

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 060870 Medan Timur

Fahmi Hidayat¹, Irsan²

^{1,2} Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail: fahmih398@gmail.com¹

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD materi kecepatan dan debit di SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Model yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan *Control Group Pre-test dan Post-test Design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V SDN 060870 Medan Timur dengan 2 kelas berjumlah 32 orang/kelas, dengan teknik pengambilan sampel *Simple Random Sampling*. Sampel yang digunakan adalah kelas VA dengan jumlah siswa 25 orang (kelas eksperimen) dan kelas VB 25 orang (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data, didapatkan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* adalah 81,20 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dengan model *Inquiry Learning* adalah 76,20. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan model *Problem Based Learning* dan model *Inquiry Learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas V SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Media Audio Visual, Hasil Belajar*

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of the Problem Based Learning model using audio-visual media on the mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students on speed and discharge at SDN 060870 Medan Timur FY 2022/2023. This type of research is experimental with a quantitative approach. The model used is a quasi experiment with Control Group Pre-test and Post-test Design. The population in this study were all fifth grade students at SDN 060870 East Medan with 2 classes totaling 32 people/class, using a Simple Random Sampling sampling technique. The sample used was the VA class with 25 students (experimental class) and the VB class with 25 students (control class). Data collection techniques are tests and documentation. Based on data analysis, it was found that the average learning outcome for experimental class students using the Problem Based Learning model was 81.20, while the average learning outcome for control class students using the Inquiry Learning model was 76.20. Based on the research results, it can be concluded that there are differences in student learning outcomes with the Problem Based Learning model and the Inquiry Learning model in the mathematics subject of class V fractions at SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023.

Keywords: *Problem Based Learning, Audio Visual Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan ketuntasan belajar yang di dapatkan peserta didik dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perubahan-perubahan yang dimiliki peserta didik. Perubahan-perubahan yang terjadi dapat dilihat dari perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa sebagai hasil belajar siswa. Dimana tujuan dari hasil belajar yang dilakukan adalah sebagai

tolak ukur dari proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh Guru pada setiap mata pelajaran.

Hasil belajar siswa dapat menunjukkan ketercapaian siswa dalam memahami maupun menerapkan pembelajaran yang telah diterimanya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dilihat setelah dilakukan berbagai evaluasi. Hasil belajar yang didapatkan peserta didik dari evaluasi yang telah dilakukan merupakan hasil belajar yang menjadi tolak ukur ketercapaian pembelajaran yang telah dilakukan. Baik dan buruknya hasil belajar siswa akan menjadi motivasi bagi Guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan dilakukan kedepannya.

Hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik adalah sesuai KKM yang telah diterapkan dalam acuan penilaian pada kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 nilai ketuntasan belajar itu harus mencapai KKM yang disepakati bersama oleh Guru, orang tua dan siswa. Target ketuntasan belajar yang telah ditetapkan secara nasional adalah minimal 75. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan melalui satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama (Maswara dkk, 2022, h. 339).

Setelah melakukan observasi di SDN 060870 Medan Timur pada Jumat, 18 November 2022 pukul 11.45 WIB. kepada Bapak Ramadan S. Pd., dapat peneliti temukan bahwa KKM yang diterapkan di SDN 060870 Medan Timur pada mata pelajaran Matematika materi kecepatan dan debit di kelas VA memiliki rata-rata nilai yang sangat rendah dari 32 orang siswa. Data hasil observasi menyatakan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan adalah 50 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 0 dan siswa yang mencapai hasil belajar sesuai KKM hanya 12 orang dari 32 orang siswa di kelas VA. Dari data hasil observasi di temukan bahwa terdapat 20 orang siswa yang tidak tuntas dalam mata pelajaran Matematika materi kecepatan dan debit di kelas VA. Dapat di lihat dari hasil belajar siswa pada materi kecepatan dan debit masih tergolong rendah dengan jumlah siswa yang tuntas lebih sedikit daripada jumlah siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi indikasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum berjalan secara optimal. Hasil wawancara kepada wali kelas VA didapatkan data bahwa di dalam pembelajaran Guru hanya menggunakan buku panduan Guru sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tidak menggunakan media atau model pembelajaran yang dapat membangun pemahaman siswa. Model pembelajaran yang digunakan Guru dalam pembelajaran hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Ditemukan data bahwa nilai ulangan yang didapatkan siswa tergolong rendah pada materi kecepatan dan debit dalam pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang belum mampu mencapai standar Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 70 pada mata pelajaran Matematika kelas V di SDN 060870 Medan Timur.

