



---

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PBL MEDIA AUDIO  
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA  
KELAS V SDN SLATRI 03**

**Eka Rumangsa1, Latri Aras 2 & Nazwar Muslan3**

Email: [ekarumangsa80@gmail.com](mailto:ekarumangsa80@gmail.com)

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SD Negeri Slatri 03

Email: [unmlatri2014@gmail.com](mailto:unmlatri2014@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [nazwar27@gmail.com](mailto:nazwar27@gmail.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN Komp. IKIP I

---

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 9-9-2021</i> <i>Revised; 10-10-2021</i> <i>Accepted; 25-11-2021</i> <i>Published; 16-11-2021</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media audio visual pada kelas V SDN Slatri 03. Jenis penelitian ini bersifat Pre-Experimental Design dengan bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh kelas V SDN Slatri 03. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Slatri 03 yang diambil dengan teknik Random Sampling. Metode pengumpulan data adalah tes dan observasi secara langsung. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil analisis uji t diketahui <i>t hitung</i> lebih dari <i>t tabel</i> ( $13 > 1,691$ ). Analisis ketuntasan klasikal posttest diketahui dengan presentase 94%, sedang ketuntasan klasikal pretest diketahui dengan presentase 50%. Kemudian nilai rata-rata ranah afektif dan psikomotor berturut-turut meningkat pada hari ke-1 (77,222), hari ke-2 (83,889), hari ke-3 (92,407) dan hari ke-1 (77,78), hari ke-2 (85,11), hari ke-3 (92,44). Disimpulkan bahwa model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantu media audio visual, siswa dapat mencapai ketuntasan belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotor, terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Slatri 03.
<b>Key words:</b> <i>PBL, audio visual, hasil belajar, dan IPA</i>	artikel pinisi:journal of teacher proffesonal dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

---



---

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah memanusiaikan manusia itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 angka 1 yang berbunyi Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadiannya, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah yaitu melalui kurikulum pendidikan. Adapun kurikulum yang masih berlaku di SDN Slati 03 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tingkat pendidikan sekolah dasar meliputi berbagai bidang ilmu diantaranya IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PPKN, PAI, Olahraga dan Muatan Lokal.

Proses pembelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dilakukan dalam bentuk mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran wajib yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Susanto (2013 : 167) IPA adalah usaha sadar dalam memahami alam semesta melalui pengamatan, menggunakan prosedur, dan menjelaskan dengan penalaran sehingga mendapat kesimpulan. Dengan demikian IPA hendaknya dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekitarnya.

Adapun tujuan pembelajaran IPA secara umum adalah (a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Allah (b) Mengembangkan pengetahuan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (c) Mengembangkan rasa ingin tahu (d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan mengambil keputusan (e) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, (f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keturunannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, g) Memperoleh bekal pengetahuan, IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Selain memiliki tujuan pembelajaran IPA juga memiliki karakteristik yaitu, obyektif, metodik, sistematis, dan berlaku umum. Dengan sifat-sifat tersebut maka orang yang berkecimpung atau selalu berhubungan dengan ilmu pengetahuan akan terbimbing sedemikian, sehingga berkembangnya suatu sikap yang disebut sikap ilmiah. Yang dimaksud dengan sikap tersebut adalah sikap: (a) Mencintai kebenaran yang obyektif, dan bersikap adil; (b) Menyadari bahwa kebenaran ilmu tidak absolut; (c) Tidak percaya pada takhayul, astrologi maupun untung-untungan; (d) Ingin tahu lebih banyak; (e) Tidak berfikir secara prasangka; (f) Tidak percaya begitu saja pada suatu kesimpulan tanpa adanya bukti-bukti yang nyata; (g) Optimis, teliti dan berani menyatakan kesimpulan yang menurut keyakinan ilmiahnya adalah benar.

