siklusnya, menunjukkan bahwa hasil belajar mencapai indikator capaian yang ditentukan yaitu 75 dalam hipotesis yang diajukan “Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran berbasis masalah berbantuan audiovisual pada mata pelajaran Matematika Kelas IV A SDN Sawah Besar 01 Tahun Ajaran 2022/2023” terbukti berhasil.

SIMPULAN

Problem Based Learning dan media visual audio yang mendukung dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Diagram Garis muatan Matematika pada peserta didik kelas IV SDN Sawah Besar 01 Jl. Tambak No. 2 Gayamsari Semarang Timur Kota Semarang dalam Tahun pelajaran 2022/2023.

Bahwa hasil belajar telah mencapai kesesuaian dengan indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$. Pengujian rumusan sementara terkait, "Terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SDN Sawah Besar 01 melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media audio-visual Matematika Materi Diagram Garis Tahun Pelajaran 2022/2023" dapat diterima karena teruji kebenarannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan PTK Bertajuk "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbasis Visual-Audio Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV A SDN Sawah Besar 01" Materi Proses penulisan penilaian tindakan di kelas ini sangat tergantung pada dukungan dan dituntun oleh pihak-pihak tertentu, baik secara langsung ataupun tidak langsung dari

1. Qoriati Musafanah, S.Pd., M. Pd. Sebagai pembimbing I
2. Mira Azizah, MPd. Selaku PPL I PPG PRAJAB Universitas PGRI Semarang Tahap 1 Pembimbing Lapangan sekaligus Pembimbing II.
3. Nani Kurniasari, S.Pd. Guru pamong di SDN Sawah Besar 01 PPL I PPG PRAJAB PGRI University Semarang.
4. Donis Sanjaya, S.Pd., Gr. Guru kelas IV A SDN Sawah Besar 01.
5. Seluruh panel yang terdiri dari tenaga pendidik dan kependidikan dari SDN Sawah Besar 01 Gayamsari, Semarang Timur, Kota Semarang, yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
6. Seluruh siswa kelas 4 SDN Sawah Besar 01 mendukung penelitian peneliti.
7. Semua pihak membantu peneliti menulis penilaian aktivitas kelas.

Akhir kata, untuk melengkapi penilaian kinerja kelas ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik serta saran yang bermanfaat. Peneliti berharap penilaian kegiatan kelas ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umum, serta meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSATA

- Asep Jihad, A. H. (2008). *Evaluasi pembelajaran / Asep Jihad, Abdul Haris*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Febriana, A. (2011). Penerepen Model Kooperatif Tipe Problem Based Learning untuk peningkatan. *Journal Kependidikan Dasar*, 158-160.
- Fujyanto, A. (2016). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pad Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 848.
- Resseffendi, E. T. (1988). *Pengantar Kepada Pendidik Membantu Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA* . Bandung: Tersito.
- Rusaman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sani, I. K. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Memahami Berbagai Dimensi dalam Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Suparmain, Aditya dkk. 2016. *Matematika untuk SD/MI Kelas IV Buku Berbasis Proses*. Surakarta: Mediatama.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperetive Learning & Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Titik, S. d. (2010). Modul Matematika SD Program Bermutu, Pembelajaran Berbasis Masalah Matematika di SD/MI. Yogyakarta, Kemdiknas.
- Trianto. (Jakarta). *Model Pembelajaran Terpadu* . 2011: PT. Bumi Aksara.