Guru sebagai fasilitator menjadi tanggung jawab yang tinggi dalam mengembangkan keterampilan siswa yang sesuai dengan perkembangan proses pembelajaran. Seorang Guru dituntut untuk memahami gaya belajar seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa pada zaman sekarang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menjadikan Guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Salah satu cara Guru dalam mengatasi permasalahan siswa kelas V di SDN 0860870 Medan Timur pada mata pelajaran Matematika materi kecepatan dan debit, yaitu penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran Matematika, karena dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa dan dapat mengembangkan keterampilan serta menjadikan siswa mandiri dalam belajar.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru, sehingga yang menjadi titik awal pembelajaran adalah masalah yang berkaitan dengan kehidupan yang nyata dan lalu dari masalah tersebut siswa diberikan rangsangan untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punya sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga akan terbentuk pengetahuan baru (Herminarto Sofyan, 2017, h. 49).

Agar hasil belajar yang dimiliki siswa lebih maksimal diperlukan sebuah media pembelajaran yang mendukung model *Problem Based Learning* yang akan menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran yaitu dengan media audio visual. Media audio visual adalah media yang memadukan suara dan gambar secara langsung yang melibatkan penglihatan dan pendengaran anak secara langsung. Sehingga perpaduan gambar dan teks dapat menambah daya tarik anak-anak dalam belajar dan mempercepat informasi dari dua sisi yaitu verbal dan visualnya yang menjadikan pembelajaran lebih nyata. Media audio visual bertujuan untuk dapat memberikan rangsangan nyata pada diri siswa dalam memahami objek yang dijelaskan oleh Guru. Media audio visual juga dapat memanfaatkan perkembangan zaman untuk menyampaikan informasi yang lebih jelas dan luas bagi siswa yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Penerapan model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual akan menjadikan siswa lebih peka terhadap permasalahan yang dijumpai di kehidupan sehari-hari jika diterapkan dalam pembelajaran. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas siswa dan tingkat berpikir kritis siswa terhadap permasalahan nyata yang disajikan. Dengan bantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media audio visual berupa video pembelajaran diharapkan hasil belajar Matematika siswa pada materi kecepatan dan debit mengalami peningkatan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengangkat penelitian berjudul "Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Kecepatan dan Debit di SDN 060870 Medan Timur". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual pada materi kecepatan dan debit siswa kelas V SDN 060870 Medan Timur TA 2022/2023.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif tipe eksperimen semu (*Quasi Eksprimen*) dengan pendekatan *Control Group Pre-test dan Post-test Design*. Rancangan ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum diberikan sebuah perlakuan maka kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui dan mengukur kondisi awal. Langkah selanjutnya pada kelompok *eksprimen* diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual video pembelajaran dan pada kelompok perbandingan menggunakan model *inquiry learning*. Setelah perlakuan kedua diberikan, maka kelompok akan diberi tes akhir sebagai *posttes*.

Langkah-langkah dalam penelitian pola *Quasi Ekspriment* yaitu menentukan anggota kelompok terlebih dahulu secara acak atau random kemudian memberikan stimulus dan tahap terakhir dengan memberikan pertanyaan *post- test*, sedangkan untuk kelas perbandingan (kelas kontrol) langkah pertama menentukan kelompok, kemudian memberikan soal *post-test* tanpa ada stimulus yang diberikan (pembelajaran *inquiry*). Penelitian eksperimental bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD materi skala dan perbandingan di SDN 060870 TA 2022/2023.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 060870 Kecamatan Medan Timur pada semester II Tahun Ajaran 2022/2023. SDN 060870 Medan Timur berada di Jalan Bilal Medan, Kelurahan Pulo Brayon Darat 1, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

Menurut Adyta (2015, h. 860), "Populasi adalah sekumpulan dari seluruh elemen yang akan ditarik kesimpulan". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa - siswi kelas V di SDN 060870 Medan Timur. Sampel penelitian merupakan bagian dari jumlah dan karakter dari sebuah populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu setiap keseluruhan unsur dari sebuah populasi berkesempatan untuk dipilih jadi sampel penelitian. Sampel penelitian yang diambil adalah

kelas V dengan jumlah 2 kelas yaitu kelas VA dan VB yang masing-masing berjumlah 25 orang siswa.

Rancangan dalam penelitian ini adalah dengan membagi kelompok penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual video pembelajaran dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol yang belajar dengan model pembelajaran *Inquiry Learning*.

Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen (P_1) atau *pre-test* dan tes yang dilakukan sesudah eksperimen (P_2) atau *pos-test*.

Prosedur penelitian merupakan tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini langkah-langkah yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data.