Berdasarkan observasi di SDN Slati 03 , proses KBM cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif, hasil belajar dikelas V masih rendah, hal tersebut dibuktikan dari banyaknya siswa yang masih mendapat nilai dibawah (kriteria ketuntasan minimal) KKM yaitu dibawah 70. Hal ini terbukti yaitu 11 dari 18 siswa yang mencapai nilai KKM pada hasil ulangan tengah semester atau bisa dikatakan siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebesar 61%. Permasalahan selanjutnya adalah pada umumnya guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa mengobrol sendiri dan kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi khususnya IPA, pembelajaran belum bersifat pengalaman langsung dilapangan berkaitan dengan

permasalahan sehari-hari. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman materi yang disampaikan guru. Selain itu ketika dibagi kelompok diskusi masih ada siswa yang tidak ikut dalam partisipasi kelompok dan cenderung merasa malu serta tidak percaya diri ketika mengemukakan pendapat atau bertanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang efektif sehingga menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Tan dalam Rusman (2014 : 229) model pembelajaran PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memperdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Adapun tujuan dari *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Evelin (2010) dalam Sumantri (2015 : 44), *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kedisiplinan dan kesuksesan dalam hal 1) Adaptasi dan partisipasi dalam suatu perubahan 2) Aplikasi dari pemecahan masalah dalam situasi yang baru atau yang akan datang 3) Pemikiran yang kreatif dan kritis 4) Adaptasi data holistic untuk pemecahan masalah-masalah dan situasi-situasi 5) Apresiasi dari beragam cara pandang 6) kolaborasi tim yang sukses 7) Identifikasi dalam mempelajari kelemahan dan kekuatan 8) Kemandirian mengarahkan diri sendiri 9) Kemampuan komunikasi yang efektif 10) Uraian dasar atau argumen pengetahuan 11) Kemampuan dalam kepemimpinan 12) Pemanfaatan sumber-sumber yang bervariasi. Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang mengharapkan siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri (Sudiatmika, 2016)

Menurut Sumantri (2015 : 47-48) adapun langkah-langkah model PBL diantaranya: 1) Orientasi siswa pada masalah: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat bahan yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih, 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar: Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut, 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: Guru mendorong untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya, dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Guru membantu siswa untuk melaksanakan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistik, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran (Nafiah 2012). PBL merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Dimana siswa dapat secara aktif berfikir dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial mereka (Dewi, 2013).

Model pembelajaran PBL akan tercapai dengan optimal, jika dalam penelitian ini dipadukan dengan media pembelajaran. Menurut Hujair AH Sanaky (2013 : 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Hujair mencontohkan media seperti hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan media audio visual. Menurut Hujair AH (2013 : 119) media Audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual, adalah Video-VCD, sound slide, dan film. Kemudian menurut Azhar (2012 : 73) menjelaskan media audiovisual dapat menampilkan gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audiovisual terbagi menjadi dua macam, yaitu: (1) audiovisual murni, yakni baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset. (2) Audiovisual tidak murni yakni, unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda misalnya film bingkai.

Adapun karakteristik media audio visual menurut Hujair AH (2013 : 123) media video sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, 2) Dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh, dan 3) Memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.

Media audio visual merupakan media yang memberikan penampilan gambar bergerak didalam pembelajaran IPA yang nantinya dapat menarik perhatian siswa didalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media audio visual maka proses pembelajaran IPA menjadi lebih berpusat pada siswa. Sehingga hasil belajar dapat tercapai.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan sudah diterima siswa (arikunto, 2003: 132). Hasil belajar tidak dapat dilepaskan dengan proses belajar. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil kecakapan yang nyata dari proses belajar. Seseorang yang mempunyai hasil yang baik berarti ia mendapatkan hasil kecakapan yang nyata dari apa yang dipelajari.

Penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain: Setiyani (2013), Rahmawati,dkk (2013), Nurkhikmah (2013). Sejalan dengan itu penelitian oleh Wulandari (2016) menunjukkan model PBL menggunakan audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio visual pada kelas V SDN Slati 03 , tahun ajaran 2021/2022.

## **METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini adapun hal-hal yang akan dibahas yaitu 1) rancangan penelitian, 2) populasi dan sampel penelitian, 3) variabel penelitian, 4) metode dan instrument

pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data.

Pemberian *pretetst* dalam penelitian ini untuk mengukur ekuivalen/penyetaraan kelompok sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan pretest maka selanjutnya diberi perlakuan dengan model pembelajaran problem based learning berbantu media audio visual kemudian baru diberikan *posttest*. *Posttest* diberikan dengan cara memberikan tes secara tertulis kepada siswa.

