



**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL
PADA HASIL BELAJAR MUPEL IPA KELAS IV SD
GUGUS WAHIDIN GRABAG MAGELANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Anggi Herfia
1401416088**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Pada Hasil Belajar Mupel IPA Kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang” karya,

Nama : Anggi Herfia

NIM : 1401416088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 18 Juni 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 19600820 198703 1 003

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Sri Sulistyorini".

Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd

NIP. 19580517 198303 2 002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Pada Hasil Belajar Mupel IPA Kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang" karya.

Nama : Anggi Herfia

NIM : 1401416088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, tanggal 17 Juli 2020.

Semarang, Agustus 2020

Panitian Ujian



Penguji I,

Dra. Sri Sami Asih, M. Kes.

NIP 19631224 198703 2 001

Sekretaris

Moh. Fathurrahman S.Pd., M.Sn.

NIP. 19770725 200801 1 008

Penguji II,

Dr. Deni Setiawan S.Sn., M.Hum.

NIP. 19800505 200801 1 015

Penguji III,

Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd.

NIP. 19580517 198303 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Anggi Herfia
NIM : 1401416088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Pada Hasil Belajar Mupel IPA Kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Juni 2020

Peneliti,



Anggi Herfia

NIM. 1401416088

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Ketahuiilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan bersama kemudahan (H. R. Tirmidzi).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada almarhumah Ibu Suprati yang menjadi penyemangat dan motivasi dalam menjalani kehidupan, segenap keluarga besar yang telah memberikan pengorbanan tenaga, waktu, dan biaya, serta untuk almamater tercinta Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Anggi Herfia. 2020. *Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Pada Hasil Belajar Mupel IPA Kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang*. Sarjana Pendidikan. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd 293 halaman.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal pembelajaran di SD Gugus Wahidin Grabag Magelang, yaitu hasil belajar muatan pelajaran IPA yang masih rendah, motivasi belajar siswa rendah, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang belum bervariasi berakibat kepada kurang optimalnya nilai hasil belajar siswa. Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis karena adanya suatu permasalahan yang harus diselesaikan siswa, dibantu dengan media audiovisual yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada hasil belajar mupel IPA SD Gugus Wahidin Grabag Magelang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada hasil belajar muatan pelajaran IPA SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Ketawang 2 yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV A SDN Banaran yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol. Data hasil penelitian dikumpulkan untuk kemudian dihitung dan dianalisis dengan menggunakan program bantuan SPSS 24. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas IV pada mupel IPA setelah melaksanakan kegiatan belajar dengan menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual. Hasil uji t berdasarkan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa hasil penghitungan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan kurang dari 0,05. Disimpulkan, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada hasil belajar muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag. Saran yang diberikan yaitu diharapkan model *Problem Based Learning* dan media audiovisual mampu dijadikan alternatif untuk pendidik supaya dapat diterapkan dalam pembelajaran pada siswa.

Kata kunci : *Problem Based Learning*, media audiovisual, hasil belajar, muatan pelajaran IPA

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Pada Hasil Belajar Mupel IPA Kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang”. Skripsi ini dapat tersusun atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan segala arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.
5. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes. selaku dosen penguji utama yang telah memberikan masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Deni Setiawan S.Sn., M.Hum. selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dwi Nurheni, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Ketawang 2 yang telah memberikan ijin melaksanakan kegiatan penelitian.
8. Gono Suwarno S.Pd selaku guru kelas IV SDN Ketawang 2 yang telah membantu kelancaran penelitian.
9. Heru Suprpto, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Banaran yang telah memberikan ijin melaksanakan kegiatan penelitian.
10. Novi Nurhartanti S.Pd selaku guru kelas IV A SDN Banaran yang telah membantu kelancaran penelitian.
11. Aji Dwi Nugroho S.Pd selaku guru kelas IV B SDN Banaran yang telah membantu kelancaran penelitian.
12. Dwi Eny Wahyuwigati S. Pd. SD selaku kepala sekolah SDN Salam yang telah memberikan ijin melaksanakan kegiatan penelitian.

13. Zulaekah, S.Pd.SD selaku guru kelas IV SDN Salam yang telah membantu kelancaran penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapatkan karunia dan kemuliaan dari Allah SWT.

Semarang, 18 Juni 2020

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anggi Herfia', written over a horizontal line.

Anggi Herfia

NIM. 1401416088

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoretis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1. Bagi Peneliti	8
2. Bagi Guru	8
3. Bagi Siswa.....	8
4. Bagi Sekolah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Hakikat Belajar.....	9
2.1.1.1 Pengertian Belajar	9
2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar.....	10
2.1.1.3 Macam-Macam Hasil Belajar	10
2.1.1.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12

2.1.2 Hakikat Pembelajaran	13
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	13
2.1.2.2 Pembelajaran Efektif	14
2.1.3 Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013	15
2.1.4 Hakikat IPA	17
2.1.4.1 Pengertian IPA	17
2.1.4.2 IPA Untuk Sekolah Dasar	19
2.1.4.3 Teori Belajar Yang Mendukung Pembelajaran IPA di SD	20
2.1.5 Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i>	23
2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran	23
2.1.5.2 Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	24
2.1.5.3 Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	25
2.1.5.4 Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	26
2.1.5.5 Kelemahan Model <i>Problem Based Learning</i>	27
2.1.5.6 Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	28
2.1.5.7 Teori Belajar yang Melandasi Model <i>Problem Based Learning</i>	29
2.1.6 Hakikat Model <i>Think Pair Share</i>	32
2.1.6.1 Pengertian Model <i>Think Pair Share</i>	32
2.1.6.2 Langkah-Langkah Model <i>Think Pair Share</i>	32
2.1.6.3 Kelebihan Model <i>Think Pair Share</i>	33
2.1.6.4 Kelemahan Model <i>Think Pair Share</i>	34
2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran Audiovisual	34
2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran	34
2.1.7.2 Manfaat Media Pembelajaran	35
2.1.7.3 Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran	37
2.1.7.4 Hakikat Media Audiovisual	38
2.1.7.5 Karakteristik Media Audiovisual	39
2.1.7.6 Kelebihan Media Audiovisual	39
2.1.7.7 Kekurangan Media Audiovisual	40
2.1.8 Hakikat Media Gambar	40
2.1.8.1 Pengertian Media Gambar	40
2.1.8.2 Kelebihan Media Gambar	41
2.1.8.3 Kelemahan Media Gambar	41

2.2 Kajian Empiris	42
2.3 Kerangka Berfikir.....	48
2.4 Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Desain Penelitian	51
3.1.1 Pendekatan Penelitian	51
3.1.2 Jenis Penelitian	51
3.1.3 Desain Eksperimen.....	51
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	52
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	52
3.2.2 Waktu Penelitian	52
3.3 Prosedur Penelitian.....	53
3.3.1 Tahap Sebelum Penelitian.....	53
3.3.2 Tahap Penelitian.....	53
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	54
3.4.1 Populasi Penelitian	54
3.4.2 Sampel Penelitian.....	54
3.5 Variabel Penelitian	55
3.5.1 Variabel Bebas	55
3.5.2 Variabel Terikat	55
3.6 Definisi Operasional variabel.....	55
3.6.1 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Audiovisual.....	55
3.6.2 Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA	56
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.7.1.1 Tes.....	57
3.7.1.2 Dokumentasi	57
3.7.1.3 Observasi atau Pengamatan	57
3.7.1.4 Wawancara.....	58
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.8 Uji Coba Instrumen	58
3.8.1 Pengujian Validitas Instrumen	59

3.8.2 Pengujian Reliabilitas Instrumen	60
3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran	61
3.8.4 Uji Daya Beda	62
3.8.5 Penentuan Instrumen.....	64
3.9 Teknik Analisis Data.....	65
3.9.1 Analisis Data Awal	65
3.9.1.1 Uji Normalitas	66
3.9.1.2 Uji Homogenitas	66
3.9.1.3 Uji Kesamaan Rata-Rata	67
3.9.2 Analisis Data Akhir.....	67
3.9.2.1 Uji Normalitas.....	67
3.9.2.2 Uji Homogenitas	68
3.9.2.3 Uji Hipotesis	68
3.9.2.4 Uji N-Gain.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Hasil Penelitian	70
4.1.1 Analisis data Awal	71
4.1.1.1 Uji Normalitas.....	71
4.1.1.2 Uji Homogenitas	72
4.1.1.3 Uji Kesamaan Rata-Rata	73
4.1.2 Analisis Data Akhir.....	75
4.1.2.1 Uji Normalitas.....	75
4.1.2.2 Uji Homogenitas	76
4.1.2.3 Uji Hipotesis	77
4.1.2.4 Uji <i>N-Gain</i>	80
4.1.3 Deskripsi Pembelajaran.....	81
4.1.3.1 Penelitian di Kelas Eksperimen	81
4.1.3.2 Penelitian di Kelas Kontrol	83
4.2 Pembahasan.....	85
4.2.1 Pemaknaan temuan.....	85
4.2.1.1 Nilai <i>Pretest</i> siswa.....	85
4.2.1.2 Nilai <i>Posttest</i> Siswa	86
4.3 Implikasi Hasil Penelitian	90

4.3.1 Implikasi Teoritis	90
4.3.2 Implikasi Praktis	91
4.3.3 Implikasi Pedagogik.....	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	28
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian	54
Tabel 3.2 Hasil Analisis Soal Uji Coba	60
Tabel 3.3 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	60
Tabel 3.4 Indeks Kesukaran Soal.....	61
Tabel 3.5 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	62
Tabel 3.6 Kalsifikasi Daya Pembeda	63
Tabel 3.7 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	64
Tabel 3.8 Hasil Analisis Instrumen Tes	65
Tabel 3.9 Tabel Klasifikasi <i>N-Gain</i>	69
Tabel 4.1 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Data Awal	72
Tabel 4.2 <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas Data Awal	73
Tabel 4.3 <i>Output</i> Uji Kesamaan rata-rata	74
Tabel 4.4 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Data Akhir	76
Tabel 4.5 <i>Output</i> Penghitungan Hasil Uji Homogenitas Data Akhir.....	77
Tabel 4.6 <i>Output</i> Hasil penghitungan Uji T.....	79
Tabel 4.7 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>N-Gain</i>).....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale.....	38
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	49
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	101
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	102
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	103
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	104
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	106
Lampiran 6 Perangkat RPP	107
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	201
Lampiran 8 Instrumen Soal Uji Coba	208
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	230
Lampiran 10 Skor Tertinggi Nilai Uji Coba	231
Lampiran 11 Skor Terendah Nilai Uji Coba.....	232
Lampiran 12 Analisis Soal Uji Coba Nomor 1-25.....	234
Lampiran 13 <i>Output SPSS 24</i> Analisis Uji Validitas Soal Uji Coba	238
Lampiran 14 <i>Output SPSS 24</i> Analisis Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	244
Lampiran 15 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	245
Lampiran 16 Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Uji Coba	247
Lampiran 17 Rekapitulasi Analisis Instrumen Soal Uji Coba	249
Lampiran 18 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	252
Lampiran 19 Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	257
Lampiran 20 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	267
Lampiran 21 Nilai Tertinggi dan Terendah <i>Pretest</i> Eksperimen.....	268
Lampiran 22 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	270
Lampiran 23 Nilai Terendah dan Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	272
Lampiran 24 Daftar Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	274
Lampiran 25 Daftar Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	276
Lampiran 26 <i>Output SPSS 24</i> Uji Normalitas Data Awal dan Akhir	278
Lampiran 27 <i>Output SPSS 24</i> Uji Homogenitas Data Awal dan Akhir.....	279
Lampiran 28 Uji Hipotesis Data Awal dan Akhir.....	280
Lampiran 29 Uji <i>N-Gain</i>	281

Lampiran 30 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	282
Lampiran 31 Hasil Wawancara.....	285
Lampiran 32 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	293

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Bab I Pasal 1 disebutkan:

Pendidikan ialah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi pada dirinya, mempunyai kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara.

Adapun pendidikan memiliki tujuan seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 Bab II Pasal 3 disebutkan:

Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan, memiliki kecakapan, kreatif, serta mandiri dalam rangka membentuk kepribadian dan tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia.

Sebuah elemen terpenting pada penyelenggaraan pendidikan agar bisa sampai pada tujuan Pendidikan Nasional adalah kurikulum. Hal itu diperkuat pada Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 Bab X Pasal 36 yang menyebutkan “Pengembangan kurikulum mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 dijelaskan “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Dalam Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 Bab X Pasal 37 dijelaskan bahwasannya dalam kurikulum untuk satuan pendidikan dasar ataupun menengah harus memuat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal tersebut juga didukung

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016 Nomor 21 Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar maupun Menengah Kurikulum 2013, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi satu dari beberapa muatan pelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Carin dan Sund (1993) dalam (Wisudawati 2014:25) menjelaskan bahwasannya hakikat IPA bersifat terstruktur, bersifat menyeluruh, dan merupakan kumpulan data hasil penelitian. Artinya IPA mempunyai 4 bagian yaitu sebagai sikap, proses, produk, dan aplikasi. Menurut Badan Nasional Standar Pendidikan Tahun 2006 dalam (Ahmad Susanto 2016:171) disebutkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar dimaksudkan supaya dapat: (1) berkeyakinan terhadap Tuhan atas keagungan serta keteraturan alam ciptaan Allah, (2) memahami kebermanfaatan tentang alam bagi kehidupan ke depannya, (3) membentuk sikap positif dan kesadaran akan adanya alam yang berhubungan dengan teknologi dan kehidupan manusia, (4) menciptakan pemahaman dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan menentukan keputusan yang berkaitan dengan alam, (5) menciptakan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya kelestarian lingkungan, (6) menciptakan pemahaman agar selalu menghormati lingkungan atas kuasa Allah, (7) mendapatkan pemahaman dalam pemahaman, konsep, serta kemampuan IPA guna meneruskan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 dijelaskan bahwa capaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013 mencakup 3 aspek yaitu sikap, pemahaman, serta keterampilan. Ketiga aspek tersebut digunakan sebagai cakupan penilaian secara utuh, artinya antara satu aspek dengan aspek lainnya tidak bisa dipisahkan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara utuh mencakup ketiga aspek tersebut akan menghasilkan kualitas pribadi siswa yang tidak hanya pandai dalam penguasaan pengetahuan namun juga keterampilan dan kepribadiannya.

Tujuan pendidikan seperti yang telah dijelaskan sudah sangat baik untuk membentuk manusia yang bermartabat serta berpendidikan untuk menghadapi tantangan kehidupan global, namun dalam kenyataannya di sekolah, masih banyak ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPA. Hal tersebut sesuai *Programme*

for International Student Assessment (PISA). Mengutip dari hasil PISA 2018 *Results Combined Executive Summaries Volume I, II, and III* yang menjelaskan tentang daya saing dan inovasi pada kompetensi membaca, matematika, serta sains anak berusia 15 tahun pada negara-negara *Organization for Economic Cooperation and Development (OCED)*. Pada halaman 18, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau *sains*, negara Indonesia menempati urutan 9 besar paling bawah dibandingkan negara-negara lainnya. Hal itu menandakan bahwa hasil pembelajaran IPA atau *sains* di Indonesia masih rendah.

Permasalahan pada pembelajaran IPA juga ditemukan pada SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang. Berdasarkan identifikasi masalah pada bulan Desember 2019 melalui kegiatan observasi di kelas serta wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas IV SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag, ada beberapa masalah yang peneliti temui saat proses belajar di kelas. Hasil belajar muatan pelajaran IPA masih rendah, hal tersebut ditunjukkan dari nilai belajar muatan pelajaran IPA kelas IV A SD Negeri Banaran sebanyak 19 dari 29 siswa tidak mencapai ketuntasan belajar atau sebanyak 65% siswa tidak mencapai nilai KKM. Kelas IV B SD Negeri Banaran sebanyak 20 siswa dari 28 siswa tidak mencapai nilai ketuntasan belajar atau sebanyak 71% siswa tidak mencapai nilai KKM. Sedangkan Kelas IV SD Negeri Ketawang 2 sebanyak 17 dari 27 siswa tidak mengalami ketuntasan belajar atau sebanyak 62% siswa tidak mencapai nilai KKM. Sedangkan di SD Negeri Salam sebanyak 17 dari 24 siswa tidak mengalami ketuntasan belajar atau sebanyak 70% siswa tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti lakukan, siswa kesulitan untuk mengingat konsep dari materi pelajaran, hal tersebut menyebabkan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang pernah diberikan guru. Pada kegiatan belajar di kelas siswa kurang fokus dalam belajar, hal tersebut karena pembelajaran dianggap membosankan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran yaitu dengan gambar atau buku pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan umumnya dimulai dari penyampaian materi oleh guru kemudian diberikan soal atau sebuah tugas dimana siswa diberi waktu untuk

berfikir secara individu dan dilanjutkan melaksanakan kegiatan diskusi saling bertukar informasi secara kelompok atau berpasangan dan diakhiri dengan memaparkan hasil diskusi secara bergantian. Maka bisa diidentifikasi bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* dan belum nampak pelaksanaan model pembelajaran lain. Motivasi siswa dalam belajar belum tinggi, kurangnya pemakaian alat atau media yang bervariasi menjadikan anak mudah jenuh dan kurang tertarik untuk belajar.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang peneliti temui di SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag tersebut, maka dibutuhkan tindakan perbaikan pembelajaran, yaitu penggunaan model dan media pembelajaran inovatif sehingga tujuan belajar bisa terpenuhi secara optimum. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016 Nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar serta Menengah supaya dapat diselenggarakan secara menarik, menantang, inspirasi, menyenangkan, serta bisa memotivasi peserta didik untuk dapat belajar, mengembangkan potensi sesuai bakat, minat, dan perkembangan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang sesuai kurikulum 2013 adalah *Problem Based Learning* yang menuntun peserta didik agar berfikir kritis. Suprijono (1996) dalam (Ahmad Susanto 2016:167) menjelaskan bahwasannya siswa sekolah dasar dalam belajar IPA harus mampu mengembangkan rasa keingin tahuannya dan kemampuan berfikir kritisnya melalui pemecahan permasalahan. Sesuai pendapat Tan (2003) dalam (Rusman 2010:229) menjelaskan bahwasannya *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang menyajikan masalah dimana siswa harus menyelesaikannya dalam belajar, mengasah kemampuan berfikirnya, menguji kemampuannya, dan mengembangkan daya berfikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah yang disajikan. Boud dan Felletti dalam (Rusman 2010:229) juga menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* merupakan inovasi pendidikan karena dalam pelaksanaan pembelajarannya memacu peserta didik untuk dapat berfikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diajukan sehingga memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna.

Selain menggunakan model pembelajaran yang inovatif, dalam pembelajaran perlu adanya media atau sarana pembelajaran yang dapat membantu penyampaian konsep materi kepada siswa. Sri Anitah (2014:6.12) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai sarana mengoptimalkan kegiatan belajar. Pemanfaatan media amat penting, hal tersebut seperti yang dijelaskan Murwani (2006: 66) dalam (Ahmad Susanto 2016: 46) yang menjelaskan bahwasannya media yang dipakai pada kegiatan pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang lebih menarik dan membantu mengungkapkan hal yang abstrak, akibatnya mampu menolong peserta didik supaya dapat mengerti konsep materi dengan mudah.

Media yang bisa dipakai pada kegiatan belajar yaitu audiovisual. Sri Anitah (2014: 6.8) menjelaskan bahwa media audiovisual sebagai media yang memiliki unsur suara serta gerak. Dimana media tersebut memiliki kedudukan yang lebih baik dibandingkan dengan media gambar jika dilihat dari hubungan besar pengetahuan yang diingat dengan jenis rangsangan terhadap indera manusia. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran berbantuan media audiovisual jenis video bisa menolong siswa dalam memahami konsep materi dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar yang bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Sejalan pada temuan hasil penelitian Kadek Hery Okta Rivaldi, Ngurah, dan Ketut Adnyana tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA”. Dari penelitiannya, dijelaskan bahwa dalam proses belajar IPA kelas IV SD Gugus dewi Sartika Denpasar yang diajarkan melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual berpengaruh lebih baik daripada yang diajarkan dengan konvensional.