- a. Tahap persiapan : melakukan observasi secara langsung ke sekolah untuk menentukan jadwal penelitian, menyusun RPP, menyusun soal-soal penelitian dan kemudian menguji kevalidan soal-soal penelitian kemudian dilakukan uji kevalidan soal dengan uji validitas, reabilitas, daya pembeda tes dan tingkat kesukaran tes.
- b. Tahap pelaksanaan : melakukan *pre-test* kemudian mengajarkan materi skala dan perbandingan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual video pembelajaran kemudian di akhir akan diberikat *post-test*, kemudian hasil belajar siswa akan diketahui setelah perlakuan.

Tahap analisis data : Data yang didapatkan di dalam kelas akan diolah dan dianalisis dengan uji normalitas dan uji hipotesis untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa, selanjutnya akan ditarik kesimpulan terhadap penelitian.

Variabel dalam penelitian ini adalah *variabel independen* (bebas) dan *variabel dependen* (terikat). *Variabel Independen* (bebas) adalah pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual video pembelajaran dan *variabel dependen* (terikat) adalah hasil belajar Matematika siswa materi skala dan perbandingan.

Tenik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran setelah diberikannya *pre-test* dan *pos-test* di kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen soal tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal yang akan divalidasi terlebih dahulu kepada siswa. Adapun dokumentasi digunakan untuk menyimpan semua bentuk alat bukti dan data akurat terkait dengan penelitian yang telah dilakukan di SDN 060870 Medan Timur dalam proses penelitian.

Teknik Analisa yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistic 22 for windows*. Analisa data yang dilakukan untuk uji parametrik tes dilakukan analisis persyaratan seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Model *Poblem-Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Kecepatan dan Debit di SDN 060870 Medan Timur TA 2022/2023. Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat Pengaruh Model *Poblem-Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Materi Kecepatan dan Debit di SDN 060870 Medan Timur TA 2022/2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti langsung dengan melakukan penelitian di dalam kelas yang dilakukan dalam tiga tahap kegiatan penelitian, yaitu *Pretest*, pembelajaran (perlakuan) dan *Posttest* untuk mengetahui hasil tes yang dicapai siswa antara kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*. Setelah perlakuan kedua diberikan maka kelompok akan diberi tes lagi sebagai *post-tes*.

Instrumen dianggap valid saat diukur berdasarkan fakta yang ada. Uji validitas dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan aplikasi SPSS 22 for Windows. Jika nilai r hitung $>$

nilai r_{tabel} , maka skor butir instrumen dianggap valid. Dalam penelitian ini, terdapat 10 soal yang Tidak Valid dan 20 soal yang Valid. Soal yang tidak valid yaitu soal nomor 1, 3, 6, 7, 9, 10, 15, 20, 27, 28. Adapun butir soal yang valid berjumlah 20 butir soal yaitu soal nomor 2, 4, 5, 8, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30 dan dapat dijadikan sebagai instrument soal dalam penelitian ini.

Tabel 4.1. Klasifikasi Validitas Soal

Indeks Validasi	Klasifikasi	Nomor Butir Soal	Jumlah
$0.800 < 1.00$	Sangat Tinggi	-	-
$0.600 < 0.800$	Tinggi	13, 18, 24, 30	4
$0.400 < 0.600$	Cukup	2, 4, 5, 8, 11, 12, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 29	16
$0.200 < 0.400$	Rendah	3, 15	2
$0,00 < 0.200$	Sangat Rendah	1, 6, 7, 9, 10, 20, 27, 28	8

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Pada tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa hasil dari validitas soal dengan klasifikasi Sangat Tinggi tidak ada, validitas soal dengan klasifikasi Tinggi berjumlah 4 soal, validitas soal dengan klasifikasi Cukup berjumlah 16 butir soal, validitas soal dengan klasifikasi Rendah berjumlah 2 butir soal dan klasifikasi validitas soal Sangat Rendah berjumlah 8 butir soal.

Reliabilitas tes pada instrument soal telah dapat dikatakan reliabel atau tidak dapat dibandingkan koefisien Cronbach's Alpha dengan Cronbach's Alpha Acuan, acuan yang digunakan adalah 0,60.

Tabel 4.2. Hasil Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha Hitung	Cronbach's Alpha Acuan	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	Kriteria Pengambilan Keputusan	Keputusan
0,801	0,600	0,797	Jika Cronbach's Alpha hitung \geq acuan maka Intrumen RELIABEL	INSTRUMEN RELIABEL
			Jika Cronbach's Alpha hitung \leq acuan maka Intrumen TIDAK RELIABEL	

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Hasil pada tabel 4.2 statistik reliabilitas menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha senilai $0,801 > 0,600$. Maka, hasil dari reliabilitas tes yang diperoleh dari perhitungan kemudian diklasifikasikan sebagai kategori Sangat Tinggi dan dapat dikatakan hasil yang reliabel.