Sugiyono (2015 : 117) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang atas objek atau subjek memengaruhi kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian yang dijadikan sebagai populasi adalah keseluruhan siswa kelas V SDN Slati 03 yang berjumlah 18 siswa. Sugiyono (2015 : 118) menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Slati 03 dengan jumlah 18 siswa. Sugiyono (2015 : 118) menyatakan teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Penelitian ini mengambil sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena semua populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil. Sugiyono (2015 : 60) menyebutkan variabel merupakan segala sesuatu apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media audio visual sedangkan variabel terikatnya hasil belajar IPA.

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Arikunto (2013 : 265) metode pengumpulan data adalah mengamati variabel yang diteliti dengan menggunakan metode tertentu. Metode pengumpulan data sebagai berikut: a) Dokumentasi: Arikunto (2013 : 201) menyatakan bahwa dokumentasi adalah menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi untuk memperoleh data tentang daftar nama siswa, jumlah siswa menjadi subjek penelitian, nilai tes, daftar hasil belajar dan bukti foto selama kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Slati 03. b) Tes: Arikunto (2013 : 193) menyatakan bahwa tes adalah serentetan latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Jenis tes dalam penelitian ini adalah *pretetst* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kondisi awal dan *posttest* digunakan untuk mengetahui kondisi akhir setelah diberi perlakuan dengan tujuan mengetahui hasil belajar.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPA. Jenis tes hasil belajar yang digunakan adalah tes objektif dengan bentuk pilihan ganda. Jumlah soal yang diberikan pada penelitian ini berjumlah 35 butir soal disertai dengan empat alternatif jawaban (a, b, c, d). Masing-masing soal memiliki skor 1 bila siswa menjawab dengan benar dan skor 0 untuk siswa yang menjawab salah. Dari skor tersebut kemudian dijumlahkan dan jumlah dari skor tersebut merupakan variabel hasil belajar.

Sebelum instrumen tersebut digunakan untuk penelitian, maka instrumen tersebut akan diuji satu persatu. Karena tes yang baik harus memenuhi empat syarat yaitu validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan uji data beda. Jika instrument sudah memenuhi syarat dari ke empat uji maka instrument tersebut layak digunakan untuk penelitian.

Validitas soal menurut Arikunto (2015 : 211) adalah satu ukuran yang menunjukkan tingkat- tingkat atau keshahihan suatu instrument. Instrument yang valid memiliki validitas tinggi. Begitu pula sebaliknya unstrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Untuk mencari teknik validitas instrument pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *prodict moment*. Terdapat 35 butir soal; yang digunakan dalam uji validitas. Dari 35 butir soal yang telah di uji validitasnya, maka diketahui 21 butir soal yang valid dan 14 butir soal yang tidak valid. Semua butir soal yang valid kemudian dilakukan uji reliabilitas. Untuk menghitung reabilitas tes dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kuder Richadson-20*. Untuk menentukan butir soal yang reliabel kriteria yang digunakan adalah jika koefisien reliabilitas yang didapat dari perhitungan lebih besar dari koefisien yang terdapat pada tabel harga kritis dari  $r_{11} > r_{tabel}$ , maka tes tergolong reliabel. Dari hasil perhitungan uji reliabilitas diperoleh hasil  $r_{11}$  0,751 dan  $r_{tabel}$  0,361 maka tes hasil belajar yang di uji dinyatakan reliabel. Apabila tes hasil belajar sudah reliabel maka selanjutnya dilakukan tingkat kesukaran butir soal.

Tingkat kesukaran butir soal dapat dinyatakan dengan indeks kesukaran atau TK. Menurut Arikunto (2012 : 222-223) dikatakan soal bagus apabila soal tersebut tergolong tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Semakin tinggi indeks TK maka butir soal semakin mudah. Berdasarkan uji coba instrumen tes diperoleh 1 soal dengan kriteria sukar, 30 soal dengan kriteria soal sedang dan 4 soal dengan kriteria soal mudah.

Selanjutnya setelah menguji tingkat kesukaran butir soal, maka dilakukan uji daya beda soal. Menurut Arikunto (2013 : 226) kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Untuk menentukan Uji Daya Beda butir soal hanya digunakan pada butir soal yang valid saja. daya beda butir soal diperoleh soal yang memiliki kriteria jelek 1, cukup 14 dan baik 6. Maka diambil kesimpulan bahwa dari 21 soal yang valid diambil 20 soal yang layak digunakan dalam mengukur hasil belajar IPA. Setelah dilakukan uji instrument maka data hasil belajar ranah kognitif terkumpul, selanjutnya data dianalisi dengan uji hipotesis, yaitu uji t. sebelum uji t dilakukan data harus lolos uji prasyarat. Uji prasyarat yang dimaksud adalah uji normalitas.

