

## **Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi IPS di Kelas V SDN Karangasem II Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Putri Vera Kurniawati<sup>1</sup>, Feri Faila Sufa<sup>2</sup>, Oktiana Handini<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: [putriverakurniawati@gmail.com](mailto:putriverakurniawati@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan rata-rata setelah penggunaan media audio visual dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 66,82 dan nilai *post-test* sebesar 82,5. Diperoleh nilai Asymp.Sig.(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima yakni adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media audi visual terhadap hasil belajar IPS, untuk nilai *N-Gain score* diperoleh sebesar 46,41% (kurang efektif). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dengan model *Problem Based Learning* kurang efektif dan tergolong berpengaruh sedang terhadap pemahaman konsep pelaku dan kegiatan ekonomi pada peserta didik kelas V SDN Karangasem II Tahun Pelajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, Audio Visual, Hasil Belajar*

### **Abstract**

This study aims to determine whether there is an effect of Problem Based Learning using audio-visual media on social studies learning outcomes for elementary school students. Based on the results of hypothesis testing, it shows that there is an average difference after using audio-visual media with an average pre-test score of 66.82 and a post-test score of 82.5. The Asymp.Sig.(2-tailed) value is  $0.000 < 0.05$ , which means that  $H_a$  is accepted, that is, there is a difference in the average score before and after the application of the Problem Based Learning model using audio-visual media on social studies learning outcomes, for the *N-Gain score* obtained by 46.41% (less effective). So it can be concluded that the use of audio-visual media with the Problem Based Learning model is less effective and classified as having a moderate effect on understanding the concept of actors and economic activity in class V students at SDN Karangasem II in the 2022/2023 academic year.

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

### **PENDAHULUAN**

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dan juga perlu berinteraksi dengan lingkungannya. Selaras dengan hal tersebut, manusia dituntut untuk dapat memahami dan mengenal satu sama lain. Hal ini juga dibahas dalam dunia pendidikan yakni dalam mata pelajaran IPS. Pengajaran IPS (*social studies*), sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar karena peserta didik yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Pengenalan tentang masyarakat tempat mereka

menjadi anggota diwarnai oleh lingkungan mereka tersebut. Proses pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan antara guru dan peserta didik demi mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan pencapaian proses pembelajaran dapat diukur melalui kriteria ketuntasan minimum (KKM), jika peserta didik dapat memenuhi KKM maka tujuan pembelajaran tercapai. Namun kenyataannya, masih sering didapati kualitas hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, peserta didik di sekolah dasar belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut. Melalui pengajaran IPS peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selanjutnya diharapkan kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Namun didapati masih banyak hal yang menghambat dalam proses pembelajaran, khususnya penangkapan materi bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak memiliki gambaran yang relevan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah ini dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor internal yang berasal dari peserta didiknya hingga berasal dari faktor eksternal. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media dalam pembelajaran yakni dapat menggunakan media audio visual. Salah satu contohnya, penggunaan video yang menunjang proses pembelajaran.

Media audio visual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, slide suara dan sebagainya (Menurut Wina Sanjaya 2014:118). Dengan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan gambaran yang jelas tentang materi yang diajarkan. Selain menggunakan media audio visual dalam mengatasi masalah terhambatnya proses pembelajaran dapat juga didukung dengan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Atas hal itu maka dapat diterapkan penggunaan model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah dengan media audio visual karena diharapkan peserta didik dapat menangkap materi dan memiliki gambaran yang relevan terkait pembelajaran yang disampaikan khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng setelah mengaplikasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* (setelah treatment) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* (sebelum treatment). Terdapat pengaruh signifikan yang positif terkait penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen dengan nilai sig. hitung  $< 0.05$  dan perbedaan nilai hasil belajar *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig. hitung  $< 0.05$ . (Rihlah, 2022). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model *Problem Based Learning* dan media audio visual maka diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat, dan cara berpikir kreatif peserta didik akan meningkat serta peserta didik akan semakin aktif dalam penyidikan masalah khususnya di dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Karangasem II Surakarta masih menerapkan model dan metode pembelajaran tradisional atau dengan metode ceramah dan kurang banyak memvariasikan proses penyaluran ilmu yang berdampak bagi pembelajaran sehingga menjadi kurang menarik dan banyak materi ajar yang kurang mampu ditangkap peserta didik secara maksimal. Dan juga guru kurang memanfaatkan fasilitas sekolah guna menunjang pembelajaran yang kreatif dan menarik. Salah satu alasan diterapkannya model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audio

visual terhadap hasil belajar materi IPS di SDN Karangasem II Surakarta yakni guna melihat seberapa besar dampak penangkapan materi ajar selama proses pembelajaran dan mengukur upaya peserta didik dalam memecahkan masalah maupun mencari pemecahan dari permasalahan yang diberikan oleh guru.

## METODE

Bentuk penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik kelas V SDN Karangasem II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dokumentasi, dan observasi tidak berstruktur. Uji coba instrument dalam penelitian ini menggunakan validitas kontruksi, uji validitas, reabilitas instrument, uji kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisis menggunakan uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah mata pelajaran yang membahas tentang masyarakat, ekonomi, dan politik. IPS adalah ilmu yang mempelajari hubungan antarindividu dalam suatu kelompok sosial, sistem ekonomi dan kegiatan politik. IPS memberikan pemahaman tentang cara manusia berinteraksi, proses ekonomi seperti produksi dan distribusi, serta sistem politik dalam pemerintahan. Melalui IPS, peserta didik belajar mengenai nilai-nilai sosial, keadilan, demokrasi, dan masalah sosial di masyarakat. IPS juga mengajarkan keterampilan analisis, pemecahan masalah, dan kritis dalam memahami kompleksitas dunia sosial. Dengan mempelajari IPS, peserta didik dapat menjadi warga negara yang sadar, berpengetahuan luas, dan mampu berpartisipasi aktif dalam pembangunan masyarakat.