Tingkat kesukaran adalah salah satu faktor penting dalam menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan dalam mengukur kemampuan atau pengetahuan seseorang. Dalam penelitian ini terdapat 1 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori Sangat Sukar, 5 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori Sukar, 16 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori Sedang, terdapat 7 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori Mudah dan 1 butir soal dengan kategori Sangat Mudah. Hasil data tingkat kesukaran tes menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kesukaran instrument soal pada penelitian ini memiliki tingkat kesukaran yang baik yaitu tidak sukar dan tidak terlalu mudah.

Daya beda butir tes dihitung dengan membandingkan skor total siswa pada suatu butir soal dengan skor total keseluruhan pada tes tersebut. Metode yang digunakan adalah menggunakan koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total tes. Koefisien korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa soal tersebut memiliki daya beda yang baik, sementara koefisien korelasi yang rendah menunjukkan bahwa soal tersebut memiliki daya

beda yang rendah. Daya beda soal dihitung dengan bantuan aplikasi SPSS 22 For Windows. Berikut hasil uji daya beda butir tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda Tes	Klasifikasi	Nomor Butir Soal	Jumlah
0,70 - 1,00	Baik Sekali	-	-
0,40 - 0,69	Baik	2, 4, 5, 8, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30	20
0,20 - 0,39	Cukup	3, 15	2
0,00 - 0,19	Lemah	1, 7, 9, 10, 20, 27	6
Negatif	Sangat Lemah	6, 28	2

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Hasil pada tabel menunjukkan bahwa daya beda soal dengan klasifikasi Baik Sekali tidak ada, daya butir soal dengan klasifikasi Baik berjumlah 20 butir soal, daya beda butir soal dengan klasifikasi Cukup berjumlah 2 butir soal, daya beda butir soal dengan klasifikasi Lemah berjumlah 6 butir soal, dan daya beda butir soal dengan klasifikasi Sangat Lemah berjumlah 2 butir soal. Hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa soal memiliki daya beda tergolong baik.

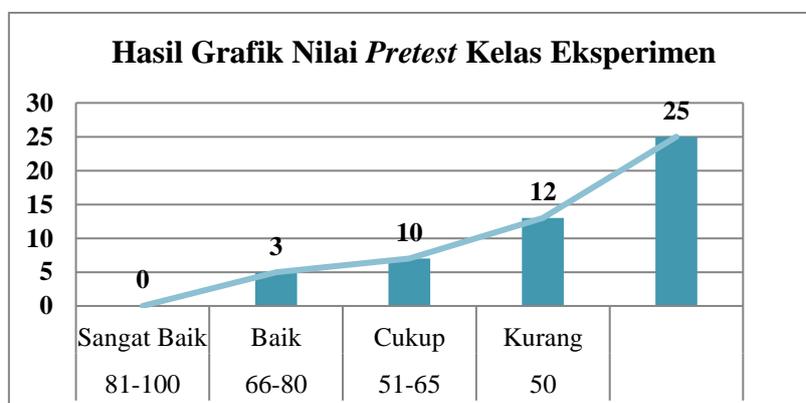
Hasil *Pretest* yang digunakan sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual video pembelajaran yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil belajar matematika tertinggi yaitu 75 dan terendah 25. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 50,40, Median 55, dan Modus 60. Distribusi hasil belajar siswa kelas eksperimen berdasarkan nilai *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	-	-
2	66-80	Baik	3	12%
3	51-65	Cukup	10	40%
4	≤ 50	Kurang	12	48%
Jumlah			25	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Excel)

Hasil tabel 4.4 menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang memperoleh *Pretest* kategori sangat baik, terdapat 3 siswa kategori baik dengan persentase (12%), terdapat 10 siswa kategori cukup dengan persentase (40%) dan kategori kurang terdapat 12 siswa dengan persentase (48%) dari 25 keseluruhan jumlah siswa pada kelas eksperimen. Hasil grafik nilai *Pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.1. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

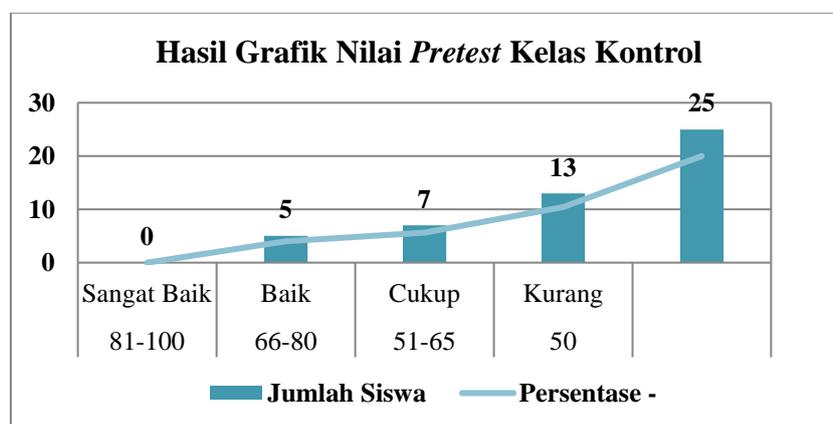
Hasil *Pretest* yang digunakan sebelum menggunakan model *inquiry learning* yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil belajar matematika tertinggi yaitu 70 dan terendah 20. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 48,50, Median 50,00, dan Modus 50. Distribusi hasil belajar siswa kelas kontrol berdasarkan nilai *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	-	-
2	66-80	Baik	5	20%
3	51-65	Cukup	7	28%
4	≤ 50	Kurang	13	52%
Jumlah			25	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *Excel*)

Hasil tabel 4.5 menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang memperoleh *Pretest* kategori sangat baik, kemudian 5 siswa kategori baik dengan persentase (20%), terdapat 7 siswa kategori cukup dengan persentase (28%) dan kategori kurang terdapat 13 siswa dengan persentase (52%) dari 25 keseluruhan jumlah siswa pada kelas kontrol.



Gambar 4.2. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Hasil *Posttest* yang digunakan setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual video pembelajaran yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil belajar matematika tertinggi yaitu 95 dan terendah 60. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 81,20, Median 85, dan Modus 85. Distribusi hasil belajar siswa kelas eksperimen berdasarkan nilai *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

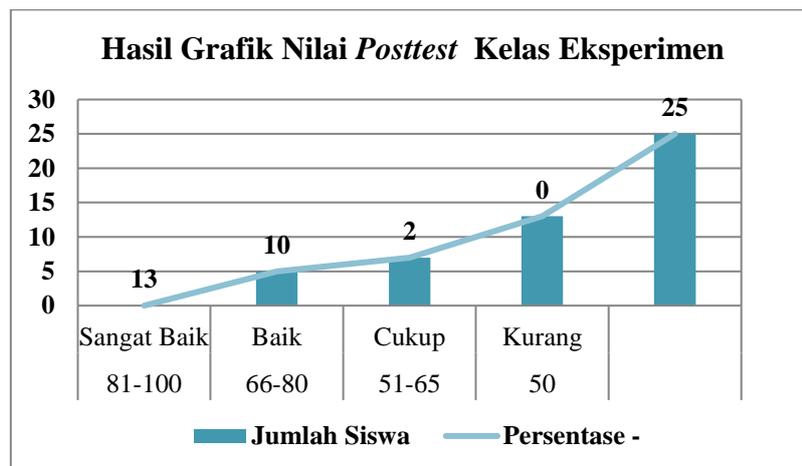
Tabel 4.6. Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	13	52%
2	66-80	Baik	10	40%
3	51-65	Cukup	2	8%
4	≤ 50	Kurang	-	-
Jumlah			25	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *Excel*)

Hasil tabel 4.6 menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa yang memperoleh *Posttest* kategori sangat baik dengan persentase (52%), 10 siswa kategori baik dengan persentase (40%), 2 siswa kategori cukup dengan persentase (8%) dan tidak terdapat siswa yang

memperoleh *Posttest* dengan kategori kurang dari 25 keseluruhan jumlah siswa pada kelas eksperimen. Hasil grafik dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

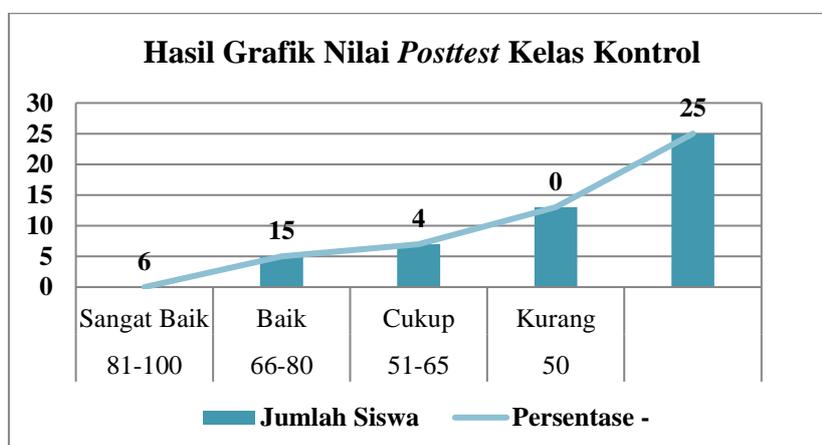
Hasil *Posttest* yang digunakan setelah menggunakan model *inquiry learning* yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil belajar matematika tertinggi yaitu 90 dan terendah 60. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 76,20, Median 75 dan Modus 75. Distribusi hasil belajar siswa kelas kontrol berdasarkan nilai *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	6	24%
2	66-80	Baik	15	60%
3	51-65	Cukup	4	16%
4	≤ 50	Kurang	-	-
Jumlah			25	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *Excel*)

Hasil tabel 4.7 menunjukkan bahwa terdapat 6 siswa yang memperoleh *Posttest* kategori sangat baik dengan persentase (24%), kemudian 15 siswa kategori baik dengan persentase (60%), 4 siswa memperoleh nilai *posttest* kategori cukup dengan persentase (16%) dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai *posttest* kategori kurang dari 25 keseluruhan jumlah siswa pada kelas kontrol. Hasil grafik nilai *Posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.4. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS 22 For Windows*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05. Berikut hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas

KELAS	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
HASIL <i>PRE_EKSPERIMEN</i>	.186	25	.066	.936	25	.121
<i>POST_EKSPERIMEN</i>	.185	25	.068	.911	25	.063
<i>PRE_KONTROL</i>	.147	25	.173	.922	25	.067
<i>POST_KONTROL</i>	.120	25	.200*	.957	25	.350

*. *This is a lower bound of the true significance.*
 a. *Lilliefors Significance Correction*

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *SPSS 22*)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh data kelompok eksperimen dan kontrol pada nilai *Pretest* dan *Posttest* mempunyai nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas diperoleh dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai sig *Based on Mean* > 0,05. Hasil uji homogenitas kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.9. Hasil Uji Homogenitas

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df</i> 1	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
Hasil_Belajar	<i>Based on Mean</i>	.034	1	48	.855
	<i>Based on Median</i>	.014	1	48	.908
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.014	1	42.863	.908
	<i>Based on trimmed mean</i>	.030	1	48	.863

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *SPSS 22*)

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai sig *Based on Mean* 0,855 > 0,05, Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *Posttest* Eksperimen dan Kontrol adalah Sama atau Homogen.

Uji *Paired Sampel Tes* dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *Pretest* dan *Posttest* pada siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10. Hasil Paired Sampel Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-30.800	11.962	2.392	-35.738	-25.862	-12.874	24	.000
Pair 2 Pretest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-25.000	12.583	2.517	-30.194	-19.806	-9.934	24	.000

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa **Terdapat Pengaruh** yang signifikan sebelum dilakukan (*Pretest*) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan setelah dilakukan (*Posttest*) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar matematika materi kecepatan dan debit pada siswa kelas V SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023.

Setelah data memenuhi persyaratan normalitas dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sampel T-Test* berbantuan SPSS versi 22. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*, yaitu:

1. Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	.034	.855	2.398	48	.02	5.800	2.419	.937	10.663	
			2.398	47.609	.02	5.800	2.419	.936	10.664	

Berdasarkan tabel pengujian hipotesis diatas diperoleh bahwa bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0.02 < 0,05$, yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil

belajar matematika materi kecepatan dan debit pada siswa kelas V SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023.

Pembahasan

Masalah pada penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dengan model *inquiry learning* terhadap hasil belajar matematika materi kecepatan dan debit pada siswa kelas V SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023.

1. Perubahan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Pada Pelajaran Matematika Materi Kecepatan dan Debit

Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Prasedari, dkk (2019) berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berorientasi Tri Pramana terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran. Demikian pada penelitian yang dilakukan oleh Mardian Septi Nuryanti, (2018) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika tentang Kecepatan dan Debit di SD Negeri Nogopuro". Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 10%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* mempunyai pengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi kecepatan dan debit. Berdasarkan pada hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen bahwa nilai tertinggi diperoleh adalah 75 dan nilai terendah 25 dengan nilai maksimum 100. Rata-rata nilai siswa adalah 50,40, median 55, modus 60 dan standar deviasi 14.500, Sedangkan hasil belajar *Posttest* siswa nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai maksimum 100. Rata-rata 81,20, median 85, modus 85 dan standar deviasi 8.930. Selisih nilai rata-rata *Pretest* dan rata-rata nilai *Posttest* pada kelas eksperimen model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual diperoleh rata-rata nilai siswa meningkat 30,8.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mendekati siswa terhadap cara pemecahan masalah secara relevan dengan mengaitkan siswa pada pembelajaran yang nyata (*realistic*). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendekati siswa pada permasalahan nyata sehingga siswa bisa memecahkan permasalahan tersebut dengan pengetahuannya sendiri dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya dengan pengetahuan yang peserta didik bangun dari objek permasalahan yang di teliti. Model *Problem Based Learning* akan menjadikan siswa aktif dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta mampu berpikir secara logis dalam memecahkan masalah secara runtut dengan pola pikir tingkat tinggi.

Peneliti juga menggunakan bantuan media pembelajaran audio visual di dalam proses pembelajaran. Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggunakan dua unsur sekaligus dalam pembelajaran yaitu unsur gambar (*visual*) dan unsur suara (*audio*) dalam menyampaikan informasi yang nyata bagi siswa dalam pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa pada objek yang tidak dapat dijangkau oleh siswa secara langsung sehingga pembelajaran lebih menarik untuk dilakukan oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Peni Virgiantini, dkk, (2022) berjudul "Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V". Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual pada mata pelajaran IPS sebesar 89,2, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan model konvensional adalah 76,3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

Adapun kendala yang dihadapi peneliti pada awal pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual adalah siswa yang kurang kondusif dan sulit memberikan arahan. Hal ini peneliti memerlukan bantuan dari Guru kelas untuk mengkonduksikan kondisi ruangan kelas agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Selain itu peneliti juga menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan siswa, siswa akan terbiasa dalam menghadapi masalah dan meningkatkan sikap percaya diri siswa.

2. Perubahan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kecepatan Dan Debit

Berdasarkan hasil belajar *Pretest* siswa kelas kontrol bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai terendah 20 dengan nilai maksimum 100. Pada rata-rata 51,20, median 50, modus 50 dan standar deviasi 14.382. Sedangkan pada hasil belajar *Posttest*, nilai tertinggi siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 60 dengan maksimum 100. Nilai rata-rata siswa 76,20, median 75, modus 75 dan standar deviasi 8.073. Dari selisih nilai rata-rata *Posttest* dengan nilai rata-rata *Pretest* siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* adalah 25.

Model pembelajaran *inquiry learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa pada proses pembelajaran dengan menemukan sendiri inti dari sebuah pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran *inquiry learning* menekankan pada aktivitas belajar siswa secara maksimal untuk menemukan jawaban sendiri terkait pertanyaan yang mereka buat, sehingga dalam hal ini siswa diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang lebih percaya diri, matang dan logis. Penerapan model *inquiry learning* menempatkan Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Menurut Febriyani (2020, h. 50) mengatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang didasari oleh pemunculan permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*.

3. Pengaruh Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Dengan Pembandingan Model *Inquiry Learning* Pada Pelajaran Matematika Materi Kecepatan dan Debit

Peneliti telah memberikan tes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual sebesar 81,20, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol dengan model *inquiry learning* sebesar 76,20.

Pengujian normalitas pada data yang digunakan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk eksperimen dan kelompok kontrol maupun *Pretest* dan *Posttest* mempunyai nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* $> 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil pada uji homogenitas bahwa nilai sig *Based on Mean* $0,855 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol adalah Sama atau Homogen. Pada uji hipotesis peneliti menggunakan uji *Independent Sample t Tes* menunjukkan bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,02 < 0,05$. Dengan demikian diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* $0,02 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar matematika materi kecepatan dan debit pada siswa kelas V SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan model *Inquiry Learning* sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa meskipun terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yaitu pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)

berbantuan media audio visual lebih tinggi nilai hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* pada mata pelajaran matematika materi kecepatan dan debit.

Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan model *Inquiry Learning* terhadap hasil belajar matematika materi kecepatan dan debit pada siswa kelas V SDN 060870 Medan Timur T.A 2022/2023.

Tabel 4. 1 Hasil SPSS Uji Deskriptif Disiplin Belajar (X)

		Statistic	Std. Error	
Disiplin Belajar	Mean	74.20	1.258	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.60	
		Upper Bound	76.80	
	5% Trimmed Mean	74.30		
	Median	74.00		
	Variance	39.583		
	Std. Deviation	6.292		
	Minimum	62		
	Maximum	84		
	Range	22		
	Interquartile Range	11		
	Skewness	.014	.464	
	Kurtosis	-.838	.902	

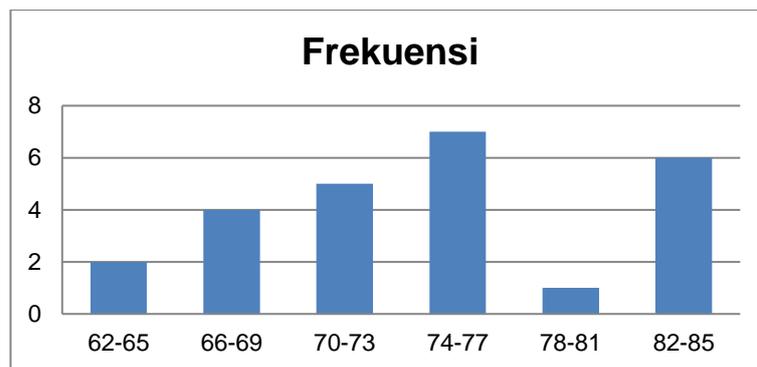
Selanjutnya, data tersebut disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dengan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Menentukan rentang kelas (range)
Rentang kelas (R) = nilai tertinggi-nilai terendah
= 84-62
= 22
- 2) Menentukan jumlah kelas interval
Jumlah kelas interval (K) = $1 + 3,3 \log N$
= $1 + 3,3 \log 25$
= $1 + 3,3 (1,397)$
= 1+4,61
= 5,61 (dibulatkan menjadi 6)
- 3) Menentukan panjang kelas interval
Panjang kelas interval (P) = rentang kelas:kelas interval
= 22:6
= 3,67 (dibulatkan menjadi 4)

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Variabel Disiplin Belajar (X)

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	62-65	2	8%
2	66-69	4	16%
3	70-73	5	20%
4	74-77	7	28%
5	78-81	1	4%
6	82-85	6	24%
	Total	25	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan dalam histogram berikut:



Gambar 4.1 Histogram Data Disiplin Belajar

Berdasarkan tabel deskriptif SPSS disiplin belajar di atas, dapat diketahui bahwa: Mean (rata-rata) = 74,2 dan Stadar Deviasi= 6,292. Sehingga dapat digambarkan bahwa tabel kategori variabel disiplin Belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Kategori Disiplin Belajar Siswa (X)

Interval	frekuensi	Kategori	Persentase
$X > 80,5$	6	Tinggi	24%
$67,9 < X < 80,5$	15	Sedang	60%
$X < 67,9$	4	Rendah	16%

Berdasarkan pada tabel kecenderungan disiplin belajar siswa di atas, diketahui bahwa jumlah skor $> 80,5$ dengan kategori tinggi mencapai persentase 24%, jumlah skor di antara 67,9-80,5 dengan kategori sedan mencapai persentase 60%, dan jumlah skor $< 67,9$ dengan kategori rendah mencapai persentase 16%. Berdasarkan hasil yang didapat, maka disiplin belajar siswa berpusar dalam kategori sedang.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan berupa model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual. Hal ini terlihat dari nilai siswa yang meningkat di uji *Posttest*. Pada awalnya saat melakukan uji *Pretest* terdapat 1 siswa yang lulus KKM, kemudian setelah diberikan perlakuan terdapat 22 dari 25 siswa mencapai nilai tuntas KKM. Kemudian terdapat perbedaan pengaruh siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dengan model *Inquiry Learning*. Hasil belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual lebih baik dari pada menggunakan model *Inquiry Learning*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa, pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual sebesar 81,20 dan hasil belajar menggunakan model *Inquiry Learning* sebesar 76,20.

DAFTAR PUSTAKA

- Herminarto Sofyan, dkk. (2017). *Problem Based Learning*. Yogyakarta: UNY Press.
- Husniati, dkk. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2517-2522.
- Mailani, dkk. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* Pada Mahasiswa Prodi PGSD FIP UNIMED. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), h. 1-10.
- Masni, Harbeng. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Universitas Batanghari*, 5(1), h. 45.
- Maswara, dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sumber Daya Alam Negara-Negara Asean di SMP Negeri 25 Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), h. 338-349.

- Mustika, Dkk. (2021). Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6), h.6158-6167.
- Nurdiyansyah. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Bandung: Nizami Learning Center.
- Nuryanti, Mardian Septi. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika Tentang Kecepatan dan Debit di SD Negeri Nogopuro. (Skripsi)*. Tersedia dari Usd Repository.
- Presadari, dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Beroreantasi Tri Pramana Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), h. 2.
- Putri, Maharani Kurnia. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV di SDN Pujodadi Pringsewu. *(Skripsi)*. UIN Raden Intan Lampung.