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah uji hipotesis dengan statistik parametric bisa dilakukan atau tidak. Untuk mengetahui apakah sebaran data skor hasil IPA siswa berdistribusi normal atau tidak maka akan di uji dengan rumus *Chi-Square*. Kriterion pengujian adalah jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak) itu berarti data berdistribusi normal sedangkan taraf signifikasinya adalah 5% dan derajat kebebasannya  $dk=1$ . Data yang telah lolos pada uji prasyarat yang telah dilakukan maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan statistic parametric

yaitu uji t. Uji signifikansi adalah jika uji signifikansi  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak) dan  $H_a$  ditolak, sedangkan jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak (gagal diterima) dan  $H_a$  diterima. Pengujian ini dilakukan pada taraf signifikansi 5%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini yang akan dibahas adalah hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Data tentang hasil belajar IPA pada kompetensi dasar Organ Gerak Hewan yang diperoleh kemudian dianalisis dengan uji hipotesis. Sebelumnya data harus lolos pada uji prasyarat yaitu uji normalitas. Hasil uji normalitas *pretest* diperoleh  $L_0$  0,126 dan  $L_{tabel}$  0,148 dengan taraf signifikansi 5% karena  $L_0 < L_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Jadi *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas *posttest* diperoleh  $L_0$  0,125 dan  $L_{tabel}$  0,148 dengan taraf signifikansi 5% karena  $L_0 < L_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Jadi *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan lolos uji prasyarat, maka dilanjutkan dengan analisis data, analisis yang digunakan yaitu uji t. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh maka didapat  $t_{hitung}$  13 dan  $t_{tabel}$  1,691. Setelah nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  diketahui selanjutnya kedua nilai tersebut dibandingkan. Dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$

( $13 > 1,691$ ). Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis dari hasil penelitian bahwa nilai rata-rata nilai *pretest* dapat mencapai 66,25 sedang nilai rata-rata *posttest* dapat mencapai 82,36. Dengan demikian hasil belajar IPA lebih besar *posttest* dibandingkan dengan hasil belajar *pretest*. Untuk menghitung uji normalitas dan uji t di bantu oleh Microsoft excel, sedangkan taraf signifikansi 5% didapat dari  $t_{hitung} = 13$  dan  $t_{tabel} = 1,691$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa model ada perbedaan antara hasil belajar *pretest* dengan hasil belajar *posttest*. perbedaan antara hasil belajar *pretest* dengan hasil belajar *posttest*.

Hasil belajar pada materi Organ Gerak Hewan dilihat dari rata-rata nilai siswa *pretest-posttest* ( $82,36 > 66,25$ ). Kemudian pada penilaian ranah afektif dan ranah psikomotor yang dilakukan dikelas V setiap pertemuan selama tiga kali terdapat peningkatan yaitu nilai rata-rata pada ranah afektif hari ke-1 (77,222), hari ke-2 (83,889), hari ke-3 (92,407), sedangkan nilai rata-rata pada ranah psikomotor hari ke-1 (77,78), hari ke-2 (85,11), hari ke-3 (92,44). Jadi model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio visual efektif dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Adapun kelebihan model pembelajaran *problem based learning* menurut Sumantri (2015: 46-47) yaitu: Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, mengidentifikasi dan mengevaluasi penyelidikan, menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan tepat, dapat membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh I Kd. Marga Sastrawan dkk (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantu media visual animasi lebih unggul dibandingkan dengan model konvensional terhadap hasil belajar IPA. Penelitian sebelumnya oleh Mohamad (2011) menunjukkan bahwa evaluasi diri dalam pembelajaran PBL dapat meningkatkan kinerja diri. Tahir (2011) menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan infrastruktur pendidikan dengan mengkaji tempat dan ruang belajar dalam pendidikan teknik. Nalliveettil (2013) menemukan bahwa audiovisual dapat menghemat waktu dan tenaga kerja daritenaga pengajar. Eliyana (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas. Farkhatu (2012) penggunaan media audiovisual meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Agustin (2013) model pembelajaran PBL meningkatkan Aktivitas siswa dan hasil belajar matematika. Utami (2013) menunjukan bahwa penggunaan audiovisual dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar.