Penelitian Chalimatus Sa'diyah, Aries Tika Damayani, dan Mei Fita Asri Utari dengan judul tahun 2015 dengan judul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut, dijelaskan bahwa penggunaan model PBL efektif pada hasil belajar kelas V SD dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasar latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada mupel IPA kelas IV di SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang melalui penelitian eksperimen yang berjudul “KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA HASIL BELAJAR MUPEL IPA KELAS IV SD GUGUS WAHIDIN GRABAG MAGELANG”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar permasalahan-permasalahan di atas, maka bisa diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kurang bermakna sehingga siswa mudah lupa dengan konsep materi yang sudah diajarkan.
2. Motivasi belajar siswa masih rendah.
3. Siswa kurang fokus saat pembelajaran di kelas.
4. Penggunaan model-model pembelajaran kurang bervariasi, hal tersebut menjadikan kegiatan belajar kurang menarik bagi siswa.
5. Media yang dipakai kurang bervariasi, hal itu menyebabkan siswa mudah merasa jenuh.
6. Nilai belajar siswa kelas IV mupel IPA masih rendah, lebih dari 60% siswa yang tidak mencapai nilai KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Menurut identifikasi masalah di atas, peneliti memberi batas masalah berkaitan dengan hasil belajar mupel IPA yang masih rendah, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang belum dapat dioptimalkan. Kurangnya penggunaan model dan media yang bervariasi serta inovatif menjadikan kegiatan belajar kurang memiliki makna, hal tersebut menyebabkan hasil belajar muatan pelajaran

IPA rendah. Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada muatan pelajaran IPA KD 3.4 menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dan 4.4 menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak Kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, bisa ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada hasil belajar mupel IPA kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model *Problem Based learning* berbantuan media audiovisual pada hasil belajar mupel IPA kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar.

1.6 Manfaat

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberi sumbangan baik secara teoritis dan praktis, yang dijelaskan berikut ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk memperkaya hasil penelitian serta bahan kajian atau referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya, terutama dalam penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada muatan pelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman, dan bekal ilmu dalam menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual.

2. Bagi Guru

Memberi pemahaman dan meningkatkan keterampilan dalam merencanakan serta mengembangkan proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual.

3. Bagi Siswa

- a. Memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar dengan melakukan proses penyelesaian masalah supaya kegiatan belajar yang dilalui lebih bermakna.
- b. Menumbuhkan motivasi dan minat belajar kepada siswa karena pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual.

4. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Gagne dalam (Ahmad Susanto 2016:2) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan saling berhubungan antara peserta didik dan pendidik melalui arahan dan bimbingan yang diberikan untuk memperoleh pengetahuan sehingga mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku. Menurut Hilgard (1962) dalam (Ahmad Susanto 2016:3) menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan mencari ilmu yang meliputi pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku terhadap lingkungan melalui latihan, pembiasaan, dan pengalaman. Sementara Hamalik (2003) dalam (Ahmad Susanto 2016:3) menjelaskan bahwasannya belajar bukan menekankan pada hasil akan tetapi lebih kepada proses seseorang tersebut mengalami perubahan tingkah laku.

Ahmad Susanto (2016:4) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan yang dengan sengaja dilakukan untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang bermuara pada terjadinya perubahan tingkah laku seseorang. Sementara Sudjana (1989:28) dalam (Rusman 2012:1) menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu kegiatan memperoleh pengalaman melalui kegiatan berhubungan dengan lingkungan yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Sofan Amri (2013:24) mendefinisikan belajar sebagai hasil perolehan pengetahuan dan pengalaman karena adanya hubungan antara individu dengan lingkungannya yang bermuara pada perubahan tingkah laku dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Azhar Arsyad (2014:1) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan saling berhubungan antara seseorang dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan pada jenjang pengetahuannya, keterampilannya, ataupun sikapnya.

Maka bisa diambil kesimpulan bahwa belajar ialah melakukan kegiatan dengan sadar dan berniat melibatkan aktivitas fisik maupun psikis seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dalam pemahaman, sikap, maupun keterampilan melalui kegiatan interaksi dengan lingkungan sekitar.

2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Ahmad Susanto (2016:5) menjelaskan hasil belajar sebagai buah pengetahuan yang didapatkan anak sesudah melaksanakan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh menyangkut aspek *kognitif*, *psikomotorik*, serta *afektif* sejalan dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Menurut Nawawi dalam (Ahmad Susanto 2016:5) menjelaskan hasil belajar pada nilai hasil pengukuran melalui tes terhadap kompetensi peserta didik pada pemahaman materi yang telah diajarkan. Achmad Rifai dan Catharina Tri Anni (2016:71) menjelaskan hasil belajar sebagai perubahan budi pekerti sejalan pada tujuan yang ingin dicapai peserta didik setelah melakukan belajar.

Dapat diambil kesimpulan bahwasannya hasil belajar ialah perolehan siswa dalam belajar yang meliputi aspek sikap, aspek pengetahuan, maupun aspek keterampilan yang diukur melalui serangkaian tes baik tertulis maupun lisan yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan atau bahan evaluasi bagi kemajuan belajar siswa.

2.1.1.3 Macam-Macam Hasil Belajar

Bloom pada (Achmad Rifai dan Catharina Tri Anni 2016:72) menjelaskan bahwa hasil belajar terdiri tiga aspek yaitu *kognitif* yang berhubungan pada pengetahuan, *afektif* yang berhubungan pada sikap, dan *psikomotorik* yang berhubungan pada kemampuan fisik peserta didik. Sesuai dengan Peraturan Menteri tahun 2016 tentang penilaian hasil belajar, bahwa lingkup evaluasi berdasarkan kurikulum 2013 mencakup 3 ranah yaitu *afektif*, *kognitif*, serta *psikomotorik*. Sejalan dengan Ahmad Susanto (2013:6) yang membagi hasil belajar dalam tiga aspek yang meliputi *kognitif*, *psikomotorik*, dan *afektif*.

1. Pemahaman konsep (aspek *kognitif*)

Bloom (1979:89) dalam (Ahmad Susanto 2016:6) mengartikan pemahaman sebagai tingkat kompetensi peserta didik pada pemahaman arti dari materi belajar yang pengukurannya bisa dilakukan melalui tes baik lisan ataupun tertulis.

2. Keterampilan Proses (aspek *psikomotorik*)

Usman & Setiawati (1993:77) dalam Ahmad Susanto (2016:9) menjelaskan keterampilan proses sebagai kemampuan siswa dalam menggunakan kemampuan berpikir, menalar, dan melakukan sesuatu dengan melibatkan kreativitasnya serta mengembangkan berbagai sikap untuk mencapai hasil tertentu. Indrawati (1993:3) dalam Ahmad Susanto (2013:9) menjelaskan bahwa aspek *psikomotorik* siswa dalam keterampilan melakukan observasi, pengukuran, atau eksperimen dapat digunakan untuk menemukan atau mengembangkan suatu konsep pengetahuan

3. Aspek sikap (aspek *afektif*)

Menurut Azwar (1996) dalam Ahmad Susanto (2016:10) menjelaskan aspek sikap sebagai tiga kompoen yang saling berhubungan, yaitu meliputi komponen *kognitif*, *afektif*, dan *konatif*. Komponen *kognitif* berasal dari buah pemikiran yang diyakini oleh individu, pemikiran tersebut berkaitan dengan komponen *afektif* yaitu menyangkut perasaan sehingga dari pemikiran yang diyakini tersebut akan terbawa hingga perasaan yang menimbulkan emosional tertentu pada individu yang selanjutnya akan ditampakkan dalam perilaku individu sebagai komponen *konatif*. Melalui ketiga komponen tersebut akan tercipta sikap dalam diri individu. Sementara Sardiman (1996) dalam (Ahmad Susanto 2016:11) menjelaskan sikap sebagai perilaku atau tindakan yang dilakukan seseorang sebagai kecenderungan dalam dirinya dalam berbuat.

Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah pengetahuan atau *kognitif*, ranah sikap atau *afektif*, dan ranah keterampilan atau *psikomotorik*. Pemahaman diartikan pada kompetensi pemahaman siswa pada materi pelajaran yang berhubungan dengan proses *kognitif*. Keterampilan

berkaitan dengan kompetensi mental dan fisik siswa. Sedangkan sikap berkaitan dengan perilaku siswa.

2.1.1.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Walisman (2007:158) dalam (Ahmad Susanto 2016:10) menjelaskan bahwa terdapat aspek *internal* serta *eksternal* yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Aspek *internal* berasal dalam diri siswa yang meliputi kepintaran, kegemaran, tekad belajar, kegigihan, dan kondisi kesehatan peserta didik. Aspek *eksternal* berasal dari luar siswa yang meliputi keluarga, tempat belajar, dan masyarakat setempat. Kondisi keluarga berperan memberi pengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Achmad Rifai dan Catharina Tri Anni (2016:82) menjelaskan bahwa hal yang ikut berperan dalam proses dan *output* belajar siswa adalah aspek dari diri siswa yang meliputi kemampuan intelektual, kondisi sosial, maupun kesehatan siswa dan aspek dari luar siswa yang meliputi lingkungan, tempat belajar, maupun materi ajar yang diberikan. Sementara Sofan Amri (2013:25) memberi tambahan aspek jasmaniah berupa kesehatan serta cacat tubuh ke dalam faktor *internal* yang memengaruhi hasil belajar siswa.

Ruseffendi (1991:7) dalam (Ahmad Susanto 2016:14) mengenalkan 10 macam aspek yang memberi pengaruh hasil belajar siswa meliputi: (1) kepandaian, (2) kesiapan siswa, (3) kemampuan siswa, (4) keinginan siswa dalam belajar, (5) kesukaan siswa, (6) bentuk pemaparan konsep, (7) kebiasaan dan kepribadian pendidik, (8) kondisi belajar, (9) kemampuan pendidik, (10) keadaan masyarakat. Aspek tersebut bersumber dalam diri peserta didik dan luar peserta didik yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Hal tersebut sesuai penjelasan Sudjana (1989:39) dalam (Ahmad Susanto 2016:15) yang menjelaskan faktor dari diri siswa dan dari luar siswa atau lingkungan berpengaruh pada hasil belajar yang didapatkan siswa.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yaitu aspek *internal* atau dari dalam diri peserta didik meliputi kemampuan anak, kesiapan anak dalam belajar, dan bakat anak. Aspek

eksternal atau aspek yang berasal dari luar anak atau aspek lingkungan seperti suasana pengajaran, penyajian materi, dan sikap guru dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Ahmad Susanto (2016:19) menjelaskan bahwa pembelajaran ialah penyederhanaan istilah kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, dan kegiatan belajar mengajar. Slameto (2003) dalam (Ahmad Susanto 2016:20) menjelaskan bahwa mengajar secara tradisional merupakan penyampaian kebudayaan kepada generasi penerusnya. Artinya dalam pendidikan peserta didik sebagai generasi penerus hanya bersifat pasif dan mendengarkan segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan secara modern mengajar diartikan sebagai kegiatan dalam menciptakan suasana belajar yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap.

Wina Sanjaya (2006) dalam (Ahmad Susanto 2016:22) menjelaskan konsep mengajar sebagai kegiatan menyampaikan ilmu pengetahuan antara pendidik dengan peserta didik guna mendapatkan ilmu pengetahuan tentang materi yang diajarkan, serta kegiatan mengatur lingkungan pembelajaran sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang optimal. Hamalik (2001) dalam Ahmad Susanto (2013:25) menjelaskan pengertian mengajar dalam enam rumusan yaitu: (1) menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, (2) pewarisan kebudayaan kepada generasi penerusnya, (3) mengatur lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal, (4) pemberian arahan belajar kepada peserta didik, (5) mempersiapkan siswa supaya menjadi warga negara Indonesia yang baik, (6) proses membantu peserta didik menjadi masyarakat yang baik.

Nasution dalam (Sofan Amri 2013:28) menjelaskan pembelajaran sebagai upaya menghubungkan peserta didik dengan lingkungan belajar yang meliputi ruang belajar, guru, maupun alat peraga sehingga tercipta suatu kegiatan belajar yang optimal. Sudjana dalam (Sofan Amri 2013:28) menjelaskan pembelajaran sebagai upaya mengatur siswa supaya bisa melaksanakan proses pembelajaran

yang optimal. Sementara Rusman (2012:1) menjelaskan pembelajaran sebagai sebuah satu kesatuan antara tujuan pembelajaran, materi, kurikulum, metode, maupun evaluasi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

Diambil kesimpulan bahwasannya pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan pendidik guna mengatur lingkungan belajar yang baik supaya peserta didik dapat belajar dengan maksimal, guru dapat membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa, dan *mentransfer* ilmu kepada siswa sehingga dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa kelak dimasyarakat.

2.1.2.2 Pembelajaran Efektif

Sofan Amri (2013:119) mendefinisikan kata efektif sebagai sesuatu yang memberikan hasil. Sofan juga menjelaskan efektifitas pembelajaran berpengaruh dari cara dan kesiapan siswa dalam belajar. Ahmad Susanto (2016:53) mendefinisikan pembelajaran efektif sebagai kegiatan berpartisipasinya siswa secara aktif pada saat kegiatan belajar sehingga *output* belajar yang diraih bermuara pada pencapaian tujuan belajar dengan optimal dan digunakan sebagai ukuran berhasil atau tidaknya kegiatan belajar.

Ahmad Susanto (2016:54) menjelaskan pula bahwa pembelajaran dinyatakan efektif manakala hasil belajar dengan menggunakan pendekatan tertentu bisa melebihi pendekatan secara konvensional. Beberapa aspek yang dapat digunakan untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan pembelajaran yang sistematis.
2. Kegiatan pembelajaran menggunakan berbagai media dan metode yang bervariasi.
3. Pendidik dapat mengelola waktu dengan baik dan efektif selama proses belajar.
4. Pendidik dan anak didik memiliki motivasi belajar yang tinggi.
5. Pendidik dapat menciptakan hubungan yang baik dengan anak didiknya.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif merupakan proses kegiatan pelibatan siswa secara penuh saat belajar menyangkut aspek jasmani,

mental, serta sosialnya yang bermuara pada aktivitas belajar yang optimum dan pencapaian tujuan belajar.

2.1.3 Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013

Sofan Amri (2013:207) menjelaskan penilaian atau evaluasi sebagai suatu proses untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Rusman (2012:78) menjelaskan penilaian belajar sebagai cara yang digunakan pendidik untuk memperkirakan besarnya keberhasilan peserta didik dalam menggapai tujuan belajar yang sudah ditetapkan melalui alat evaluasi. Berdasarkan UU Tahun 2003 Nomor 20 Sisidiknas Pasal 57 ayat 1 dijelaskan bahwasannya kegiatan evaluasi dilakukan sebagai pengendalian kualitas pendidikan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Tahun 2016 tentang Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar dijelaskan bahwa penilaian digunakan sebagai pengukuran atas pencapaian kemampuan belajar peserta didik melalui pengumpulan data dan informasi yang selanjutnya dapat digunakan sebagai pedoman bagi pendidik untuk menentukan tindak lanjut. Sofan Amri (2013:210) menjelaskan bahwa evaluasi memiliki beberapa fungsi yaitu: (a) mengetahui pencapaian kompetensi siswa, (b) sebagai sarana evaluasi kelemahan siswa dalam belajar, (c) pedoman dalam memantau perkembangan belajar siswa, (d) bahan laporan pendidik kepada orang tua siswa.

Berdasarkan permendiknas Tahun 2016 Nomor 22 bab V tentang penilaian proses dan hasil pembelajaran dijelaskan bahwa penilaian autentik yang terdiri dari penilaian kesiapan siswa dalam belajar, proses siswa belajar, dan hasil siswa dalam belajar digunakan sebagai penilaian dalam belajar yang selanjutnya dapat digunakan oleh pendidik dalam mengambil keputusan baik perbaikan pembelajaran, pemberian pengayaan kepada siswa, atau pemberian bimbingan kepada siswa. Dalam peraturan menteri pendidikan tahun 2016 tentang Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar juga dijelaskan bahwasannya ada berbagai prinsip yang perlu diketahui pada pelaksanaan evaluasi, yaitu: (1) menilai dengan benar,

(2) tidak dibuat-buat, (3) berlaku sama, (4) koheren, (5) tidak tertutup, (6) berkesinambungan, (7) runtut, (8) mengacu pada kriteria yang ada, (9) akuntabel.

Sesuai dengan peraturan menteri tahun 2016, bahwasannya lingkup evaluasi belajar siswa berdasarkan kurikulum 2013 meliputi 3 aspek yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, serta penilaian keterampilan.

1. Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2). Kompetensi sikap spiritual berhubungan pada kegiatan penerimaan, pelaksanaan, serta penghormatan pada pengajaran agama yang dianut. Penilaian sikap sosial berkaitan dengan kegiatan berperilaku jujur, sopan santun, disiplin, tanggung jawab, dan lainnya. Dalam hal ini penilaian sikap bermaksud memberi pembinaan terhadap siswa dalam berperilaku guna membentuk watak atau karakter peserta didik itu sendiri. Adapun teknik penilaian yang dapat digunakan dalam penilaian sikap yaitu observasi melalui wawancara, catatan anekdot, penilaian diri sendiri, serta penilaian teman.
2. Penilaian aspek pengetahuan (KI-3) digunakan untuk mengukur pencapaian pengetahuan peserta didik dalam belajar. Melakukan penilaian pengetahuan menggunakan bentuk angka, predikat, atau catatan deskriptif. Teknik penilaian pada aspek pengetahuan menggunakan tes secara tertulis, tes secara lisan, atau pemberian tugas.
3. Penilaian aspek keterampilan (KI-4) dilaksanakan menggunakan cara penilaian kinerja, proyek, dan potofolio.

Dapat disimpulkan bahwasannya evaluasi ialah kegiatan mengumpulkan data guna mengukur kemampuan yang didapat siswa, selanjutnya dapat digunakan sebagai tolok ukur dan tindak lanjut bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Penilaian peserta didik yang sejalan dengan kurikulum 2013 mencakup tiga segi yang terdiri dari segi sikap, segi pengetahuan, dan segi keterampilan.

2.1.4 Hakikat IPA

2.1.4.1 Pengertian IPA

Srini M. Iskandar (2001:2) menjelaskan IPA sebagai ilmu yang berkaitan dengan alam, dimana pada hakikatnya IPA sebagai produk yang berwujud konsep dan teori, proses ialah keterampilan ilmuwan dalam mengkaji IPA, dan sikap yang diartikan sebagai sikap ilmiah yang harus dikembangkan dalam mengkaji IPA. Sri Sulistyorini (2007:9) memaparkan bahwasannya IPA dbisa dipandang dalam 3 sisi yaitu proses, produk, dan sikap. IPA sebagai produk berupa buku hasil akumulasi dari para perintis IPA. IPA sebagai proses diartikan sebagai suatu proses dalam mendapatkan produk IPA melalui metode ilmiah, sehingga proses IPA merupakan metode ilmiah itu sendiri. IPA sebagai sikap ialah sikap ilmiah yang perlu dikembangkan pada pembelajaran IPA.

Cain dan Evans menjelaskan bahwa hakikatnya IPA diklasifikasikan sebagai produk, proses, sikap, serta teknologi.

1. IPA sebagai produk

IPA sebagai produk ialah hasil kajian pada aktivitas dan analisis IPA sehingga menghasilkan produk dalam IPA. Bentuk produk dalam IPA seperti fakta, prinsip, dan teori.

2. IPA sebagai proses

IPA sebagai proses merupakan langkah-langkah para ahli dalam melakukan kajian tentang IPA yang meliputi pengamatan, mengklasifikasi, memprediksi, dll. IPA sebagai proses memiliki suatu prosedur yang sistematis berupa metode ilmiah. Artinya untuk mendapatkan produk dalam IPA yang berupa fakta, teori, maupun prinsip tentu harus melalui berbagai proses kegiatan riset dan penelitian dengan menggunakan prosedur yang tepat.

3. IPA sebagai sikap

Artinya dalam melakukan pengkajian tentang IPA dapat memunculkan rasa ingin tahu yang berkaitan dengan pengkajiannya. Dalam pengkajian tersebut juga harus memiliki sikap ilmiah seperti objektif, jujur, inovatif, dll.

4. IPA sebagai teknologi

Kehidupan tidak terlepas dengan teknologi. perkembangan teknologi selalu berkaitan erat dengan pengetahuan ilmiah. Artinya pengetahuan yang diperoleh tentang IPA dapat berguna serta bisa diaplikasikan pada kehidupan.

Penjelasan tersebut sesuai pemaparan Carin dan Sund (1993) dalam (Wisudawati 2014:25) menjelaskan IPA sebagai pengetahuan hasil observasi atau eksperimen yang bersifat menyeluruh dan sistematis. Artinya IPA mempunyai empat komponen ialah IPA sebagai sikap, IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai aplikasi.

Ahmad Susanto (2016:167) menjelaskan bahwa IPA pada hakikatnya menjadi tiga bagian yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, serta IPA sebagai sikap. Sutrisno (2007) dalam (Ahmad Susanto 2016:167) menjelaskan bahwa terdapat pengembangan dari ketiga segi tersebut yaitu IPA sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. IPA sebagai produk berupa konsep, fakta, dan teori yang telah dikaji oleh ilmuwan dengan kegiatan analisis dan empiris. IPA sebagai proses merupakan kegiatan mengamati, mengukur, mengklasifikasi, atau menyimpulkan suatu penelitian melalui prosedur-prosedur tertentu yang ilmuwan lakukan dalam meneliti kajian IPA. IPA sebagai sikap merupakan perilaku yang harus dilakukan oleh ilmuwan dalam melaksanakan kegiatan penelitian yang dilakukan seperti inovatif, ingin tahu yang tinggi, kritis, dan lain-lain. Wynne Harlen dalam (Sulistyorini 2006:10) menjelaskan bahwa terdapat beberapa sikap yang perlu diterapkan dalam belajar IPA, diantaranya: rasa ingintahu yang tinggi, inovatif, gotong royong, tidak berputus asa, berprasangka baik, mawas diri, tanggung jawab, berfikir terbuka, dan disiplin.

Dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA dipandang dari 4 sisi terdiri dari: (1) sebagai proses, (2) produk, (3) sikap, (4) serta teknologi. IPA sebagai proses merupakan serangkaian kegiatan secara sistematis untuk menggali pengetahuan tentang IPA melalui metode ilmiah. IPA sebagai produk merupakan hasil penggalian informasi yang berupa fakta-fakta, disiplin ilmu, atau konsep-konsep IPA. Sedangkan IPA sebagai sikap ialah pengembangan sikap saat menggali

informasi IPA. Teknologi dalam IPA merupakan aplikasi penerapan IPA ditinjau dari teknologi yang memiliki manfaat dalam kehidupan.

2.1.4.2 IPA Untuk Sekolah Dasar

Ahmad Susanto (2016:170-171) menjelaskan IPA di SD diajarkan dalam muatan pembelajaran terpadu yang bertujuan untuk membentuk siswa agar memiliki sikap ilmiah dan mampu berpikir kritis melalui berbagai kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran IPA. Paolo dan Marten dalam (Sri Iskandar 2001:16) menjelaskan bahwa IPA mencakup berbagai kegiatan percobaan seperti mencoba, melakukan kesalahan, kegagalan, dan mencoba kembali dimana untuk anak-anak IPA dapat berfungsi sebagai: (1) kegiatan observasi terhadap kejadian suatu hal (2) memahami apa yang diobservasi (3) menerapkan pengetahuan yang baru guna memahami kejadian yang akan terjadi (4) menguji kebenaran ramalan kejadian yang akan terjadi. IPA mencakup kegiatan percobaan dan melakukan kegiatan kesalahan, kegiatan kegagalan, lalu kegiatan mencoba kembali.

Sri Iskandar (2001:17-19) menjelaskan alasan IPA dimasukkan dalam kurikulum sekolah menjadi suatu muatan pelajaran yaitu:

1. Dalam berbagai bidang kehidupan memerlukan pengetahuan dan keterampilan IPA sebagai dasar teknologi, hal tersebut menjadikan IPA sangat bermanfaat untuk dipelajari.
2. Dalam pembelajaran IPA memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan percobaan atau penemuan sehingga dapat mengasah dan mengembangkan daya pikir kritis siswa.
3. Kegiatan percobaan dan penemuan yang dilakukan dalam IPA membuat siswa berfikir kritis sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak bersifat hafalan.
4. Ilmu yang diperoleh dalam belajar IPA sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan seperti penggunaan barang sintesis dan kimia yang dihasilkan dari penerapan ilmu IPA.

Muatan pelajaran IPA pada sekolah dasar sesuai Badan Nasional standar pendidikan (BNSP) 2006 dalam (Ahmad Susanto 2016:171) bertujuan supaya:

1. Mendapat keimanan kepada Tuhan akan ciptaan-Nya.

2. Pengembangan pengetahuan tentang IPA sangat bermanfaat pada kehidupan.
3. Menanamkan sikap positif antara hubungan manusia dengan lingkungan alam.
4. Menumbuhkan kesadaran akan adanya hubungan antara manusia dengan alam.
5. Meningkatkan kesadaran untuk memelihara alam.
6. Menumbuhkan kesadaran supaya dapat menghormati alam sebagai ciptaan Tuhan.
7. Memberi pengetahuan ilmu sebagai dasar melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya.

Bisa diambil kesimpulan bahwasannya IPA untuk SD diajarkan secara terpadu sebagai muatan pelajaran agar siswa memiliki pengetahuan konsep, pemahaman, dan keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupannya, serta memiliki ilmu sebagai dasar melanjutkan pendidikan pada tingkat selanjutnya.

2.1.4.3 Teori Belajar Yang Mendukung Pembelajaran IPA di SD

Srini M. Iskandar (2001:22) menjelaskan bahwa teori belajar yang berperan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar diantaranya adalah teori Piaget serta teori Konstruktivisme. Teori Piaget menjelaskan tahap perkembangan manusia dimulai pada waktu bayi hingga waktu dewasa. Teori Konstruktivisme menjelaskan kegiatan pembelajaran peserta didik yang didasarkan dari hasil pengalaman. Dalam belajar anak usia sekolah dasar memulai pada sesuatu bersifat nyata, hal yang dipelajari merupakan kebutuhan, berkaitan, dan menggunakan proses kegiatan manipulatif.

1. Teori Piaget

Srini Iskandar (2001:22) menjelaskan bahwa Piaget mengamati perkembangan kemampuan berfikir anak yang didasarkan pada perkembangan struktur kognitifnya secara berurutan, dimana setiap anak harus melewati setiap tahapannya secara urut. Carin dan Gega (1993) dalam Srini M. Iskandar (2001:22) menjelaskan bahwa terdapat 4 tahap perkembangan kognitif anak ialah:

a. Sensorimotor (0-2 tahun)

Dalam tahapan ini ditandai dengan:

1. Anak mengadaptasi dunia luar melalui perbuatan.
2. Mulanya belum mengenal bahasa untuk memberi label pada obyek.
3. Belum memikirkan dunia luar.
4. Mulai terjadi pembentukan struktur kognitif untuk menghubungkan benda, ruang, waktu, dan kualitas.
5. Akhirnya mengenal bahasa untuk melabeli benda.

b. Pra operasional (2-6 tahun)

Tahap ini ditandai dengan:

1. Kosakata meningkat.
2. Menilai sesuatu berdasarkan persepsinya.
3. Dapat mengklasifikasi benda berdasarkan sifatnya.
4. Memahami sifat-sifat benda dan mulai mengenali tingkah laku dilingkungannya.
5. Belum mampu berfikir balik.
6. Masih berpandangan secara subyektif dan egosentrik.

c. Operasional konkrit (6-11 tahun)

Tahap ini ditandai dengan:

1. Dapat memahami dunia secara obyektif.
2. Dapat memikirkan sesuatu dengan rasional.
3. Dapat mengklasifikasi benda dengan berfikir secara operasional.
4. Dapat memakai hubungan sebab akibat.
5. Mengerti beberapa konsep seperti luas, panjang, dan lebar.

d. Operasi formal (11-14 tahun)

Tahap ini ditandai dengan:

1. Dapat memakai pemikirannya lebih tinggi.
2. Dapat merumuskan hipotesis, melaksanakan suatu pembuktian, dan menghubungkan antara bukti dan teori.
3. Mampu melakukan sesuatu dengan rasio dan proporsinya.
4. Mengerti hal kompleks.

Sesuai tahapan pada Piaget maka dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA di kelas supaya menggunakan media pembelajaran, karena siswa SD ada dalam tahap operasi konkrit. Sementara itu Piaget dalam (Sri M. Iskandar 2001:31) mempunyai pendapat supaya peserta didik belajar dengan cara memikirkan apa yang mereka kerjakan atau disebut belajar sambil melakukan. Peserta didik yang berusia 7 tahun dapat memperoleh pengetahuan dengan optimal apabila menggunakan indera penglihatan dalam belajarnya. Sedangkan peserta didik yang berusia 10 tahun ke atas akan memperoleh pengetahuan dengan optimal apabila menggunakan benda nyata dalam belajarnya.

Sofan Amri (2013:21) menjelaskan bahwa implikasi teori Piaget pada pembelajaran yaitu:

1. Menekankan jalan belajar anak bukan hasilnya saja.
2. Menekankan siswa agar belajar aktif.
3. Memahami karakteristik anak yang berbeda-beda.
4. Guru berperan memfasilitasi siswa agar dapat belajar memperoleh pengalaman secara optimal.

2. Teori Konstruktivisme

Sri M. Iskandar (2001:32) menjelaskan tentang teori konstruktivisme sebagai penjelasan adanya skema mental pada diri anak dimana anak akan membangun pengetahuan dengan menghubungkan pemahaman yang ada serta pemahaman baru sehingga anak akan memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda pada hasil belajarnya. Sofan Amri (2013:23-24) menjelaskan bahwa implikasi teori konstruktivis dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Menekankan kepada proses belajar bukan hasil belajar.
2. Menekankan siswa agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran dimulai dari yang kompleks ke sederhana.
4. Menerapkan pembelajaran dengan kerja sama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa teori yang berperan dalam pembelajaran IPA di SD ada dua yaitu teori Piaget dan teori Konstruktivisme. Menurut teori Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkrit maka dalam

pembelajaran perlu menghadirkan media pembelajaran yang berwujud konkrit agar dapat membantu siswa dalam menyerap konsep materi dengan lebih mudah. Sementara itu teori Konstruktivisme menjelaskan bahwa sejak lahir anak sudah memiliki skema mental yang berbeda maka dalam pembelajaran perlu memperhatikan latar belakang siswa yang berbeda karena setiap siswa sudah memiliki skema mental yang berbeda-beda.

2.1.5 Hakikat Model *Problem Based Learning*

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Sri Sulistyorini (2007:14) menjelaskan bahwa model ialah duplikasi yang bisa menghasilkan bentuk yang sama atau mirip. Model pembelajaran dimaknai suatu pengaturan serta rencana yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Nurulwati (2000:10) dalam (Aris Shoimin 2014:23) menjelaskan bahwasannya model pembelajaran merupakan prosedur sistematis berupa rancangan kegiatan pembelajaran sebagai acuan pendidik pada pelaksanaan kegiatan pengajaran yang bermuara pada pencapaian tujuan belajar dengan optimal.

Sofan Amri (2013:4) mengartikan model pembelajaran sebagai gambaran mengenai pengaturan lingkungan dan proses pengajaran sehingga memungkinkan peserta didik menimba ilmu sebaik mungkin serta optimal. Joyce dan Weil dalam (Rusman 2012:133) menjelaskan model pembelajaran sebagai rancangan dalam mengatur berbagai komponen pendidikan seperti membentuk kurikulum, mengatur bahan pembelajaran, dan mengatur lingkungan pembelajaran kelas guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Aris Shoimin (2014:24) menjelaskan bahwasannya model pembelajaran ialah rancangan kegiatan pengajaran yang dipakai oleh pendidik untuk acuan pelaksanaan kegiatan pengajaran dan penggunaan perangkat yang sesuai supaya pelaksanaan pembelajaran bisa terlaksana sebaik mungkin.

Bisa diambil kesimpulan bahwasannya model pembelajaran ialah gambaran rancangan jalannya kegiatan belajar yang akan dilakukan sebagai acuan

bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran agar dapat mencapai optimal.

2.1.5.2 Pengertian Model *Problem Based Learning*

Duch (1995) pada (Aris Shoimin 2014: 130) menjelaskan *Problem Based Learning* sebagai suatu model pelajaran yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan kegiatan penyelesaian masalah untuk memperoleh pengetahuan karena pembelajaran yang disajikan pada permasalahan bersifat nyata. Frinkle dan Torp (1995) pada (Aris Shoimin 2014: 130) menjelaskan bahwasannya *Problem Based Learning* menuntun siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan berpikir secara kritis. Sementara Aris Shoimin (2014:129) menjelaskan *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang menuntun siswa agar dapat menumbuhkan kemampuannya dan berpikir secara kritis untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang disajikan.

Boud dan Felletti (1997) dalam (Rusman 2012:230) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* ialah sebuah inovasi dalam pendidikan, dimana pelaksanaannya menghadirkan masalah nyata yang harus dipecahkan siswa melalui berpikir tingkat tinggi. Sofan Amri (2013:5) menjelaskan *Problem Based Learning* sebagai kegiatan pengajaran yang diawali dengan pemberian permasalahan nyata supaya menuntun siswa agar mengembangkan berbagai keterampilan dan berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang disajikan oleh pendidik. Sementara Wee dan Kek (2000) dalam (Taufiq Amir 2016:12) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* ialah model bercirikan pada pemberian masalah nyata pada pengajaran sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya guna menyelesaikan masalah yang bermuara pada pelaporan hasil penyelesaian masalah.

Ibrahim & Nur (2002) dalam (Rusman 2012:242) menjelaskan tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah: (1) berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa, (2) siswa dapat mencari ilmu melalui pengalaman nyata, (3) siswa dapat terlibat untuk memecahkan masalah secara mandiri.

Jadi bisa diambil kesimpulan jika model *Problem Based Learning* ialah model pembelajaran yang menekankan adanya suatu permasalahan nyata pada proses belajar, dimana siswa dituntut untuk berfikir kritis guna menyelesaikan masalah yang disajikan untuk memperoleh suatu pemahaman bermakna.

2.1.5.3 Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Barrow dan Min Liu (2005) dalam (Aris Shoimin 2014: 130) menjelaskan bahwasannya *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yaitu:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
Artinya proses pembelajaran menekankan pada siswa agar dapat belajar secara aktif mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.
2. Pembelajaran berorientasi pada masalah yang bersifat autentik
Artinya pembelajaran menghadirkan masalah yang bersifat asli atau nyata sehingga siswa dapat memahami dan menyelesaikannya hingga menerapkan dalam kehidupannya.
3. Informasi yang diperoleh melalui penemuan sendiri
Artinya dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan siswa dapat mencari solusi atau alternatif jawaban dengan mencari sendiri melalui berbagai sumber yang ada.
4. Pembelajaran dalam bentuk kelompok-kelompok kecil
Artinya kegiatan pembelajaran dalam menyelesaikan masalah dilakukan melalui berkelompok supaya siswa mampu berhubungan serta berinteraksi bertukar pikiran satu sama lain.
5. Guru sebagai fasilitator
Artinya dalam pelaksanaan pengajaran, pendidik hanya berlaku memfasilitasi dan memantau aktivitas peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat terarah dan tujuan yang diinginkan tercapai.

Tan (2003) dan Kek (2002) dalam (Taufiq Amir 2016:12) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* memiliki ciri dimana dalam kegiatan pengajaran, siswa mencari penyelesaian masalah melalui kegiatan berkelompok kemudian

peserta didik melaporkan hasil penyelesaian masalah. Sementara Rusman (2012:232) menjelaskan bahwa ciri *Problem Based Learning* yaitu:

1. Pembelajaran dimulai dengan adanya permasalahan.
2. Permasalahan yang disajikan merupakan permasalahan nyata.
3. Permasalahan memiliki sudut pandang yang berbeda.
4. Belajar bersifat mampu menyampaikan pesan dan saling bekerja sama.
5. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang beragam.
6. Dalam pembelajaran bersifat terbuka.
7. Dalam belajar melibatkan evaluasi dan ingatan kembali siswa dalam pengalaman proses belajar.

Tan (2003) dalam (Taufiq Amir 2016:22) menabahkan karakteristik *Problem Based Learning* melalui adanya pengutamaan belajar mandiri pada aktivitas belajarnya.

Jadi bisa diambil kesimpulan bahwasannya karakteristik model *Problem Based Learning* adalah dalam kegiatan belajar mengajar menekankan adanya permasalahan bersifat nyata, peserta didik didorong agar aktif, berfikir kritis menyelesaikan permasalahan, serta siswa akan memperoleh pemahaman melalui kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan sehingga pengetahuan yang didapatkan akan lebih bermakna.

2.1.5.4 Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Aris Shoimin (2014:132) menjelaskan bahwasannya model pembelajaran PBL mempunyai beberapa kelebihan:

1. Mendorong peserta didik untuk bisa memecahkan permasalahan konkrit.
2. Merangsang peserta didik supaya mengembangkan pemahamannya dengan belajar.
3. Pembelajaran akan lebih terfokus, karena siswa hanya akan belajar materi yang berkaitan dengan masalah yang disajikan saja.
4. Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok sehingga dapat membangun kegiatan belajar siswa secara aktif.

5. Membiasakan siswa untuk mempelajari materi melalui banyak sumber seperti bacaan, intrnet, ataupun melakukan kegiatan percobaan.
6. Siswa dapat mengukur perkembangan belajarnya.
7. Mendorong peserta didik agar mempunyai kemampuan berkounikasi dalam proses diskusidanpresentasi hasil karya.
8. Mendorong rasa ingin tau dan motivasi belajar siswa untuk berusaha mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan melalui pencarian dari sumber-sumber yang relevan.

Taufiq Amir (2016:27) menjelaskan bahwasannya terdapat kelebihan pada model *Problem Based Learning*:

1. Peserta didik akan mempunyai pemahaman terhadap materi yang lebih besar.
2. Menjadikan siswa lebih terfokus dalam belajar.
3. Mempengaruhi siswa untuk dapat berfikir kritis.
4. Menciptakan keterampilan sosial.
5. Adanya permasalahan yang disajikan, dapat menantang siswa untuk dapat menyelesaikan hingga peserta didik memiliki motivasi dan meningkatkan minatnya saat belajar.

Jadi bisa diambil kesimpulan bahwasannya model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan untuk diaplikasikan sebagai model pembelajaran, diantaranya yaitu dengan adanya masalah yang dihadirkan siswa dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis supaya mampu memecahkannya.

2.1.5.5 Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Aris Shoimin (2014:132) menjelaskan bahwasannya kekurangan model PBL yaitu:

1. Guru memiliki tugas lebih untuk lebih berperan aktif dalam menyajikan materi dan membimbing siswa menyelesaikan masalah.
2. Untuk kelas dengan tingkat keberagaman siswa yang tinggi akan sulit untuk membagi tugas kepada siswa.

Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwasannya model *Problem Based Learning* memiliki kelemahan yaitu guru memiliki tugas lebih untuk mengatur

dan mengatur pelaksanaan pembelajaran dikelas, apalagi jika dalam kelas memiliki tingkat keberagaman siswa yang tinggi.

2.1.5.6 Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Aris Shoimin (2014:131) menjelaskan bahwasannya *sintaks* model *Problem Based Learning* yaitu:

1. Terlebih dahulu pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa.
2. Pendidik memberi bantuan siswa supaya menyusun serta mengatur kegiatan belajar yang berhubungan pada permasalahan.
3. Pendidik mendorong siswa supaya menggali informasi berkaitan pada penyelesaian masalah.
4. Peserta didik dibantu pendidik untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya dari proses penyelesaian permasalahan.
5. Siswa dibantu pendidik melaksanakan refleksi dan evaluasi proses penyelesaian masalah.

Ibrahim & Nur (2000:13) & Ismail (2002:1) dalam (Rusman 2012:243) menjelaskan bahwasannya *sintaks* model *Problem Based Learning* ialah:

Tabel 2.1 *Sintaks* Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase	Indikator	Tindakan Guru
1	Orientasi siswa kepada permasalahan	Mengorganisasikan kegiatan belajar seperti: menjelaskan tujuan belajar akan dilaksanakan, menjelaskan alat serta sumber belajar yang diperlukan, dan memotivasi siswa supaya berpartisipasi dalam pemecahan masalah secara aktif.
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membimbing siswa dalam mengartikan dan mengatur kegiatan belajar yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah yang

		disajikan.
3	Membimbing kegiatan individu atau kelompok	Menstimulasi dan membantu peserta didik supaya dapat mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan penyelesaian masalah.
4	Mengembangkan menyajikan hasil karya	Membimbing siswa pada penyajian hasil pemecahan masalah.
5	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu pesertadidik supaya bisa menilai serta melakukan introspeksi pada proses pemecahan masalah yang sudah dilaksanakan.

Menurut Fogarty (1997:3) dalam (Rusman 2012:243) menjelaskan bahwa langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* ialah: (1) mendeteksi masalah, (2) memaknai masalah, (3) mengumpulkan informasi, (4) membuat dugaan sementara, (5) melakukan pembuktian atau mengumpulkan berbagai informasi, (6) mengutarakan masalah, (7) menyampaikan alternatif pemecahan masalah, (8) menyajikan solusi dari pemecahan masalah.

Bisa diambil kesimpulan bahwasannya *sintaks* pembelajaran *Problem based Learning* ada lima yaitu diawali dengan kegiatan orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasikan siswa belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembang serta memaparkan karya, serta menganalisa serta melakukan evaluasi langkah penyelesaian masalah yang telah dilakukan.

2.1.5.7 Teori Belajar yang Melandasi Model *Problem Based Learning*

Schmid (1993), Savery & Duffy (1995), Hendry & Murphy (1995) dalam (Rusman 2012:231) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* dari segi pedagogis didasarkan pada teori konstruktivisme, ditandai dengan ciri-ciri yaitu: (a) pemahaman peserta didik didapatkan melalui hubungan dengan lingkungan dalam

proses pemecahan masalah, (b) mendorong daya berfikir peserta didik melalui proses pemecahan masalah, (c) pengetahuan dibangun melalui kegiatan saling berhubungan dengan orang lain melalui kegiatan kelompok. Sofan Amri (2013:34) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme menuntut siswa supaya bisa belajar secara mandiri dalam membangun serta menemukan pengetahuannya. Model *Problem Based Learning* menuntut peserta didik agar mampu menumbuhkan sendiri pengetahuannya dengan kegiatan menyelesaikan permasalahan.

Sementara Rusman (2012:244) menjelaskan bahwa teori belajar yang mendasari *Problem Based Learning* (PBL) ialah:

1. Teori belajar bermakna dari David Ausubel

Suparno (1997) dalam (Rusman 2012:244) menjelaskan perbedaan pembelajaran bermakna menghafal, dimana pembelajaran bermakna ialah menghubungkan pengetahuan barunya dengan pemahaman yang sudah dimiliki peserta didik sebelumnya sedangkan belajar dengan menghafal tidak menghubungkan dengan pemahaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan pemahaman baru. Pada teori ini, model *Problem Based Learning* ialah kegiatan belajar yang mengaitkan pemahaman siswa dengan pengetahuan barunya.

2. Teori Belajar Vigotsky

Sofan Amri (2013:23) menjelaskan teori Vygotsky sebagai teori yang menjelaskan bahwa pembelajaran pada anak terjadi apabila belajar atau bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya. Vygotsky meyakini adanya fungsi mental yang lebih tinggi didasarkan pada hubungan interaksi antar individu. Metode *scaffolding* dari teori Vygotsky menjelaskan perlunya pemberian bantuan kepada siswa dalam proses pembelajaran supaya anak dapat memperoleh pengetahuannya.

Rusman (2012:244) menjelaskan bahwa teori belajar tersebut menjelaskan bagaimana seseorang menciptakan pengetahuan yang baru dari hasil pengaitan dari pemahaman yang dipunyai dengan pemahaman barunya. Hal tersebut berkaitan dengan model *Problem Basd Learning*, karena melalui

pengajaran berbasis masalah peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan barunya dengan pengetahuan yang dipunyai lewat aktivitas belajar berkelompok. Sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan temannya didampingi guru.

3. Teori Belajar Bruner

Agus Suprijono (2019:87) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* dikembangkan berdasarkan teori Bruner yaitu belajar penemuan, dimana siswa belajar ini menekankan berfikir tingkat tinggi. Kaitannya pada model *Problem Based Learning* adalah terdapatnya kegiatan penyelesaian masalah sehingga peserta didik dapat menemukan pengetahuan secara bermakna.

Dahar (1989:103) dalam (Rusman 2012:245) menjelaskan bahwasannya teori belajar ini menekankan agar siswa dapat belajar secara mandiri untuk menemukan pengetahuan melalui kegiatan penyelesaian masalah sehingga pengetahuan yang diperoleh tersebut lebih bermakna. Rusman (2012:245) juga menjelaskan bahwa teori ini menekankan adanya proses untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah melalui guru atau teman lainnya (*scaffolding*). Dalam hal ini *Problem Based Learning* sesuai dengan teori Bruner, karena dapat mendorong siswa agar dapat menemukan pengetahuan melalui pemecahan masalah yang disajikan. Artinya siswa memperoleh pengetahuan dengan menemukan sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa teori yang menjadi dasar model *Problem Based Learning* yaitu Konstruktivisme, teori belajar bermakna dari David Ausubel, teori Vigotsky, dan teori Bruner. *Problem Based Learning* menekankan agar siswa belajar secara aktif menggunakan keterampilan berfikirnya untuk belajar menemukan masalah. Dengan adanya permasalahan yang dihadirkan menuntut siswa untuk dapat menyelesaikan masalah dengan mencari berbagai informasi yang sesuai, artinya siswa memperoleh pengetahuan yang dimiliki melalui proses menemukan dan mencari sendiri.

2.1.6 Hakikat Model *Think Pair Shar*

2.1.6.1 Pengertian Model *Think Pair Share*

Aris Shoimin (2014:208) menjelaskan model *Think Pair Share* sebagai model kooperatif yang memberikan waktu kepada peserta didik untuk berfikir, merespon, dan membantu satu sama lain. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *Think Pair Share* ini relatif sederhana karena tidak menyita waktu lama untuk membentuk kelompok-kelompok belajar. Pembelajaran ini juga melatih peserta didik supaya berani berpendapat dan menghargai temannya.

Aris Shoimin (2014:209) juga menjelaskan bahwa model *Think Pair Share* mempunyai kegiatan pembelajaran supaya memberi waktu peserta didik untuk berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Adapun keterampilan sosial yang dicapai peserta didik dalam belajar menggunakan model *Think Pair Share* yaitu meliputi: (1) aspek bertanya, (2) aspek menyampaikan pendapat, (3) aspek bekerja sama, (4) menjadi pendengar yang baik.

Dapat disimpulkan bahwa model *Thin pair Share* merupakan model pembelajaran yang menekankan adanya kegiatan berpasangan untuk berdiskusi dan ditandai dengan adanya pemberian waktu dalam belajar.

2.1.6.2 Langkah-Langkah Model *Think Pair Share*

Sofan Amri (2013:11) menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam model *Think Pair Share* yaitu dimulai dari: (1) penyampaian materi pelajaran oleh guru, (2) melakukan tanya jawab, (3) guru memberikan soal kepada siswa, (4) siswa dibentuk berpasangan dan dibimbing dalam menyelesaikan soal yang diberikan, (5) penyampaian hasil diskusi didepan kelas, (6) guru memberikan tambahan materi yang belum dikemukakan siswa disertai kesimpulan.

Aris Shoimin (2014:211) menjelaskan bahwa langkah pembelajaran dalam model *Think Pair Share* yaitu:

1. Tahap *Think* (berfikir)

Pada tahap ini pendidik memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pertanyaan ini berupa pertanyaan terbuka yang memungkinkan dijawab dengan berbagai jawaban.

2. Tahap *Pair* (berpasangan)

Pada tahap ini pendidik meminta peserta didik supaya berpasangan guna memikirkan pertanyaan dari pendidik dalam kurun waktu tertentu. Lamanya waktu ditentukan berdasarkan dengan kondisi dan kebutuhan.

3. Tahap *Share* (berbagi)

Pada tahap ini, peserta didik secara individu atau kelompok maju kedepan untuk memaparkan hasil diskusinya.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Think Pair Share* dimulai dengan tahap berfikir, berpasangan untuk berdiskusi, dan berbagi mengenai buah hasil diskusi yang dilakukan.

2.1.6.3 Kelebihan Model *Think Pair Share*

Aris Shoimin (2014:211) menjelaskan bahwa terdapat beberapa keuntungan dari penerapan model *Think Pair Share* yaitu:

1. Mudah diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan dan dalam setiap kesempatan.
2. Menyediakan waktu berfikir untuk meningkatkan kualitas merespon peserta didik.
3. Peserta didik dapat belajar dari temannya.

Dapat disimpulkan jika model *Think Pair Share* memiliki kelebihan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, seperti mudah diterapkan dan tidak memakan waktu yang lama dalam pembentukan kelompok diskusi.

2.1.6.4 Kelemahan Model *Think Pair Share*

Aris Shoimin (2014:212) menjelaskan bahwa kelemahan dari model *Think Pair Share* yaitu:

1. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
2. Lebih sedikit ide yang muncul.
3. Jika terdapat peselisihan maka tidak akan ada yang menjadi penengah.

Dapat disimpulkan jika model *Think Pair Share* memiliki kekurangan untuk diterapkan dalam pembelajaran, seperti perlu pendampingan lebih dari guru saat diskusi dan kurang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran Audiovisual

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Heinich, dkk. (1993) dalam (Sri Anitah 2014:6.3) menjelaskan bahwa media merupakan suatu alat hubungan komunikasi. Briggs (1997) dalam (Sri Anitah 2014:6.4) mengartikan media sebagai sarana fisik yang berguna dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sementara Schramm (1997) dalam (Sri Anitah 2014:6.4) menjelaskan media pembelajaran sebagai alat penyampai pesan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Critters (1996) dalam (Amalia Sapriati 2012:5.2) mengartikan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.

Gerlach & Ely (1971) dalam (Azhar Arsyad 2014:3) menjelaskan bahwasannya media merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai belajar guna memberi bantuan siswa belajar. AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1997*) dalam (Azhar Arsyad 2014:3) menjelaskan media sebagai alat yang dapat dipakai dalam memberikan informasi. Sementara Gagne dan Briggs (1975) dalam (Azhar Arsyad 2014:4) menjelaskan media pembelajaran sebagai alat (buku, gambar, dll) yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi peajaran, artinya alat yang digunakan dalam pembelajaran tersebut mengandung informasi berupa pengetahuan.

Dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan sarana bantu guna menyampaikan atau menyalurkan pesan antara pendidik kepada peserta didik sehingga dapat memberi kemudahan siswa agar paham pada konsep materi pembelajaran yang diajarkan.

2.1.7.2 Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam (Azhar Arsyad 2014:19) memaparkan bahwasannya media pembelajaran akan sangat bermanfaat karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan minat siswa dalam belajar, menumbuhkan motivasi dalam belajar, dan menjadikan siswa agar termotivasi untuk belajar. Azhar Arsyad (2014:29) memaparkan keuntungan media:

1. Meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan bisa memperjelas penyajian materi pelajaran.
2. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dikarenakan pemakaian media pembelajaran bisa menarik perhatian anak yang dapat merangsang perhatiannya.
3. Terbatasnya indera, ruang, dan waktu bisa ditanggulangi melalui penggunaan media pembelajaran.
4. Dengan menggunakan media bisa memberi kesamaan pengetahuan dan pengalaman pada siswa mengenai peristiwa-peristiwa tertentu.

Sudjana & Rivai dalam (Azhar Arsyad 2014:28) menjelaskan bahwasannya keuntungan penggunaan media pada belajar siswa ialah:

1. Menumbuhkan motivasi siswa saat belajar dikarenakan penggunaan media dalam pembelajaran akan menarik perhatiannya.
2. Bisa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal karena melalui penggunaan media memperjelas konsep materi untuk dimengerti siswa.
3. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar yang dilakukan guru karena dengan menggunakan media, metode pengajaran akan lebih bervariasi.

4. Siswa dapat terlibat aktif pada pembelajaran karena melalui penggunaan media pembelajaran dapat melibatkan beberapa kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, dll.

Sri Anitah (2014:6.9) memaparkan kegunaan media ialah seperti berikut:

1. Pengajaran akan menjadi lebih efektif karena adanya media sebagai sarana penyampaian materi pelajaran.
2. Melalui penggunaan media bisa membuat lingkungan dan suasana belajar efektif.
3. Kompetensi yang ingin dicapai dapat disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Dengan menggunakan media dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mudah.
5. Kualitas pembelajaran akan meningkat dengan penggunaan media.
6. Melalui penggunaan media bisa mewujudkan suasana menjadi lebih konkrit.

Sri Anitah (2014:6.12) juga menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai sarana belajar yang dalam penggunaannya dapat disesuaikan dengan materi pelajaran sehingga bisa memberi bantuan siswa pada penguasaan materi belajar dan proses belajar akan lebih efektif. Sri Anitah (2014:6.12) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yaitu: (1) membuat sesuatu abstrak menjadi konkrit, (2) bisa menampakkan objek yang tidak bisa dijangkau siswa, (3) bisa menampakkan objek sangat besar ataupun sangat kecil, (4) bisa menampakkan gerakan-gerakan yang sulit untuk dilihat.

Dapat disimpulkan bahwa pemakaian media berfungsi supaya membantu memberikan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, dan memotivasi siswa belajar sehingga kegiatan belajar lebih optimal, selain itu media pembelajaran memiliki manfaat untuk mempermudah siswa dalam menguasai konsep-konsep abstrak.

2.1.7.3 Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2014:10) menjelaskan bahwa terdapat dua teori yang mendasari penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu teori Bruner dan teori Edgar Dale. Bruner dalam (Azhar Arsyad 2014:10) menjelaskan bahwa dalam teori tersebut memiliki tiga tingkatan modus belajar yang saling berhubungan yaitu pengalaman langsung (*enactive*) sebagai kegiatan praktik yang dilakukan secara langsung oleh peserta didik, pengalaman gambar (*iconic*) sebagai kegiatan belajar dengan menggunakan gambar, dan pengalaman abstrak (*symbolic*) sebagai kegiatan belajar dengan hal-hal yang abstrak. Sedangkan Edgar Dale (1969) dalam (Azhar Arsyad 2014:11) menjelaskan tentang tingkat pengalaman hasil belajar siswa yang digambarkan dalam sebuah kerucut.

Azhar Arsyad (2014:11) menjelaskan bahwa keberhasilan kegiatan pembelajaran berkaitan dengan pemanfaatan indera dalam belajar, artinya makin banyak jumlah indera yang digunakan siswa untuk belajar maka menjadikan semakin besar pula siswa dapat menerima informasi dan mempertahankan dalam ingatannya. Azhar Arsyad (2014:11) juga menjelaskan bahwa belajar memakai indera pandang dan dengar lebih optimal daripada hanya memakai indera pandang ataupun indera dengar saja. Hal tersebut sejalan dengan Dale (1969) dalam (Azhar Arsyad 2014:13) yang menjelaskan bahwasannya hasil belajar dengan indera pandang sebanyak 75%, dengan indera pendengar sebanyak 13%, sedang dengan indera lainnya sebanyak 12%.

Dale (1969) dalam (Azhar Arsyad 2014:13) menjelaskan kerucut pengalaman Edgar Dale elaborasi dengan teori Brunner sebagai landasan dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah. Tingkat keabstrakan dan banyak jenis indera yang digunakan dalam belajar digunakan sebagai dasar dalam pembembangan kerucut tersebut. Azhar Arsyad (2014:14) menjelaskan bahwa dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, semakin keatas akan semakin besar tingkat keabstrakan siswa dalam belajar.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale

Bisa diambil kesimpulan bahwasannya landasan teori pemakaian media dalam belajar ada dua yaitu teori Bruner dan teori Edgar Dale dengan kerucut pengalamannya yang menggambarkan tingkat keabstrakan sebuah media.

2.1.7.4 Hakikat Media Audiovisual

Sri Anitah (2014:6.12) menjelaskan bahwa media audiovisual merupakan gabungan antara video dan visual yang dapat dilihat dan didengar. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam (Arsyad Azhar 2014:4) menjelaskan media pembelajaran berupa buku, gambar, maupun video yang dapat dipakai untuk penyampaian konsep dalam belajar. Artinya media audiovisual merupakan media berbentuk video yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Sementara *National Education Association* dalam (Arsyad Azhar 2014:4) memaparkan bahwasannya media ialah sesuatu yang bisa diubah, dilihat, didengar, dan dibaca baik berbentuk tercetak maupun tidak tercetak yang dapat digunakan sebagai komunikasi dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan media gabungan antara video dan visual, bisa diamati serta didengarkan, dapat dimanfaatkan sebagai penyampai materi pembelajaran.

2.1.7.5 Karakteristik Media Audiovisual

Kustandi dan Sutjipto (2011) dalam (Ravik Karsidi 2018:52) menjelaskan bahwa media audiovisual memiliki karakteristik yaitu: (a) bersifat linier, (2) visualisasi bersifat dinamis, (3) penggunaan sesuai dengan rancangan, (4) pengembangan berdasarkan prinsip behaviorisme serta kognitif. Sementara Arysad (2010) dalam (Ravik Karsidi 2018:53) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual memiliki karakteristik yaitu dengan pemakaian prangkat keras diantaranya *proyektor*, *taperecorder*, dan *proyektor* visual lebar.

Jadi bisa disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual memiliki karakteristik yaitu dalam pembelajaran penerapannya menggunakan indera pendengaran dan indera penglihatan. Artinya penggunaan media audiovisual harus dapat dilihat dan didengarkan oleh siswa seperti video.

2.1.7.6 Kelebihan Media Audiovisual

Azhar Arsyad (2014:11) juga menjelaskan bahwa belajar melalui indera pandang serta pendengaran menjadikan lebih optimal daripada belajar melalui satu indera saja. Hal tersebut sejalan dengan Dale (1986) dalam (Azhar Arsyad 2014:13) menjelaskan bahwasannya hasil belajar anak apabila menggunakan indera pandang lebih besar daripada menggunakan indera dengar atau indera lainnya. Dalam krucut pengalamn dari Edgar Dale, video masuk dalam “*Television*”. Hal itu menjelaskan bahwasannya video menjadi media yang lebih baik dibandingkan gambar ataupun audio. Ravik Karsidi (2018:53) menjelaskan bahwa media audiovisual meiliki kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih efektif karena dapat menghadirkan gaya bahasa siswa.
2. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata.
3. Belajar akan lebih konkrit karena siswa dapat mengamati dan mendengar (tidak hanya membayangkan).
4. Menarik perhatian siswa dalam belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media audiovisual memiliki kelebihan yaitu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan lebih cepat.

2.1.7.7 Kekurangan Media Audiovisual

Ravik Karsidi (2018:53) menjelaskan bahwa media audiovisual memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan media memakan waktu lama.
2. Dalam pembuatannya membutuhkan ketelitian sangat tinggi.
3. Membutuhkan alat dan biaya yang mahal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media audiovisual memiliki kekurangan yaitu tidak mudah dalam pembuatannya karena memerlukan waktu, biaya, alat, dan ketelitian yang tinggi.

2.1.8 Hakikat Media Gambar

2.1.8.1 Pengertian Media Gambar

Azhar Arsyad (2014:102) menjelaskan gambar sebagai media pembelajaran berbasis visual. Artinya media jenis ini merupakan media yang dapat dilihat. Azhar Arsyad (2014:109) juga menjelaskan bahwa tujuan utama media jenis gambar adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran dapat dikumpulkan dari majalah, koran, atau sumber lain yang disesuaikan dengan materi pelajaran.

Sri Anitah (2014:6.17) menjelaskan bahwa media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan saja. Salah satu jenis media visual adalah gambar fotografik, yaitu gambar diam yang menampilkan objek-objek seperti hewan, tumbuhan, manusia, maupun objek atau tempat lainnya yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media visual yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, dimana media tersebut dapat berperan sebagai saran bantu dalam pembelajaran yang penggunaannya dapat disesuaikan dengan materi pelajaran.

2.1.8.2 Kelebihan Media Gambar

Sri Anitah (2014:6.19) juga menjelaskan beberapa keuntungan penggunaan gambar fotografik sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Menerjemahkan ide abstrak menjadi lebih realistik.
2. Mudah didapat karena banyak terdapat dalam majalah, koran, dll.
3. Mudah digunakan.
4. Tidak memerlukan biaya yang mahal.

Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran, yaitu dapat membantu siswa dalam menangkap konsep abstrak menjadi lebih realistik dan mudah dicari karena banyak sumber yang menyediakannya.

2.1.8.4 Kelemahan Media Gambar

Adapun keterbatasan penggunaan media gambar fotografik menurut Sri Anitah (2014:6.20) yaitu sebagai berikut:

1. Terkadang ukuran gambar terlalu kecil dan tidak efisien jika digunakan dalam kelas yang memiliki banyak siswa.
2. Kurang konkrit karena berwujud gambar diam yang tidak dapat bergerak.

Dapat diambil kesimpulan jika gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, seperti ukuran gambar yang terkadang terlalu kecil dan tidak mampu memvisualisasikan secara gerak karena gambar berwujud diam sehingga kurang menyajikan ide yang konkrit.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan penelitian yang pernah dilaksanakan dalam mengetahui keefektifan atau pengaruh model PBL terhadap hasil belajar siswa. Adapun penelitian yang relevan adalah:

1. Penelitian oleh Rahmi Andriani Putri & Zulfah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar Negeri 005 Gunung Malelo”. Hasilnya nilai siswa yang memakai model PBL meningkat lebih signifikan dibandingkan kelas yang memakai konvensional.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Ardi Wiranata, I Made Citra Wibawa, dan I Gede Margunayasa yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD”. Dari penelitiannya dijelaskan bahwasannya penggunaan model PBL terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD lebih tinggi daripada penggunaan metode konvensional.
3. Penelitian dari Desi Resita Merayu Sukma, Lilik Sabdaningtyas, dan Fitria Akhyar tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik”. Dijelaskan bahwasannya penerapan PBL memberi dampak lebih baik terhadap nilai belajar peserta didik daripada sebelumnya.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Luh Juni Mariani, I Wayan Suwarta, dan Ni Nyoman Garminah tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus VI”. Dijelaskan bahwasannya ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV antara kelas yang menerapkan model PBL daripada konvensional.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Chalimatus Sa’diyah, Aries Tika Damayani, dan Mei Fita Asri Utari dengan judul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut, dijelaskan bahwa penggunaan model PBL efektif pada hasil belajar kelas V SD dibandingkan konvensional.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Rati, Lhistya Dewi, dan I Wayan Suwarta dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2013/2014 di SD Segugus 1 Kecamatan Marga Kabupaten Tabanan”. Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan, dijelaskan bahwasannya ada peningkatan signifikan hasil belajar IPA kelas V SD dengan menggunakan model PBL daripada konvensional.
7. Penelitian Tefur Rosid tahun 2016 dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Condongcatur”. Didapatkan hasil penelitian bahwa pembelajaran secara konvensional tidak lebih efektif daripada dengan model PBL.
8. Penelitian oleh Dyah Atminingsih, Afrilia Wijayanti, dan Asep Ardiyanto tahun 2019 dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung”. Dari hasil penelitiannya, dijelaskan bahwasannya pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan model PBL dengan media audiovisual menghasilkan *output* belajar lebih efektif daripada menggunakan metode konvensional.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Susi Anggraini, dkk tahun 2019 “Pengaruh Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 13 Pontianak”. Dari penelitian tersebut, dijelaskan bahwasannya terdapat hasil belajar lebih tinggi melalui model PBL dibandingkan dengan metode konvensional.
10. Jurnal yang ditulis oleh Prasetyo dan Nisa dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Rasa Keingintahuan Siswa”. Dari penelitiannya tersebut, dijelaskan bahwasannya hasil belajar melalui model PBL lebih baik daripada melalui model secara konvensional.
11. Jurnal yang ditulis oleh Suastra, Suarni, dan Dharma dengan judul “*The Effect of Problem Based Learning (PBL) Model On Elementary School Students’s Science Higher Order Thinking Skills and Learning Autonomy*”. Dijelaskan bahwa penggunaan model PBL bisa memberi peningkatan

kemampuan berfikir tingkat tinggi dan kemandirian siswa dalam belajar daripada siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.

12. Jurnal yang ditulis oleh Eko Purwanti, Dewi Kartikasari, dan Eva Banowati dengan judul “*The Effect of Problem Based Learning Model Increase The Creative Higher Order Thinking Skills and Student Activities on Elementary School*”. Dari hasil penelitiannya, dijelaskan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* berpengaruh pada kemampuan berfikir tinggi dan aktivitas belajar siswa.
13. Penelitian yang ditulis oleh Nestri Indah Wulandari, Astuti Wijayanti, dan Widodo Budhi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Kemampuan Berkomunikasi Siswa”. Dari hasil penelitiannya, dijelaskan bahwa dalam penerapan model *Problem Based Learning* terdapat peningkatan hasil belajar siswa dilihat melalui kemampuan peserta didik dalam melakukan komunikasi.
14. Penelitian yang ditulis oleh Rani Nopia, Julia, dan Atep Sujana yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Daur Air”. Dari penelitiannya, dijelaskan bahwasannya pelaksanaan model PBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik daripada penerapan secara konvensional.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Hidayah dan Pratiwi Pujiastuti dengan judul “Pengaruh PBL Terhadap Keterampilan Proses SAINS dan Hasil Belajar Kognitif IPA Pada Siswa SD”. Dari penelitiannya, dijelaskan bahwa peserta didik yang belajar melalui model PBL memberikan pengaruh lebih baik dan signifikan terhadap keterampilan proses IPA dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SD.
16. Penelitian yang dilakukan oleh Rutiah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 12 Konda Pada Materi Gejala Alam”. Dari penelitian

yang dilakukan, dijelaskan bahwasannya implementasi model PBL dapat memberi peningkatan aktivitas serta hasil belajar IPS siswa SD kelas VI.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Dewana dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD”. Dari penelitiannya dijelaskan bahwasannya terdapat pengaruh pada peserta didik yang dibelajarkan melalui model PBL berupa peningkatan nilai belajar dibandingkan peserta didik yang dibelajarkan melalui ceramah dan tanya jawab.
18. Penelitiannya Dyah Aini Purbarani, Nyoman Dantes, dan Putu Budi Adnyana yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar”. Hasilnya, terjadi peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model PBL dibandingkan dengan metode konvensional.
19. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Ade Anjelina Putri, Wayan Swatra, dan Made Tegeh yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD”. Hasilnya ada perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model PBL daripada konvensional.
20. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Md Juwita Dewi, Semara Putra, dan Ganing yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA”. Dijelaskan bahwasannya penggunaan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media audiovisual bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik daripada konvensional.
21. Penelitian yang dilakukan oleh Riky Nur Cahyo, Wasitohadi, dan Theresia Sri Rahayu yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas IV SD”. Dari hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwasannya melalui penerapan model *Problem Based Learning* dapat menjadikan siswa berfikir kritis yang bermuara pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

22. Penelitian yang dilakukan oleh Syahroni Ejin dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Jambu Hilir Balui 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. Berdasarkan penelitian itu, dijelaskan bahwasannya implementasi model PBL bisa meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berfikir kritis siswa dibandingkan konvensional.
23. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu, Johannes Sapri, dan Alexon dengan judul “Penerapan Model *Problem Base Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa”. Dari penelitiannya dijelaskan bahwasannya melalui model *Problem Based Learning* bisa memberi peningkatan keterampilan berfikir kritis serta meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga pembelajaran lebih efektif.
24. Penelitian yang dilakukan oleh Riffat Un Nisa Awan, Hamid Hussain, dan Nadeen anwar dengan judul “*Effects of Problem Based Learning on Students’s Critical Thinking Skills, Attitudes Towards Learning and Achievement*”. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwa dengan model *Problem Based Learning* memberi pengaruh pada kemampuan berfikir kritis serta peningkatan prestasi belajar lebih tinggi kepada siswa.
25. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Bashith dan Saiful Amin dengan judul “*The Effect of Problem Based Learning on EFL Students’s Critical Thinking Skill and Learning Outcome*”. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwasannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis serta hasil belajar peserta didik.
26. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Kaharuddin dengan judul “*Effect of Problem Based Learning Model on Mathematical Learning Outcomes of 6th Grade Students of Elementary School Accredited B in Kendari City*”. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwa penerapan model PBL memberi pengaruh lebih baik dibanding pembelajaran langsung.
27. Penelitian yang dilakukan oleh Elmita Waslina, Farida, Yanti Fitria, dan Mudjiran dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning*

Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut dipaparkan bahwasannya model PBL memberi pengaruh lebih baik pada hasil belajar peserta didik.

28. Penelitian yang dilakukan oleh Mariya dengan judul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas V SD setelah diterapkan model *Problem Based Learning*.
29. Penelitian yang dilakukan oleh Selvianus San dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sains Siswa SD”. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwasannya terjadi peningkatan hasil belajar sains dan memotivasi siswa kelas V setelah diterapkan model *Problem Based Learning*.

Beberapa hasil penelitian diatas menjadi landasan penguat bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian, yaitu model *Problem Based Learning* dapat memberikan peningkatan pada nilai siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Keberhasilan penelitian yang dilakukan dari beberapa sumber diatas menjadi pendorong bagi peneliti supaya melaksanakan penelitian. Kesamaan yang terdapat dengan penelitian diatas meliputi model pembelajaran dan media yang digunakan yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* dan media yang digunakan yaitu media audiovisual.

Penelitian ini dilaksanakan guna menguji lebih lanjut tentang keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual. Akan tetapi peneliti ingin mencoba membandingkan dengan model pembelajaran lain yaitu *Think Pair Share*. Sehingga tidak lagi dibandingkan dengan konvensional seperti dalam jurnal penelitian yang sudah dilakukan. Penelitian yang dilakukan guna menguji keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

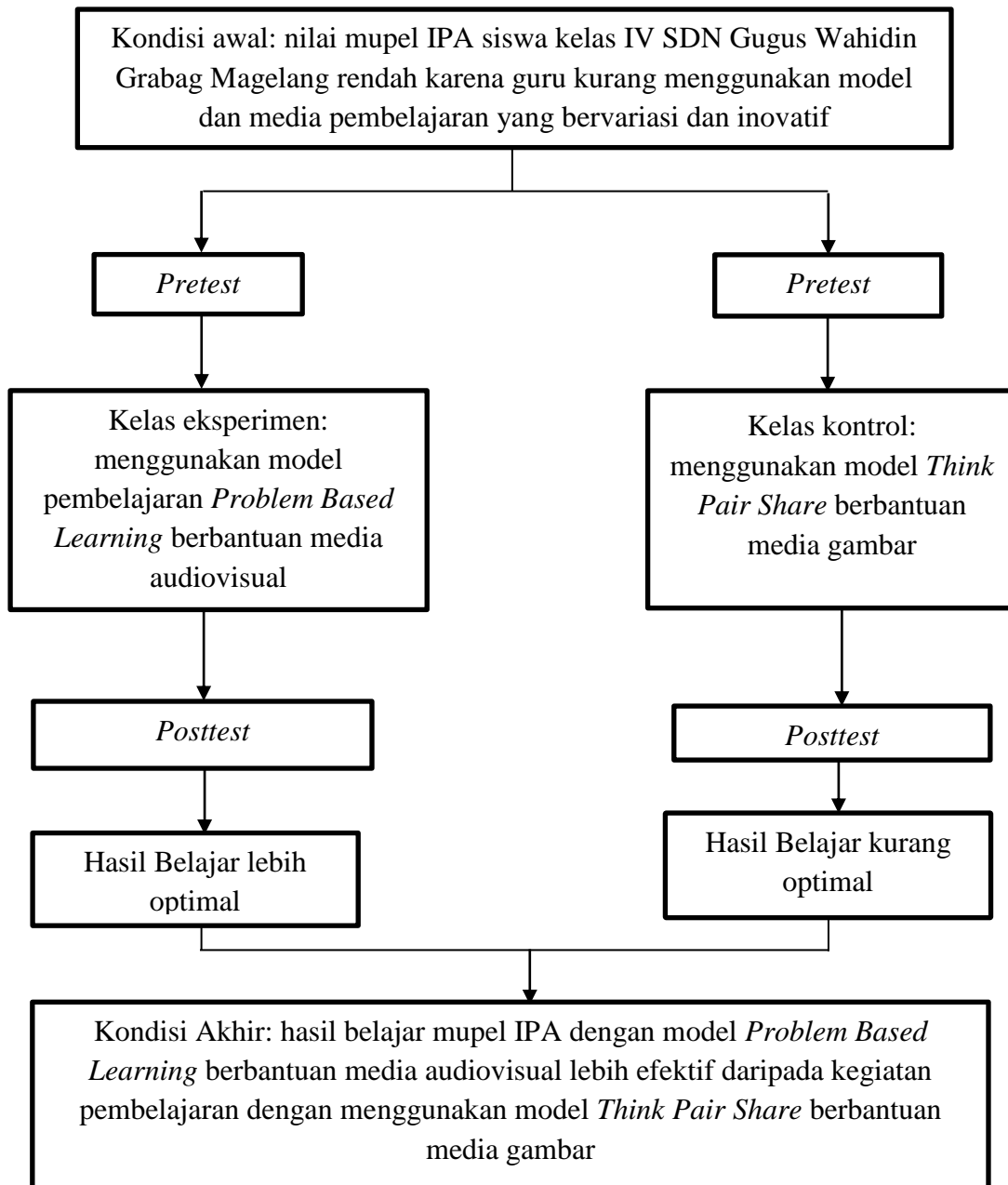
2.3 Kerangka Berfikir

Sugiyono (2016:91) menjelaskan kerangka berfikir sebagai penjelasan adanya hubungan antar variabel yang diteliti. Tan (2003) dalam (Rusman 2012:229) menjelaskan *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran inovatif disebabkan kegiatan pembelajaran menghadirkan permasalahan yang harus diselesaikan siswa sehingga menciptakan kondisi belajar yang aktif dalam mencari dan menciptakan pengetahuannya melalui kegiatan pemecahan masalah. Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang bisa menolong penyampaian konsep materi kepada siswa. Sri Anitah (2014:6.9) menjelaskan bahwa pemakaian media bisa memberi bantuan guna memberi kemudahan peserta didik pada pemahaman materi sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan optimal. Azhar Arsyad (2014:11) juga menjelaskan bahwa pembelajaran melalui indera pandang serta pendengar bisa mengoptimalkan pembelajaran daripada melalui satu indera. Hal tersebut sejalan dengan Dale (1986) dalam (Azhar Arsyad 2014:13) menjelaskan hasil belajar anak apabila menggunakan indera pandang lebih besar daripada menggunakan indera dengar atau indera lainnya.

Berdasarkan teori tersebut maka dapat dimaknai bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual jenis video dapat memberikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna, menantang, aktif, memiliki motivasi, tertarik dalam belajar, dan membangkitkan motivasi siswa yang bermuara pada pencapaian tujuan belajar lebih optimal.

Pada penelitian ini, peneliti memilih dua kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelumnya tiap kelas melakukan *pretest* guna mengukur kompetensi dasar siswa. Selanjutnya kedua kelas melakukan kegiatan pembelajaran dimana kelas eksperimen menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual sementara kelas kontrol menerapkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar. Diakhir pembelajaran tiap kelas melakukan *posttest* guna mengukur kemampuan hasil belajar siswa. kedua kelas dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar masing-masing kelas, sehingga diketahui model pembelajaran yang lebih efektif.

Kerangka berfikir keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada hasil belajar mupel IPA kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Sugiyono (2016:96) menjelaskan hipotesis merupakan jawaban yang belum didasarkan pada fakta dan hasil penelitian atau bersifat sementara terhadap rumusan masalah. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual tidak efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

H_a = Model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

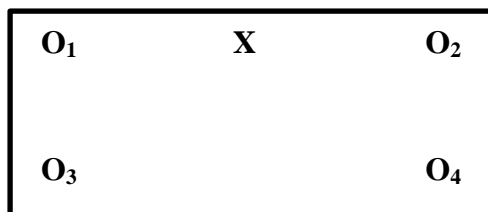
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan data penelitian berwujud angka dan analisis data menggunakan statistik. (Sugiyono 2016:14) menjelaskan metode penelitian kuantitatif sebagai pengumpulan data guna menguji hipotesis pada sampel tertentu dengan menggunakan instrumen dimana analisis datanya bersifat statistik.

3.1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sugiyono (2016:107) menjelaskan bahwasannya penelitian eksperimen dilakukan guna mengidentifikasi ada tidaknya pengaruh terhadap tindakan tertentu pada kondisi yang terkendali. Tindakan pada penelitian ini merupakan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media audiovisual pada kelas eksperimen dan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada kelas kontrol.

3.1.3 Desain Eksperimen

Desain penelitian memakai *Quasi Experimental* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan desain ini dikarenakan peneliti tidak bisa mengontrol variabel dari luar yang memberi pengaruh pada pelaksanaan penelitian, dan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak ditunjuk secara acak (Sugiyono 2016:116). Desain penelitian sebagai berikut:



Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = nilai *posttest* pada kelas eksperimen

O₃ = nilai *pretest* pada kelas kontrol

O₄ = nilai *posttest* pada kelas kontrol

X = perlakuan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual

Sesuai dengan desain ini, sebelum diberi *treatment*, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol melakukan *pretest* guna mengukur kompetensi awal. Lalu masing-masing kelas diberi *treatment* dua kali pertemuan, dimana kelompok kelas eksperimen menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual sedang kelompok kelas kontrol menerapkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar. Diakhir pembelajaran melakukan *posttest* guna mengukur pengaruh *treatment* yang diterapkan kepada kedua kelas.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester II bulan Maret 2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Terdapat dua tahap berupa tahap sebelum penelitian serta tahap penelitian yang dilakukan dalam prosedur penelitian.

3.3.1 Tahap Sebelum Penelitian

Tahap sebelum penelitian dilakukan sebagai langkah awal sebelum penelitian dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap sebelum penelitian ini meliputi: (1) penentuan objek penelitian untuk dijadikan populasi, (2) memohon ijin kepada sekolah di SD Gugus Wahidin Grabag untuk melaksanakan identifikasi awal guna penelitian skripsi, (3) melakukan identifikasi masalah ke SD melalui wawancara kepada guru kelas dan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas guna mengidentifikasi kondisi pembelajaran, (4) pengambilan data berupa nilai UTS maupun UAS muatan pelajaran IPA kelas IV semester 1, (5) menentukan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, (6) menentukan 1 kelas sebagai pelaksanaan uji coba soal, (7) melaksanakan uji coba soal, (8) menganalisis hasil uji coba soal guna mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal, (9) menentukan soal, (10) membuat perangkat RPP untuk dua kali pertemuan untuk kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* dan untuk kelas kontrol dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar.

3.3.2 Tahap Penelitian

Penelitian dilakukan melalui beberapa langkah yaitu: (1) melakukan *pretest* kedua kelas, (2) menganalisis hasil *pretest* kedua kelas, (3) melakukan *treatment* pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dan menerapkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada kelas kontrol masing-masing sebanyak 2 kali pertemuan, (4) melaksanakan *posttest* pada kedua kelas, (5) menganalisis hasil *posttest* pada kedua kelas, (6) menyimpulkan penilaian yang telah dilaksanakan.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Sugiyono (2016:117) menjelaskan populasi sebagai objek dengan kualitas serta karakteristik tertentu supaya dipelajari dan disimpulkan dan merupakan bagian dari wilayah generalisasi. Populasi adalah peserta didik kelas IV SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang. Berikut tabel rincian jumlah populasi penelitian SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Magelang.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Dalam Penelitian

No.	Sekolah	Banyak Siswa
1	SD Negeri Banaran Kelas IV A	29
	SD Negeri Banaran Kelas IV B	28
2	SD Negeri Ketawang 2	27
3	SD Negeri Salam	24
	Total	108

3.4.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2016:118) mendefinisikan sampel sebagai bagian dari karakteristik serta jumlah dari populasi. Dalam penelitian menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Sugiyono (2016:124) memaparkan bahwasannya *Purposive Sampling* merupakan cara memilih sampel sambil memperhatikan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel atas kelas eksperimen dan kelas didasarkan pada pertimbangan tertentu, sehingga didapatkan kelas eksperimen yaitu kelas IV SD Negeri Ketawang 2 dan kelas kontrol yaitu kelas IV A SD Negeri Banaran. Sedangkan uji coba soal dilakukan diluar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu di SD Negeri Salam.

3.5 Variabel Penelitian

Kerlinger dalam (Sugiyono 2016:61) menjelaskan variabel sebagai sifat yang akan diteliti. Kidder (1981) dalam (Sugiyono 2016:61) menjelaskan variabel sebagai kualitas untuk peneliti guna mempelajari serta menarik kesimpulan. Sementara Sugiyono (2016:61) menjelaskan variabel penelitian sebagai atribut yang bervariasi dan dapat diteliti agar dipelajari serta disimpulkan. Terdapat 2 macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1 Variabel Bebas

Sugiyono (2016:61) menjelaskan bahwasannya variabel bebas ialah yang menyebabkan atau mempengaruhi adanya perubahan dalam variabel terikat. Pada penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual (X).

3.5.2 Variabel Terikat

Sugiyono (2016:61) menjelaskan bahwa variabel terikat adalah variabel yang memperoleh pengaruh ataupun variabel yang menjadi akibat dikarenakan variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang (Y).

3.6 Definisi Operasional variabel

Definisi operasional variabel dipakai untuk menjelaskan variabel dalam penelitian agar peneliti dan pembaca memiliki persepsi yang sama.

3.6.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual

Aris Shoimin (2014:129) menjelaskan *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang menuntun siswa agar dapat memupuk kemampuannya dan berpikir secara kritis untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang disajikan.

Boud dan Felletti (1997) dalam (Rusman 2012:230) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* ialah suatu inovasi dalam pendidikan yang dalam proses pembelajarannya menghadirkan masalah nyata yang harus dipecahkan siswa melalui berpikir tingkat tinggi. Sofan Amri (2013:5) menjelaskan *Problem Based Learning* sebagai kegiatan pembelajaran yang diawali dengan menampilkan permasalahan nyata hingga menuntun siswa agar mengembangkan berbagai keterampilan dan berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang disajikan oleh pendidik.

Sri Anitah (2014:6.12) menjelaskan bahwa media audiovisual merupakan gabungan antara video dan visual yang dapat dilihat dan didengar. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam (Arsyad Azhar 2014:4) menjelaskan media pembelajaran berupa buku, gambar, maupun video yang bisa dipakai untuk alat pada penyampaian materi belajar.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual jenis video guna memberi peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPA kelas IV SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag.

3.6.2 Hasil Belajar Mupel IPA

Ahmad Susanto (2013:5) memaknai hasil belajar sebagai perubahan-perubahan aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* siswa sebagai muara dari kegiatan belajar yang dilaksanakan. Nawawi dalam (Ahmad Susanto 2016:5) menjelaskan bahwasannya perolehan skor yang didapat melalui serangkaian kegiatan evaluasi disebut hasil belajar.

Pada penelitian ini, hasil belajar merupakan nilai pada mupel atau muatan pelajaran IPA kelas IV SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual.

3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data yang mendukung penelitian melalui tes, dokumentasi, observasi, dan wawancara.

3.7.1.1 Tes

Amir Daien Indrakusuma dalam (Suharsimi Arikunto 2013:46) menjelaskan tes sebagai tata cara bersifat sistematis untuk mendapatkan data atau keterangan dengan metode yang sesuai. Muchtar Buchori Suharsimi dalam (Suharsimi Arikunto 2013:46) menjelaskan tes sebagai suatu percobaan yang dilakukan guna mengetahui hasil-hasil pelajaran pada sekelompok murid. Sementara Arikunto (2013:67) menjelaskan bahwa tes sebagai alat untuk mengumpulkan informasi melalui teknik serta aturan yang ditetapkan. Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*.

3.7.1.2 Dokumentasi

Sugiyono (2016:329) menjelaskan bahwasannya dokumen sebagai bentuk gambar, catatan, dan cerita yang merupakan hasil catatan dari suatu peristiwa terdahulu. Dokumentasi bertujuan untuk mengetahui data hasil kemampuan belajar siswa, dokumentasi terkait kegiatan dan proses belajar siswa di sekolah yang bersangkutan.

3.7.1.3 Observasi atau Pengamatan

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2016:203) menjelaskan bahwasannya observasi adalah sebuah cara biologis dan psikologis yang tersusun secara kompleks. Sementara Suharsimi Arikunto (2013:45) menjelaskan observasi sebagai kegiatan pencatatan yang sistematis terhadap pengamatan yang dilakukan dengan teliti.

Pada penelitian ini, observasi dilaksanakan guna mengetahui kegiatan belajar siswa di kelas, penggunaan sarana dan prasarana, model yang diterapkan, dan hal lain yang berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.

3.7.1.4 Wawancara

Sugiyono (2016:194) menjelaskan bahwa wawancara adalah suatu pengumpulan data guna mengetahui masalah yang perlu dilakukan penelitian dan untuk mencari tahu sesuatu yang lebih mendalam dari responden. Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono (2016:194) menjelaskan tiga hal yang harus diperhatikan peneliti dalam melakukan wawancara yaitu: (1) responden lebih mengetahui dirinya sendiri, (2) informasi yang diberikan bersifat benar, (3) pertanyaan tidak memberi perspektif ganda.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan guna memperoleh informasi penting berkaitan dengan keperluan informasi pada penelitian mengenai permasalahan yang ada di lapangan yaitu di kelas IV SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.

3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data

Sugiyono (2016:133) menjelaskan instrumen sebagai alat ukur yang digunakan sebagai pengumpulan data yang bersifat akurat. Variabel yang akan diukur yaitu hasil belajar siswa menggunakan instrumen soal berbentuk pilihan ganda. Soal perlu diuji apakah reliabel dan valid atau tidak.

3.8 Uji Coba Instrumen

Sugiyono (2016:148) memaparkan bahwasannya instrumen penelitian merupakan alat ukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Instrumen yang akan dipakai pada penelitian berupa soal tes sebagai *pretest* dan *posttest*. Dimana sebelumnya instrumen dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dianalisis melalui pengujian validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda.

3.8.1 Pengujian Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan oleh peneliti guna mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen. Sugiyono (2016:348) menjelaskan bahwasannya instrumen yang valid merupakan instrumen yang bisa mengukur sesuatu yang ingin diukur. Scarvia B. Anderson dalam (Suharsimi Arikunto 2012:80) juga menjelaskan bahwa kevalidan sebuah tes dilihat dari kemampuannya mengukur apa yang hendak diukur. Terdapat dua macam validitas yang dipakai dalam uji soal yaitu sebagai berikut:

1) Validitas Logis

Untuk mengukur kevalidan soal dalam penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen untuk kemudian dikonsultasikan kepada penilai ahli. Dalam hal ini peneliti menyusun kisi-kisi beserta soal untuk selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum digunakan untuk pelaksanaan uji coba soal.

2) Validitas Empiris

Suharsimi Arikunto (2013:81) memaparkan bahwasannya validitas empiris merupakan validitas yang sudah diuji melalui uji coba yang telah dilakukan. Untuk melakukan uji validitas, peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 24* yaitu melalui menu *Analyze-Correlate-Bivariate*. Besarnya r yang didapatkan dibandingkan dengan r tabel korelasi biserial dalam taraf signifikans 5%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid (Duwi Prayitno 2017: 66).

Soal diujicobakan di kelas V SDN Salam. Kelas V dipilih karena siswa sudah pernah mempelajari materi yang diujicobakan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Karunia Lestari (2017:88) yang menjelaskan bahwa uji coba soal sebaiknya dilaksanakan pada subjek bagian dari populasi yang setingkat lebih tinggi atau pernah mendapatkan materi dari soal yang diujikan.

Soal diujicobakan berjumlah 75 bentuk pilihan ganda. Hasil penghitungan validitas soal uji coba bisa diamati dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Hasil Analisis Soal Uji Coba

Keterangan	Soal Valid	Soal Tidak Valid
Nomor Soal	1, 5, 9, 12, 17, 19, 20, 21, 25, 28, 29, 31, 35, 37, 40, 45, 46, 47, 50, 51, 54, 56, 57, 58, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 69, 70, 73	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 22, 23, 24, 26, 27, 30, 32, 33, 34, 36, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 48, 49, 52, 53, 55, 59, 60, 64, 68, 71, 72, 74, 75
Jumlah	33 butir soal	42 butir soal

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 12 dan 13

3.8.2 Pengujian Reliabilitas Instrumen

Sugiyono (2016:348) menjelaskan bahwa instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen dapat menghasilkan data yang sama apabila digunakan berulang kali pada objek yang sama.

Penghitungan uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 24 pada metode *Cronbach Alpha* pada menu *Analyze-Scale-Reliability Analyze*. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dinyatakan reliabel. Adapun soal yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas merupakan soal yang sudah dinyatakan valid pada penghitungan uji validitasnya (Duwi Priyatno 2017: 79).

Dari perhitungan soal uji coba dengan menggunakan program bantuan SPSS 24 diperoleh *output* sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,942	33

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 14

Berdasarkan penghitungan di atas diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,942 sedangkan $r_{tabel} = 0,396$. Sehingga bisa diputuskan bahwasannya instrumen reliabel.

3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran

Suharsimi Arikunto (2016:222) menjelaskan bahwa analisis soal digunakan untuk mengetahui soal yang baik, kurang baik, dan soal yang tidak baik.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Suharsimi Arikunto (2016:223)

Tabel 3.4 Indeks Kesukaran Soal

Nilai P	Kriteria
Soal dengan P 0,00 - 0,30	Soal sukar
Soal dengan P 0,31 - 0,70	Soal sedang
Soal dengan P 0,71 - 1,00	Soal mudah

Suharsimi Arikunto (2016:225)

Hasil penghitungan tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

Keterangan	Kategori		
	Mudah	Sedang	Sukar
Nomor Soal	2, 4, 10, 13, 14, 15, 18, 19, 25, 28, 30, 32, 38, 42, 47, 48, 52, 56, 58, 63, 64, 69, 71, 74	1, 3, 6, 7, 8, 16, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 29, 33, 34, 36, 39, 40, 41, 46, 51, 53, 54, 55, 57, 61, 62, 65, 66, 68, 70, 72, 73, 75	5, 9, 11, 12, 17, 27, 31, 35, 37, 43, 44, 45, 49, 50, 59, 60, 67
Jumlah	24	34	17

Data selengkapnya terdapat pada lampiran15

Berdasarkan tabel 3.5 maka dari 75 soal pilihan ganda diperoleh 24 butir berkriteria mudah, 34 butir berkriteria sedang, dan 17 butir ber kriteria sukar.

3.8.4 Uji Daya Beda

Suharsimi Arikunto (2016:226) menjelaskan bahwa daya pembeda soal merupakan soal yang dapat mengidentifikasi perbedaan siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah. Soal tergolong baik apabila hanya bisa dikerjakan siswa berkemampuan tinggi. Suharsimi Arikunto (2013:226) menjelaskan indeks deskriminasi sebagai angkat penunjuk besar kecilnya daya pembeda. Berkisar antara rentang 0,00 sampai 1,00.

Rumus untuk menentukan daya pembeda soal dalam Suharsimi Arikunto (2016:228) adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda

J = jumlah peserta tes

J_A = banyak peserta kelompok atas

J_B = banyak peserta kelompok bawah

B_A = banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.6 Kalsifikasi Daya Pembeda

Besarnya Angka D	Kriteria
0,00 - 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,42 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2013:232)

Hasil penghitungan daya beda soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.7 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal

Keterangan	Kategori			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Jelek
Nomor Soal	65	1, 19, 20, 21, 28, 29, 40, 42, 46, 47, 50, 51, 54, 55, 56, 57, 61, 62, 63, 66, 69, 70, 73	5, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 24, 25, 27, 31, 35, 37, 43, 45, 49, 53, 58, 59, 60, 64, 67, 74	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 18, 22, 23, 26, 30, 32, 33, 34, 36, 38, 39, 41, 44, 48, 52, 68, 71, 72, 75
Jumlah	1	23	23	28

Data selengkapnya terdapat pada lampiran 16

Berdasarkan hasil analisis daya beda soal, dari 75 soal terdapat 1 butir soal berkriteria sangat baik, 23 butir berkriteria baik, 23 butir berkriteria cukup, dan 28 butir berkriteria jelek.

3.8.5 Penentuan Instrumen

Setelah instrumen soal diujicobakan dan dianalisis, maka selanjutnya penentuan instrumen soal. Penentuan instrumen soal dilakukan untuk memilih soal yang akan dipakai dalam penelitian. Soal yang sesuai dengan kriteria dipakai untuk *pretest* serta *posttest*, sedangkan soal yang tidak memenuhi kriteria akan dibuang. Berikut hasil analisis instrumen soal.

Tabel 3.8 Hasil Analisis Instrumen Tes

Daya Pembeda	Taraf Kesukaran	Nomor Butir Soal	Jumlah
Cukup	Sukar	5, 9, 12, 17, 31, 35, 37, 45, 67	9
	Sedang		
	Mudah	25	1
Baik	Sukar	50	1
	Sedang	1, 20, 21, 29, 40, 46, 51, 54, 57, 61, 62, 66, 70, 73	14
	Mudah	19, 28, 47, 56, 69	5

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17

Dari 75 soal yang diuji cobakan, dipilih 30 soal yang memenuhi kriteria setelah dilakukan uji coba dan analisis hasil uji cobanya. Soal yang dipilih tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan *pretest* dan *posttest*.

3.9 Teknik Analisis Data

Sugiyono (2016:335) memaparkan bahwa analisis data merupakan sebuah proses menganalisis yang digunakan sebagai pertimbangan pemilihan data untuk dipelajari dan dibuat kesimpulannya.

3.9.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan supaya tidak terjadi penyimpangan kesimpulan pada kebenaran. Sebelumnya perlu melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata ini dilaksanakan untuk menganalisis data awal sebelum sampel diberikan perlakuan. Perhitungan diambil dari hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol.

3.9.1.1 Uji Normalitas

Sugiyono (2016:107) memaparkan bahwasannya uji normalitas dipakai guna mengetahui variabel dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Karunia Eka Lestari (2017:243) menjelaskan bahwa data yang memiliki distribusi normal menggambarkan sebaran data yang dapat mewakili populasi dalam penelitian.

Penghitungan uji normalitas pada penelitian ini dengan *SPSS 24* melalui *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Karunia Eka Lestari (2017:243) menjelaskan bahwa uji normalitas melalui *Kolmogorov Smirnov* bisa digunakan untuk jumlah sampel yang besar maupun kecil sedangkan *Saphiro Wilk* lebih disarankan apabila jumlah sampel yang dihitung kurang 50. Maka dari itu pada penelitian ini memakai *Kolmogorov Smirnov*.

Duwi Priyatno (2017:90) menjelaskan bahwa pengambilan keputusan pada *Kolmogorov Smirnov* dilakukan dengan melihat nilai signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi lebih besar daripada 0,05 artinya data berdistribusi normal, dan sebaliknya.

3.9.1.2 Uji Homogenitas

Duwi Priyatno (2017:101) menjelaskan bahwa uji homogenitas merupakan uji prasyarat dalam pengujian hipotesis serta bertujuan menganalisis kesamaan variansi pada kelas eksperimen maupun kontrol. Sedangkan Karunia Eka Lestari (2017:248) menjelaskan bahwa uji homogenitas digunakan guna menguji homogenitas data.

Uji homogenitas dalam penelitian ini dengan bantuan program *SPSS 24* dengan *F test (Leven's test)*, dimana penarikan kesimpulannya dilakukan dengan taraf signifikansi 5%. Artinya jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka *varians* dikatakan homogen, dan sebaliknya (Karunia Eka Lestari (2017:248-252).

3.9.1.3 Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata bertujuan guna mengukur kesamaan rata-rata kedua kelas penelitian. Dwi Priyatno (2017:200-201) menjelaskan bahwa uji kesamaan rata-rata dua sampel dapat dilakukan melalui pengujian *t-test* dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, namun apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Pengambilan keputusan bisa pula dilakukan dengan melihat nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_o diterima, namun apabila signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka H_o ditolak.

Uji kesamaan rata-rata dihitung memakai bantuan program *SPSS 24* pada menu *Analyze- Compare Means- Independent Samples T-Test*. Hasilnya bisa diamati dalam nilai *t* kolom *T-Test for Equality of Means* (Karunia Eka Lestari 2017:284-285).

3.9.2 Analisis Data Akhir

Setelah diberikan *treatment* kedua kelas, lalu diberikan *posttest* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam belajar. Nilai *posttest* dijadikan dasar pengujian analisis data akhir dalam penelitian. Analisis data dilakukan yaitu sebagai berikut.

3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui populasi berdistribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas dilakukan melalui program bantuan *SPSS 24* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* (Duwi Priyatno 2017:85).

Duwi Priyatno (2017:90) menjelaskan bahwa pengambilan keputusan pada *Kolmogorov Smirnov* dilakukan dengan melihat nilai signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansinya melebihi 0,05 maka data memiliki distribusi normal, dan sebaliknya.

3.9.2.2 Uji Homogenitas

Uji hipotesis bertujuan untuk menguji kesamaan varians dari kedua variabel. Uji homogenitas memakai SPSS 24 dengan *F test (Leven's test)*, dimana penarikan kesimpulannya dilakukan dengan taraf signifikansi 5% (Karunia Eka Lestari (2017:248-252)).

3.9.2.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menguji hasil belajar muatan pelajaran IPA kelas IV pada kedua kelas penelitian. Uji hipotesis dilakukan menggunakan t-test. Karunia Eka Lestari (2017:279) menjelaskan bahwa uji t dilakukan untuk menguji hipotesis pada penelitian eksperimen guna mengukur perbedaan pencapaian hasil belajar setelah diberi *treatment*.

Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 = Model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual tidak efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

H_a = Model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

Uji hipotesis dilakukan melalui SPSS 24 pada menu *Analyze-Compare Means-Independent Sample T Test*. Hasilnya bisa diamati dalam kolom *T-Test for Equality of Means*. Jika nilai signifikansi melebihi 0,05 maka H_0 diterima, namun jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak (Karunia Eka Lestari 2017:284-285).

3.9.2.4 Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan agar mengetahui besarnya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*.

$$NGAIN = \frac{\text{skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor } pretest}$$

Hasil penghitungan kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria berikut ini.

Tabel 3.9 Tabel Klasifikasi N-Gain

Interval Koefisien	Kriteria
$N-Gain \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi

Sumber: Lestari dan Ridwan (2017:235)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Banaran dan SDN Ketawang 2 Gugus Wahidin Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang. Penelitian di SDN Ketawang 2 dilaksanakan pada tanggal 2 dan 3 Maret 2020, sedangkan di SDN Banaran dilaksanakan pada tanggal 4 dan 5 Maret 2020. Penelitian dilakukan dua kali pertemuan pada masing-masing sekolah. Dua kali pemberian *treatment* pada kedua kelas penelitian dilakukan karena adanya peraturan pemerintah yang mengharuskan siswa belajar di rumah karena adanya pandemi virus *Covid-19*. Sehubungan dengan hal tersebut, pihak jurusan PGSD memberikan kebijakan kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian sebanyak dua kali pertemuan. Apabila peneliti sudah melakukan penelitian pada masing-masing sekolah sebanyak dua kali pertemuan maka dapat dilanjutkan dengan melakukan *posttest*. Adapun pelaksanaan *posttest* dilakukan dengan sistem daring, yaitu memanfaatkan internet pada pemberian soal melalui *google form*.

Sebelum penelitian dilaksanakan, diberikan soal *pretest* guna mengetahui kemampuani awal siswa. Kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada tema 8 subtema 1 dengan materi pokok gaya dan gerak. Kegiatan pembelajaran di SDN Ketawang 2 sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual, sedangkan di SDN Banaran menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar. Setelah melaksanakan *treatment* pada masing-masing kelas, lalu dilaksanakan kegiatan *posttest* untuk mengukur hasil pencapaian belajar siswa pada muatan pelajaran IPA. Hasil tersebut kemudian dianalisis untuk menguji kebenaran hipotesisi penelitian dan sebagai dasar dalam pengambilan kesimpulan.

4.1.1 Analisis data Awal

Analisis data awal dilakukan guna mengetahui kesamaan kondisi awal data. Analisis data awal dilakukan dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata memakai nilai *pretest*.

4.1.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data awal berdistribusi normal atau tidak. Data normal menjadi syarat pada pengujian statistik parametris (uji t-test). Analisis yang dilakukan dalam menguji normalitas data adalah melalui program *SPSS 24*. Berikut analisis dan langkah yang dilakukan dalam pengujian normalitas data dengan menggunakan program *SPSS 24*.

1) Hipotesis Uji

H_o = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

2) Taraf Signifikansi

Taraf $\alpha = 0,05$

3) Statistik Uji

Penghitungan uji normalitas data awal hasil *pretest* siswa adalah dengan bantuan program *SPSS 24* menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

4) Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan berdasarkan hipotesis, yaitu jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka H_o diterima dan apabila kurang dari atau sama dengan 0,05 maka H_o ditolak.

5) Hitungan

Berikut ini merupakan langkah-langkah melakukan uji normalitas melalui *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menggunakan program *SPSS 24*.

- a. Buka aplikasi program *SPSS 24*.
- b. Masukkan data dalam program *SPSS 24*.
- c. Pilih menu *Analyze-Descriptive Statistics-Explore*.

Tabel 4.1 Output Hasil Uji Normalitas Data Awal

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Siswa	Pre-Test Eksperimen (PBL)	0,107	27	,200*	0,971	27	0,633
	Pre-Test Kontrol (TPS)	0,133	29	,200*	0,962	29	0,368

a. Lilliefors Significance Correction

6) Kesimpulan

Berdasar tabel 4.1 diketahui bahwasannya nilai signifikansi kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebesar 0,200. Artinya nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Diambil kesimpulan data memiliki distribusi normal.

4.1.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan nilai *pretest* siswa guna mengetahui apakah kedua kelas berasal dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas melalui SPSS 24. Adapun analisis dan langkah melakukan uji homogenitas yaitu:

1) Hipotesis Uji

H_0 = Tidak terdapat perbedaan varians dari kedua kelas.

H_a = Terdapat perbedaan varians dari kedua kelas.

2) Taraf Signifikansi

$\alpha = 0,05$.

3) Uji statistik

Penghitungan uji homogenitas data awal hasil *pretest* siswa adalah menggunakan bantuan program SPSS 24 menggunakan uji *Levene*.

4) Pengambilan Keputusan

Apabila nilai signifikansi melebihi 0,05 maka H_0 diterima, namun apabila nilai signifikansi kurang atau sama dengan 0,05 maka H_0 ditolak.

5) Hitungan

Berikut ini merupakan langkah-langkah melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program *SPSS 24*.

- a. Buka program aplikasi *SPSS 24*.
- b. Masukkan data nilai siswa dalam program *SPSS*.
- c. Memilih *Analyze-Compare Means-One Way Anova*.

Tabel 4.2 Output Hasil Uji Homogenitas Data Awal

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,564	1	54	0,456

6) Kesimpulan

Berdasarkan tabel 4.2 maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,456. Artinya nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05 sehingga H_o diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa data tidak terdapat varians yang berbeda (data homogen).

4.1.1.3 Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan guna mengetahui kesamaan kemampuan awal kedua kelas. Pengujian menggunakan bantuan program *SPSS 24*. Adapun analisis dan langkah uji kesamaan rata-rata adalah:

1) Hipotesisi Uji

H_o = Kedua kelas memiliki kemampuan awal sama

H_a = Kedua kelas tidak mempunyai kemampuan awal yang sama

2) Taraf Signifikansi

Penghitungan taraf signifikansi pada penelitian ini berdasarkan pada nilai *pretest* siswa dengan menggunakan program bantuan *SPSS 24* yaitu melalui uji *Independent Samples T Test*.

3) Uji statistik

Penghitungan taraf signifikansi pada penelitian ini berdasarkan pada nilai *pretest* siswa dengan menggunakan program bantuan *SPSS 24* yaitu melalui uji *Independent Samples T Test*.

4) Pengambilan Keputusan

Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima, namun apabila diperoleh nilai signifikansi kurang atau sama dengan 0,05 maka H_0 ditolak.

5) Hitungan

Berikut ini merupakan langkah-langkah melakukan uji kesamaan rata-rata menggunakan program *SPSS 24*.

- a. Buka program aplikasi *SPSS 24*.
- b. Masukkan data nilai siswa dalam program *SPSS*.
- c. Memilih *Analyze-Compare Means- Independent Samples T Test*.

Tabel 4.3 Output Uji Kesamaan rata-rata

		Independent Samples Test								
		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
Nilai Siswa	Equal variances assumed	0,564	0,456	-1,354	54	0,181	-5,264	3,889	-13,062	2,533
	Equal variances not assumed			-1,346	51,201	0,184	-5,264	3,912	-13,117	2,589

6) Kesimpulan

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa nilai sigifikansinya sebesar 0,181 dan lebih besar dari 0,05, sehingga H_o diterima dan H_a ditolak. Disimpulkan data awal dari kedua kelas tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

4.1.2 Analisis Data Akhir

Setelah melaksanakan *treatment* pada kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* dan kelas kontrol menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar, maka langkah selanjutnya adalah melakukan kegiatan *posttest* guna mengukur kemampuan belajar yang dicapai siswa. Hasil nilai *posttest* digunakan sebagai bahan dalam melakukan analisis data akhir.

4.1.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan nilai *posttest* siswa guna mengetahui apakah data kedua kelas memiliki distribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas data dilakukan melalui program *SPSS 24*.

1) Hipotesis Uji

H_o = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

2) Taraf Signifikansi

$\alpha = 0,05$

3) Statistik Uji

Penghitungan uji normalitas data awal hasil *pretest* siswa adalah dengan program *SPSS 24* melalui uji *Kolmogorov-Smirnov*.

4) Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan berdasarkan hipotesis, yaitu jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka H_o diterima dan jika kurang dari atau sama dengan 0,05 maka H_o ditolak.

5) Hitungan

Berikut ini merupakan langkah-langkah melakukan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test* menggunakan program *SPSS 24*.

- a. Buka aplikasi program SPSS 24.
- b. Masukkan data pada program SPSS 24.
- c. Pilih menu *Analyze-Descriptive Statistics-Explore*.

Tabel 4.4 Output Hasil Uji Normalitas Data Akhir

Tests of Normality							
KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	POSTTEST KELAS EKSPERIMEN (PBL)	0,130	27	,200*	0,957	27	0,317
	POSTTEST KELAS KONTROL (TPS)	0,130	29	,200*	0,940	29	0,102

a. Lilliefors Significance Correction

6) Kesimpulan

Berdasarkan tabel 4.3 hasil penghitungan uji normalitas data, diketahui nilai signifikansi kedua kelas sebesar 0,200 lebih besar daripada 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Diambil kesimpulan data memiliki distribusi normal.

4.1.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui ada tidaknya perbedaan varians kedua kelas dalam penelitian melalui program bantuan SPSS 24. Berikut penghitungannya.

1) Hipotesis Uji

H_0 = Tidak terdapat perbedaan varians dari kedua kelas.

H_a = Terdapat perbedaan varians dari kedua kelas.

2) Taraf Signifikansi

$\alpha = 0,05$.

3) Uji statistik

Penghitungan uji homogenitas data akhir hasil *posttest* siswa adalah menggunakan bantuan program SPSS 24 menggunakan uji *Levene*.

4) Pengambilan Keputusan

Apabila nilai signifikansinya lebih besar daripada 0,05 maka H_o diterima, namun apabila nilai signifikansinya kurang dari atau sama dengan 0,05 maka H_o ditolak.

5) Hitungan

Berikut ini merupakan langkah-langkah melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program *SPSS 24*.

- a. Buka program aplikasi *SPSS 24*.
- b. Masukkan data nilai siswa dalam program *SPSS*.
- c. Memilih menu *Analyze-Compare Means-One Way Anova*.

Tabel 4.5 Output Penghitungan Hasil Uji Homogenitas Data Akhir

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,921	1	54	0,053

6) Kesimpulan

Dari tabel 4.5 diketahui nilai signifikansi 0,053 lebih besar daripada 0,050 sehingga H_o diterima. Disimpulkan jika data homogen atau tidak terdapat perbedaan varians dari kedua kelas.

4.1.2.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan guna mengetahui signifikansi hasil penelitian dengan menggunakan nilai hasil *posttest* siswa. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan guna menguji hasil belajar muatan pelajaran IPA setelah dilaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun analisis dan penghitungan uji hipotesis adalah.

1) Hipotesis Uji

H_o = Model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual tidak efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag.

H_a = Model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag.

2) Taraf Signifikansi

$\alpha = 0,05$.

3) Uji statistik

Penghitungan uji homogenitas data akhir hasil *posttest* siswa memakai program *SPSS 24* melalui uji *Independent Samples T Test*.

4) Pengambilan Keputusan

Apabila nilai signifikansi melebihi 0,05 maka H_o diterima, namun jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_o ditolak.

5) Hitungan

Berikut ini merupakan langkah-langkah melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program *SPSS 24*.

- a. Buka program aplikasi *SPSS 24*.
- b. Masukkan data nilai siswa dalam program *SPSS*.
- c. Memilih menu *Analyze-Compare Means-Independent Samples T Test*.

Tabel 4.6 Output Hasil penghitungan Uji T

Independent Samples Test										
		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	Equal variances assumed	3,921	0,053	9,672	54	0,000	18,448	1,907	14,624	22,273
	Equal variances not assumed			9,781	51,078	0,000	18,448	1,886	14,662	22,235

6) Simpulan

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag.

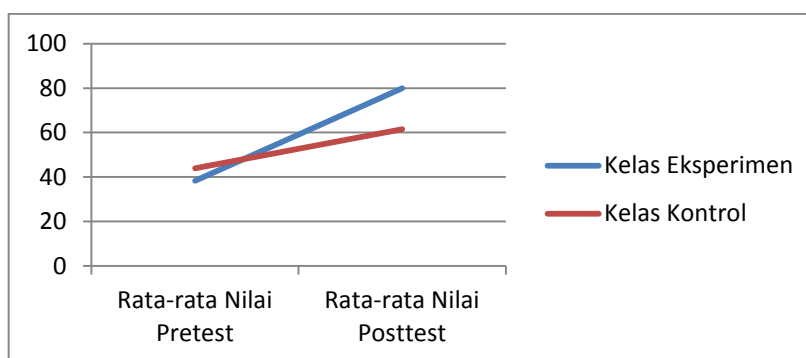
4.1.2.4 Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan guna mengukur besarnya peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*. Peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam muatan pelajaran IPA bisa diamati dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-Gain*)

Kelas	Rata-Rata		Jumlah Siswa	G	Kriteria
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
Eksperimen	38,67	80,00	27	0,67	Sedang
Kontrol	43,93	61,55	29	0,30	Rendah

Berdasar tabel 4.7 dapat diketahui bahwasannya peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,67 termasuk pada kategori sedang. Pada kelas kontrol sebesar 0,30 termasuk pada kategori rendah. Gambar diagram berikut menjelaskan peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest*.



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diatas, kedua kelas mempunyai kemampuan awal yang cenderung sama, namun setelah diberi *treatment* kelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual mengalami peningkatan nilai yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menerapkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar. Hal tersebut menunjukkan bahwasannya penerapan model *Problem Based Learning*

berbantuan media audiovisual efektif diterapkan pada mupel IPA materi gaya dan gerak pada siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Kecamatan Grabag.

4.1.3 Deskripsi Pembelajaran

Penelitian dilakukan bulan Maret 2019 di SDN Ketawang 2 dan SDN Banaran Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang tahun ajaran 2019/2020. Deskripsi pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama penelitian dijabarkan sebagai berikut.

4.1.3.1 Penelitian di Kelas Eksperimen

Pemberian *treatment* pada kelas eksperimen dilaksanakan dua kali pertemuan. Sedangkan pelaksanaan *posttest* dilakukan dengan sistem daring, yaitu memanfaatkan internet sebagai sarana penghubung siswa kepada peneliti.

- 1) Pertemuan pertama pelaksanaan penelitian dalam rangka memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2020 di SDN Ketawang 2. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” subtema 1 “Lingkungan tempat Tinggalku” pembelajaran pertama materi pengertian dan perbedaan gaya dan gerak serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, dilakukan *pretest* guna mengukur kemampuan awal siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengacu pada perangkat RPP yang telah disiapkan, yaitu meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan terdiri dari doa, penguatan nilai karakter, *appersepsi*, penyampaian tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, serta *ice breaking*.

Kemudian dilanjutkan kegiatan inti, dimana langkah pembelajaran yang dilakukan mengacu pada langkah pada *Problem Based Learning*. Fase 1 (orientasi siswa kepada masalah), dimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran, memutar video anak bermain ayunan sebagai penghantar penyampaian masalah kepada siswa, memberikan kesempatan siswa untuk berfikir dalam rangka memahami masalah yang harus dipecahkan, serta memberi motivasi agar

terlibat aktif dalam penyelesaian masalah. Fase 2 (mengorganisasi siswa untuk belajar), dimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok belajar, mendiskusikan materi gaya dan gerak sebagai dasar dalam penyelesaian masalah, serta mendengarkan arahan dan penjelasan mengenai tugas dan kegiatan belajar yang harus dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah. Fase 3 (membimbing penyelidikan individu atau kelompok), adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu penggalan informasi atau materi dari berbagai sumber sebagai dasar dalam penyelesaian masalah yang disajikan, mengamati video penerapan gaya dalam kehidupan sehari-hari sebagai salah satu sumber informasi, serta melakukan kegiatan percobaan untuk menyelesaikan permasalahan yang disajikan sesuai LKPD, guru terlibat membimbing dan mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Fase 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil karya), adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menulis laporan hasil percobaan dalam rangka penyelesaian masalah dan menyampikannya di depan kelas. Fase 5 (menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah), adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menyimpulkan dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah yang telah dilaksanakan.

Kegiatan penutup terdiri dari menyimpulkan materi belajar dan membuat ringkasan, mengerjakan soal evaluasi, pemberian tindak lanjut, dan ditutup dengan doa disertai pemberian pesan moral kepada siswa.

- 2) Pertemuan kedua dilaksanakan 3 Maret 2020 tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” subtema 1 “Lingkungan tempat Tinggalku” pembelajaran kedua materi pengaruh gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan pada perangkat RPP. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan terdiri dari doa, penguatan nilai karakter, *appersepsi*, penyampaian tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, serta *ice breaking*.

Kemudian dilanjutkan kegiatan inti menurut langkah-langkah pada model *Problem Based Learning*. Fase 1 (orientasi peserta didik kepada masalah), kegiatan pembelajaran terdiri dari penyampaian tujuan serta kegiatan belajar, pemutaran video tentang pengaruh gaya pada gerak benda, menemukan adanya pengaruh gaya terhadap gerak, penyampaian permasalahan dari guru kepada siswa, mendengarkan penjelasan tentang permasalahan yang diajukan dan penyelesaian masalah yang perlu dilakukan siswa. Fase 2 (mengorganisasikan siswa untuk belajar), adapun kegiatan yang dilakukan yaitu membentuk kelompok-kelompok belajar, penyampaian penjelasan tentang tugas belajar yang harus dilakukan guna memecahkan masalah. Fase 3 (membimbing penyelidikan individu atau kelompok), adapun kegiatan yang dilakukan yaitu pencarian dan mencari informasi sebagai landasan menyelesaikan masalah, melakukan percobaan kaitannya dengan pembuktian sebagai upaya pemecahan masalah, guru memberi bimbingan serta mengontrol kegiatan belajar siswa. Fase 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil karya), adapun kegiatannya yaitu membuat laporan hasil percobaan sebagai jawaban dari permasalahan yang diajukan dan menyampaikan hasil pemecahan masalah. Fase 5 (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah), adapun kegiatan yang dilakukan yaitu membuat kesimpulan serta melakukan evaluasi penyelesaian masalah yang dilakukan dilanjutkan dengan tanya jawab.

Kegiatan penutup terdiri dari menyimpulkan materi belajar dan membuat ringkasan, mengerjakan soal evaluasi, pemberian tindak lanjut, dan ditutup dengan doa disertai pemberian pesan moral kepada siswa.

4.1.3.2 Penelitian di Kelas Kontrol

Pelaksanaan penelitian dikelas kontrol juga dilakukan dua kali pertemuan, selanjutnya dilakukan *posttest*. Adapun pelaksanaan *posttest* dilakukan dengan sistem daring, yaitu memanfaatkan internet sebagai sarana penghubung siswa kepada peneliti.

- 1) Pertemuan pertama yaitu 4 Maret 2020 di SDN Banaran berdasarkan pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” subtema 1 “Lingkungan tempat Tinggalku” pembelajaran pertama materi pengertiandan perbedaan gaya dan gerak serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum melaksanakan pembelajaran, dilakukan *pretest* guna mengukur kemampuan awal siswa. Kegiatan pembelajaran mengacu pada RPP yang telah di buat menerapkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar. Adapun cakupan kegiatan meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan terdiri dari doa, pemberian nilai karakter, *appersepsi*, penyampaian tujuan serta kegiatan belajar, *ice breaking*.

Kegiatan inti dilakukan dengan menerapkan langkah model *Think pair Share* berbantuan media gambar. Tahap *Think* dilakukan dengan memperlihatkan gambar tentang anak yang bermain ayunan, kemudian siswa mengidentifikasi gaya dan gerak serta contoh penerapannya melalui kegiatan tanya jawab dengan guru. Tahap *Pair* dilakukan dengan membentuk siswa menjadi berpasangan untuk mendiskusikan materi pengertian gaya dan gerak serta penerapannya. Dilanjutkan mengerjakan lembar kerja secara berpasangan. Tahap *Share* dilakukan dengan melakukan presentasi hasil pengerjaan lembar kerja didepan kelas dilanjutkan tanya jawa.

Kegiatan penutup terdiri dari menyimpulkan materi belajar dan membuat ringkasan, mengerjakan soal evaluasi, pemberian tindak lanjut, dan ditutup dengan doa disertai pemberian pesan moral kepada siswa.

- 2) Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2020 tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” subtema 1 “Lingkungan tempat Tinggalku” pembelajaran kedua materi pengaruh gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan perangkat RPP. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan terdiri dari doa, pemberian nilai karakter, *appersepsi*, penyampaian tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, serta *ice breaking*.

Kemudian dilanjutkan pada kegiatan inti yang disesuaikan pada model *Think Pair Share* berbantuan media gambar. Tahap *Think* dilakukan dengan mengamati gambar tentang anak yang bermain sepeda dilanjutkan dengan menemukan adanya pengaruh gaya dan gerak dari gambar tersebut secara mandiri melalui kegiatan tanya jawab dengan guru. Tahap *Pair* dilakukan dengan membentuk siswa berpasangan untuk mendiskusikan pengaruh gaya dan gerak, dilanjutkan dengan melakukan percobaan sesuai lembar kerja secara berpasangan. Tahap *Share* dilakukan dengan menyampaikan hasil diskusi didepan kelas dilanjutkan tanya jawab.

Penutup terdiri dari menyimpulkan dan membuat ringkasan, mengerjakan soal evaluasi, pemberian tindak lanjut, dan ditutup dengan doa disertai pemberian pesan moral kepada siswa.

4.2 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini meliputi pemaknaan temuan berupa hasil temuan peneliti selama melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kedua kelas baik proses pembelajaran maupun hasilnya. Selain pemaknaan temuan, terdapat implikasi temuan yang terdiri dari implikasi teoritis, praktis, dan pedagogik.

4.2.1 Pemaknaan Temuan

Pemaknaan temuan dari hasil belajar yang terdiri dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa dilakukan guna memberikan gambaran dari temuan pada penelitian yang telah dilakukan.

4.2.1.1 Nilai *Pretest* Siswa

Pretest dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui Pengetahuan awal pada materi gaya dan gerak. Soal yang diujikan sebanyak 30 buah berbentuk pilihan ganda. Nilai hasil *pretest* digunakan untuk pembandingan antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Rerata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 38,66 dan kelas kontrol 43,93. Artinya kedua kelas memiliki

kemampuan rata-rata yang berbeda namun tidak signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji normalitas dan uji homogen kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varian sama atau homogen. Selain itu, berdasarkan uji kesamaan rata-rata data *pretest* membuktikan bahwasannya kedua kelas mempunyai kemampuan awal sama atau tidak berbeda jauh. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa menunjukkan bahwasannya kedua kelas memiliki kemampuan awal masih rendah.

Terdapat faktor yang memberi pengaruh belajar pada siswa dalam belajar yaitu faktor dari dalam diri siswa dan dari luar atau lingkungan. Sejalan dengan pendapat Susanto (2016:12) menjelaskan bahwasannya faktor *internal* yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi kemampuan, minat belajar, motivasi belajar, dan mental atau kondisi fisik siswa. Adapun faktor *eksternal* yang memberi pengaruh siswa meliputi keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Nilai hasil *pretest* yang rendah pada kedua kelas dikarenakan faktor internal berupa kemampuan siswa, yaitu karena siswa belum mempelajari materi gaya dan gerak. Hal tersebut membuat siswa kesulitan mengerjakan soal *pretest* yang diberikan.

4.2.1.2 Nilai *Posttest* Siswa

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada masing-masing kelas sebanyak dua kali pertemuan, maka selanjutnya dilakukan *posttest* guna mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Pelaksanaan *posttest* dilakukan dengan menggunakan *google form*, dimana siswa mengerjakan soal melalui alat elektronik berupa *handphone* yang tersambung dengan koneksi internet. Hal tersebut dilakukan berkaitan dengan adanya peraturan belajar dari rumah. Hal tersebut juga menjadi kendala tersendiri karena siswa harus berupaya menyediakan *handphone*. Sehingga diperlukan pendampingan dan bantuan dari orangtuanya. Hal tersebut sesuai dengan teori Vygotsky tentang *Scaffolding* yang menjelaskan perlunya bantuan dari orang lain dalam belajar siswa.

Dari hasil *posttest* yang dilakukan melalui *google form* tersebut kemudian dianalisis. Nilai hasil *posttest* kedua kelas dibandingkan dengan melakukan uji

homogenitas dan uji normalitas. Hasilnya kedua kelas memiliki data normal dan homogen. Rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 80,00 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 61,55.

Ahmad Susanto (2016:5) memaparkan hasil belajar sebagai buah pengetahuan yang didapatkan anak setelah melaksanakan pembelajaran menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Menurut Nawawi dalam (Ahmad Susanto 2016:5) menjelaskan hasil belajar sebagai nilai hasil pengukuran melalui tes terhadap hasil belajar peserta didik.

Adanya peningkatan rerata nilai belajar pada peserta didik menunjukkan adanya pencapaian hasil belajar. Peningkatan rerata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dapat memberi peningkatan hasil belajar IPA siswa SD. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Eviani, Sri Utami, dan Tahmid Sabri yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Literasi Sains IPA Kelas V SD” yang menjelaskan bahwa menerapkan pembelajaran dengan masalah memberi pada hasil belajar kelas V, yaitu terjadi peningkatan nilai siswa pada literasi sains.

Penerapan model *Problem Based Learning* juga bisa memberi peningkatan keterampilan berfikir kritis, karena dengan adanya masalah yang disajikan siswa dapat terlibat secara langsung untuk belajar menyelesaikan permasalahan nyata, hal tersebut sesuai dengan penelitiannya Selly Purwita Sari, Henny Dewi, dan Sri Giarti yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Muatan Matematika Kelas IV” yang menjelaskan bahwa dengan menerapkan *Problem Based Learning* untuk siswa kelas IV SD dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam belajar karena dapat terlibat langsung dalam penyelesaian masalah yang disajikan.

Model *Problem Based Learning* selain meningkatkan kemampuan berfikir kritis juga bisa memberikan peningkatan pada kemampuan berfikir kreatif, aktivitas siswa, dan motivasi siswa dalam belajar, Sesuai penelitian dari Eko Purwanti, Eva Banowati, dan Dewi Kartika Sari yang berjudul “*The Effect of Problem Based Learning Model Increase The Creative Thinking Skill and Students Activities on Elementary School*” yang menjelaskan bahwasannya melalui *Problem Based Learning* meningkatkan daya berfikir kritis serta aktivitas siswa dalam belajar yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dari Rini Istanti dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gadingan”. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwasannya model *Problem Based Learning* pada mapel IPA siswa kelas V SD memberi peningkatan motivasi siswa yang bermuara pada peningkatan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Rizal Abdurrozak, Asep, dan Isrok dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa”. Dari penelitiannya dijelaskan bahwasannya penerapan model *problem Based Learning* bisa memberikan peningkatan kemampuan berfikir kritis peserta didik sehingga bermuara dalam peningkatan hasil belajar kelas IV siswa SD.

Meningkatnya kualitas pembelajaran, kemampuan berfikir kritis, serta aktivitas belajar peserta didik setelah menerapkan model *Problem Based Learning* juga bermuara pada meningkatnya nilai belajar. Hal tersebut sesuai penelitian Irma Septiningtyas dan Farida Istianah yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang menjelaskan model *Problem Based Learning* memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa kelas IV pada muatan IPA. Sejalan dari penelitian yang dilakukan oleh Andhini Virgiana dan Wasitohadi yang berjudul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Gadu Sambong Blora” yang menjelaskan terdapat peningkatan pada hasil pembelajaran IPA kelas V pada penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual daripada penerapan model *Think Pair Share*.

Ibrahim & Nur (2002) dalam (Rusman 2012:242) menjelaskan bahwasannya tujuan pembelajaran *Problem Based Learning* adalah: (1) berkembangnya kemampuan berpikir kritis, (2) siswa dapat belajar melalui pengalaman nyata, (3) peserta didik dapat terlibat untuk memecahkan masalah secara mandiri. Sementara Aris Shoimin (2014:132) menjelaskan bahwasannya model PBL mempunyai beberapa kelebihan seperti: (1) mendorong peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dunia nyata, (2) memacu peserta didik memperoleh pengetahuannya melalui kegiatan belajar, (3) pembelajaran akan lebih terfokus, (4) pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok sehingga dapat membangun kegiatan belajar siswa secara aktif.

Beberapa kelebihan tersebut mendukung adanya perolehan nilai *posttests* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada perolehan nilai pada kelas kontrol. Dari hasil penghitungan dan analisis *t test* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi kurang dari 0,05, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan bahwasannya model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA.

Akan tetapi proses pelaksanaan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* masih dijumpai kekurangan seperti pendidik harus lebih memahami dengan ketidak pahaman siswa pada masalah yang diberikan dalam melakukan kegiatan belajar, karena berdasarkan penelitian, masih terdapat beberapa siswa perlu dibimbing secara pelan-pelan agar siswa paham apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, pada saat melaksanakan kegiatan berkelompok pendidik harus aktif dalam mengamati dan mendampingi kegiatan siswa agar siswa dapat melakukan diskusi maupun saling bekerja sama dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan Aris Shoimin (2014:132) yang menjelaskan bahwasannya kekurangan model PBL yaitu: (1) guru memiliki tugas lebih untuk lebih berperan aktif dalam menyajikan materi dan membimbing siswa menyelesaikan masalah, (2) untuk kelas dengan tingkat keberagaman siswa yang tinggi akan sulit untuk membagi tugas kepada siswa.

4.3 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi berkenaan dengan adanya penerapan berupa manfaat dari hasil penelitian yang meliputi implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

4.3.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis berkaitan antara hasil penelitian dengan teori yang dikaji. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada muatan pelajaran IPA kelas IV SD lebih efektif dibandingkan pada penerapan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar di SD Gugus Wahidin Grabag. Keefektifan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran di SD sesuai dengan teori *Piaget* yang memaparkan bahwasannya pada usia SD anak ada dalam tahap operasional konkrit. Artinya anak bisa belajar dengan memakain kemampuan berfikir logis untuk menyelesaikan masalah yang bersifat nyata. Didukung oleh teori belajar bermakna dari David Ausubel yang menjelaskan bahwa anak akan memperoleh pengetahuan apabila belajar yang dilakukan dapat bermakna.

Sedangkan teori Bruner mejelaskan belajar penemuan yaitu dengan menekankan pada berfikir tingkat tinggi. Penerapan model *Problem Based Learning* melibatkan siswa seara langsung dalam menyelesaikan masalah bersifat nyata sehingga dapat berfikir dengan kritis menyelesaikan masalah, dengan demikian akan memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna. Dalam penerapan model *Problem Based Learning* perlu adanya pendampingan dari guru kepada siswa saat proses pemecahan masalah, hal tersebut sesuai dengan teori Vygotsky tentang *Scaffolding* yang menjelaskan bahwa perlunya bantuan orang lain untuk membantu siswa belajar.

Selain itu, Teori Piaget juga menjadi dasar dalam penggunaan media pembelajaran. Siwa usia SD ada dalam tahapan operasional konkrit sehingga kegiatan pembelajaran membutuhkan sesuatu bersifat konkrit. Pemakaian media audiovisual bisa mempermudah peserta didik supaya lebih mudah dalam

mempelajari dan memperoleh materi pelajaran karena siswa dapat belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Hadirnya media audiovisual berupa video memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara langsung melalui kegiatan mengamati dan mendengarkan, tidak hanya membayangkan. Hal tersebut didukung oleh teori Edgar Dale yang menggambarkan tingkat keabstrakan sebuah media. Dalam hal ini media audiovisual berada pada tingkat 4 sebagai televisi, sehingga dikategorikan sebagai benda yang mendekati tingkat konkrit karena dapat dilihat maupun didengar.

4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis berkaitan dengan adanya hasil penelitian dengan manfaat praktis yang diharapkan. Implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual bisa memberi peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPA untuk siswa SD. Dengan adanya permasalahan yang dihadirkan memacu siswa untuk berfikir kritis guna menyelesaikan masalah, meningkatkan motivasi belajar siswa karena masalah yang disajikan bersifat nyata sehingga memungkinkan siswa untuk dapat menyelesaikannya, selain itu kegiatan pembelajaran dengan menghadirkan masalah untuk diselesaikan bisa menjadikan kegiatan belajar bermakna sehingga siswa akan menguasai materi dengan baik.

Penerapan model *Problem Based Learning* di SD masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi yaitu masih sulitnya siswa memahami masalah yang disajikan sehingga pendidik harus membimbing siswa dengan sabar, selain itu pada saat kerja kelompok pendidik harus dapat mengontrol dan membimbing jalannya penyelesaian masalah yang dihadapi karena jika tidak siswa akan saling mengandalkan.

Penerapan model *Problem based Learning* bisa mempermudah pendidik mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, dapat mendorong siswa untuk berfikir kritis membangun pengetahuannya sendiri melalui pemecahan masalah yang disajikan, serta untuk sekolah bisa memberi peningkatan kualitas hasil belajar yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan sekolah.

4.3.3 Implikasi Pedagogik

Implikasi pedagogik berkaitan dengan hasil penelitian pada gambaran umum keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dalam muatan pelajaran IPA materi gaya dan gerak. Keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kecerdasan, minat, bakat, motivasi, maupun kesehatan siswa. Sedangkan faktor eksternal mencakup faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa.

Secara umum, siswa di SDN Gugus Wahidin Grabag memiliki kesehatan yang baik maupun kecerdasan yang tidak jauh berbeda. Namun minat, motivasi, maupun kehidupan lingkungan keluarga yang berbeda menjadi hal yang sedikit memberi pengaruh hasil belajar siswa. Perbedaan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol hanya terdapat dalam model serta media yang digunakan. Dari hasil penelitian penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif diterapkan pada siswa kelas IV SD khususnya materi gaya dan gerak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag. Berdasarkan hasil penghitungan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,00 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 61,55. Hasil uji t berdasarkan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 dan kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual efektif dibandingkan dengan model *Think Pair Share* berbantuan media gambar pada hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Wahidin Grabag Magelang.

5.2 Saran

Diharapkan model *Problem Based Learning* mampu dijadikan alternatif untuk pendidik supaya dapat diterapkan dalam pembelajaran pada siswa. Selain itu, diharapkan media audiovisual dapat menjadi alternatif media yang digunakan pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagai sarana yang mempermudah siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Dalam penerapan model *Problem Based Learning* perlu bimbingan yang lebih dari guru supaya peserta didik bisa memahami serta menyelesaikan permasalahan yang disajikan dengan baik. Selain pada muatan pelajaran IPA, model *Problem Based Learning* diharapkan bisa diterapkan untuk muatan pelajaran lain yang disesuaikan pada materi yang akan diajarkan sebagai alternatif pemilihan model pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, Rizal. dkk. 2016. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1):871-880.
- Anggraini, Susi. dkk. 2019. Pengaruh Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 13 Pontianak. *Artikel Penelitian*: 1-9.
- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Amir, Muhammad Taufiq. 2016. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atminingsih, Dyah. dkk. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2): 141-148.
- Awan, Riffat Un Nisa. dkk. 2017. Effects of Problem Based Learning on Students's Critical Thinking Skills, Attitudes Towards Learning and Achievement. *Journal Of Educational Research*, 20(2): 28-41.
- Bashith, Abdul & Saiful Amin. 2017. The Effect of Problem Based Learning on EFL Students's Critical Thinking Skill and Learning Outcome. *Journal Al-Ta'lim*, 24(2): 93-102.
- Cahyo, Riky Nur. dkk. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Basicedu*. 2(1): 27-32.

- Dewana, Aditya. 2017. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Artikel Penelitian*: 1-11.
- Dewi, Ni Md Juwita. dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. *E-Jurnal PGSD*, 5(2): 1-10.
- Ejin, Syahroni. 2016. Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Jambu Hilir Balui 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 65-71.
- Eviani. dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Literasi Sains IPA Kelas V SD. *Jurnal*: 1-13.
- Hidayah, Ratna & Pratiwi Pujiastuti. 2016. Pengaruh PBL Terhadap Keterampilan Proses SAINS dan Hasil Belajar Kognitif IPA Pada Siswa SD. *Jurnal Prima Edukasi*. 4(2): 186-197.
- Iskandar, Sрни M. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV Maulana.
- Istanti, Rini. 2015. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gadingan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 1-8.
- Kaharuddin, Andi. 2018. Effect of Problem Based Learning Model on Mathematical Learning Outcomes of 6th Grade Students of Elementary School Accredited B in Kendari City. *International Journal Of Trends in Mathematics Education Research*, 1(2): 43-46.
- Karsidi, Raviq. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mariani, Luh Juni. dkk. 2016. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus VI. *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1): 1-10.

- Mariya. 2019. Keefektifan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 3(6): 1247-1254.
- Nopia, Rani. dkk. 2016. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Daur Air. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 641-650.
- Peraturan Menteri Pendidikan Tahun 2016 Tentang Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Proses Pendidikan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- PISA 2018. *PISA 2018 Result in Focus: OECD Better Policies For Better Lives*.
- Prasetyo, T & K Nisa. 2018. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Rasa Keingintahuan Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2): 83-93.
- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Purbarani, Dyah Aini. dkk. 2018. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1): 13-23.
- Purwanti, Eko. dkk. 2018. The Effect of *Problem Based Learning* Model Increase The Creative Higher Order Thinking Skills and Student Activities on Elementary School. *Jurnal of Primary Education*, 7(1): 57-63.
- Putri, Ayu Ade Anjelina. dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(1): 53-64.

- Putri, Rahmi Andriani & Zulfah. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar Negeri 005 Gunung Malelo. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*: 14-25.
- Rahayu, Sri. dkk. 2017. Penerapan Model *Poblem Base Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 7(2): 98-110.
- Rati, Ni Wayan. dkk. 2014. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2013/2014 di SD Segugus 1 Kecamatan Marga Kabupaten Tabanan. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1-11.
- Rifai Achmad, Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rivaldi, Kadek Hery Okta. dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA, *Jurna Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2): 129-136.
- Rosid, Tefur. 2016. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Condongcatur. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 2348-2354.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rutiah. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 12 Konda Pada Materi Gejala Alam. *Jurnal Penelitian*, 2(8): 1-9.
- Sa'diyah, Chalimatus. dkk. 2015. Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1): 12-21.
- San, Selvianus. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sains Siswa SD. *Jurnal* : 50-64.

- Sandra E. Cain n Jack M. Evans. 1990. *Sciencing An Involvement Approach To Elemnetary Science Method*. Amerika Serikat: Merrilly Publishing Company.
- Sari, Selly Purwita. dkk. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Muatan Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 3(2): 378-386.
- Septiningtyas, Irma & Farida Istianah. 2016. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 4(2): 141-150.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suastra, I W. dkk. 2018. The Effect of Problem Based Learning (PBL) Model On Elementary School Students's Science Higher Order Thinking Skills and Learning Autonomy. *Journal of Phsics*, 1318(012084): 1-7.
- Sugiyono. 2016a. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016b. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, Desi Resita Merayu. dkk. 2018. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal*: 1-13.
- Sulistyorini, Sri. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya Dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Suprijono, Agus. 2019. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Virgiana, Andhini & Wasitohadi. 2014. Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sombong-Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Jurnal*: 100-118.
- Waslina, Elmita. dkk. 2019. Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2): 643-650.
- Wiranata, Putu Ardi. dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2): 1-10.
- Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wulandari, Nestri Indah. dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Kemampuan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal*, 13(1): 51-55.