Observasi yang dilakukan di kelas V SDN Karangasem II Surakarta didapati bahwa masih banyak didapati hasil belajar IPS peserta didik kurang maksimal dan tergolong rendah. Banyak hal yang menyebabkan peserta didik kurang mendapatkan hasil belajar IPS yang maksimal baik dari individu ataupun dari lingkungan. Terkadang dalam penanaman konsep dasar IPS, peserta didik seharusnya diberikan gambaran secara nyata tentang konsep tersebut dan perlu adanya dorongan agar peserta didik dapat mengamati lingkungan sekitar yang juga berkaitan dengan materi IPS, semisal tentang perdagangan hal yang sudah tidak asing bahkan peserta didik sering terlibat dalam transaksi di perdagangan dan berperan sebagai pembeli. Disinilah peran media dibutuhkan, agar pembelajaran berjalan efektif dan tidak terjadi kesalah pahaman konsep.

Model *Problem Based Learning* dengan media audio visual merupakan media pembantu untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Peserta didik dilatih untuk dapat menyelesaikan permasalahan nyata dan mampu mendiskusikan dengan teman-temannya, hal ini dapat membantu peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran karena peserta didik terlibat langsung dalam pengumpulan informasi bagi pembelajaran. Media audio visualpun dapat mempermudah peserta didik untuk mendapat gambaran nyata tentang objek yang didiskusikan. Berdasarkan analisis data di atas, sebelum diberikan perlakuan atau penggunaan media audio visual dengan model *Problem Based Learning* hasil belajar IPS peserta didik masih rendah dengan rata-rata *Pretest* sebesar 66,82. Setelah diberikan perlakuan maka hasil belajar IPS peserta didik meningkat dengan ratarata *Posttest* sebesar 82,5.

Hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS* versi 26 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dengan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SDN Karangasem II Tahun Pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$  maka  $H_a$  diterima yakni adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media audi visual terhadap hasil belajar IPS di kelas V SDN Karangasem II Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023.

Analisis data dengan Uji *N-Gain score* menunjukkan bahwa 0,4641 sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual dengan model *Problem Based Learning* kurang

efektif dan tergolong berpengaruh sedang terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SDN Karangasem II Tahun Pelajaran 2022/2023.

Sehingga penggunaan media audio visual dengan model *Problem Based Learning* cukup efektif terhadap hasil belajar IPS dan diharapkan menjadi sebuah inovasi serta menjadi variasi dalam pembelajaran bagi peserta didik di sekolah sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## SIMPULAN

Pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Karangasem II Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat dilihat melalui beberapa hasil perhitungan berikut ini; hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS* versi 26 menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  diterima yakni adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar IPS di kelas V SDN Karangasem II Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. Analisis data dengan Uji *N-Gain score* menunjukkan bahwa 0,4641 sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual dengan model *Problem Based Learning* kurang efektif dan tergolong berpengaruh sedang terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SDN Karangasem II Tahun Pelajaran 2022/2023.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
- Alfianiawati, T., Desyandari & Nasrul. 2009. *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD*. *Ejurnal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1-10.
- Arends, Richard. 2008. *Learning to Teach : Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arief, Furchan. 2004. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, Bektu & Firosalia Kristin. 2021. *Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 353-361.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aswan, Zain, Bahri Syamsul, Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Chotimah, U., & Mariyani 2021. *Buku Ajar: Evaluasi Pembelajaran PPKN*. Bening media publishing.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Handini, Oktiana. 2016. *Pembelajaran IPS Berbasis Kemampuan Berpikir sebagai Alternatif Inovasi Pembelajaran Interaktif*. *Widya Wacana*, 11(2), 167-172.
- Hamalik, Oemar. 1992. *Studi Ilmu Sosial Pengetahuan Sosial*. Bandung: CV. Mandar Maju.
2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hariyadi, Ahmad & dkk. 2021. *Pembelajaran Kooperatif Berbantu Media Audio Visual pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.12, No.1.
- Hastuti, Ari & Yudi Budianti. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi*. *Padagogik* Vol. II, No.2.
- Ismail, Fajri. 2018. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Isnaeni, Rosalia & Elvira Hoesein Radia. 2021. *Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan ,4(2),304-313.
- Jacob, Tasmin A & dkk. 2020. *Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS*. Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian, Vol.2, No.2,140-148.
- Kasmadi&Sunariah, N.S. 2016. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Khotimah, A.H, Kuswandi, D, & Sulthoni.2019. *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar PKN Siswa*. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(2), 158-165.
- Kustadi, C dan Bambang S. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Puteri, Wahyu Andhika & dkk. 2020. *Pengaruh Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 pada SD N 1 Serayu Larangan*. Abdipraja: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.1, No.1.
- Rahmasari, Riana. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar,36(5).
- Raisa, Syarifah&dkk. 2017. *Respon Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Audio-Visual*. Jurnal Pendidikan Sins Indonesia, Vol.5,No.2,80-85.
- Raoda, Rihlah Ayu & dkk. 2022. *Pengaruh Model Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng*. Global Journal Teaching Professional, 1(2).
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.Sudaryono. 2018. *Metode Penelitian*. Rajawali Pers.
- Sjam, Darda Abdullah & Thia Maryati. 2019. *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol IV,No 2.
- Slamento. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hail Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.