Adapun perbedaan yang signifikan tentang hasil belajar IPA yang diperoleh dari siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media visual animasi mempunyai pengalaman dari permasalahan langsung yang bersifat nyata yang diberikan guru, sehingga ingatan siswa tentang apa yang akan dipelajari sulit untuk dilupakan itu karena dalam pembelajaran siswa mencari, menemukan dan memecahkan permasalahannya sendiri khususnya materi Organ Gerak Hewan sehingga hasil belajar IPA siswa lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional yang cenderung hanya menekankan pada metode ceramah dan diskusi.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari petunjuk, bantuan serta partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- a) Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam kegiatan Penulisan Artikel Ilmiah ini.
- b) Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa.
- c) Pihak Perguruan tinggi Universitas Negeri Makassar.
- d) Bapak Drs. Latri Aras, S.Pd. M.Pd selaku Dosen Pembimbing lapangan (DPL).
- e) Bapak Nazwar Muslan, S.Pd, selaku Guru Pamong yang telah membagi ilmunya.
- f) Bapak Dr. Ramlan Mahmud selaku pengelola *Journal of Teacher Professional*.
- g) Bapak Slamet Susanto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Slati 03 yang memberikan motivasi dan pengarahannya.
- h) Semua Guru SD Negeri Slati 03 yang memberikan spirit dan semangat serta kerjasamanya yang baik untuk menyelesaikan Artikel Ilmiah ini.
- i) Semua siswa SD Negeri Slati 03 yang telah bekerjasama dengan baik untuk Artikel Ilmiah ini.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian, dan

pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio visual efektif terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Slatri 03 dengan ketentuan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar IPA materi Organ Gerak Hewan dengan nilai rata-rata *pretest* yaitu 66,25 sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 82,36 dan nilai rata-rata ranah afektif dan psikomotor berturut-turut meningkat pada hari ke-1 (77,222), hari ke-2 (83,889), hari ke-3 (92,407) dan hari ke-1 (77,78), hari ke-2 (85,11), hari ke-3 (92,44). Hal ini berarti nilai *posttest* pada kelas V SDN Slatri 03 setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio visual lebih baik dari nilai *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio visual.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin. 2013.”Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL)”. Semarang: e-journal UNNES. Jurnal. 2(1):36-44
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.2015.
- Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dewi, N. P. A. M. dkk. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Pergung. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Eliyana. 2014. “Keefektifan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Keliling Dan Luas”. E- Journal UNNES. Jurnal. 3,(1):40-45.
- Farkhatus, Solikhah,dkk. 2012. Penerapan Strategi LSQ Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi.Jurnal. Semarang : Universitas Negeri Semarang. Jurnal. 1, (2): 315-322
- Hujair AH, Sanaky. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Nafiah, Y. N. (2012). Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Vokasi, 1(1).
- Natalia. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Bantuan Media Video Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 1(2), 75–81.
- Nurkhikmah. 2013.”Keefektifan Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA”. Semarang: e-journal UNNES. Jurnal.2, (2):19-24.
- Rahmawati,dkk (2013) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Melalui Kepala Bernomor Terstruktur Berbantuan Media Audio Visual”. Semarang: e-journal UNNES.Jurnal. Jurnal. 2, (3): 10-17
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sastrawan, Marga, Kd dkk (2014), Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Gugus II

- Tampaksiring Gianyar e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD( Vol: 2 No: 1)
- Setiyani, (2013) dengan judul “Peningkatan Kualitas pembelajaran IPS menggunakan Snowball Throwing media audiovisual kelas IV”. E-journal UNNES. Jurnal. . 2, (3): 70-77
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudiatmika, I. M. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pada Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. In Prosiding Seminar Nasional MIPA 2016. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri. Mulyani. 2010. *Perkembangan Peserta Didik* : Universitas Terbuka.
- Utami, Kurnia. 2013. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Di Sekolah Dasar. Jurnal. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Jurnal. 2, (3): 77-84
- Wulandari, Endang Eka, Sri Hartati. 2016. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Audiovisual. Jurnal Universitas Negeri Semarang.
- Yanti, N. W. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha