



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
KELAS V SD NEGERI 2 KERSO**

Yuli Susanti¹, Syailin Nichla Choirin Attalina²

PGSD universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email : 181330000286@unisnu.ac.id, syailin@unisnu.ac.id

***Abstract :** This research is motivated by the fact that the achievement of PKN results is still less than optimal. The delivery of the material is still conventional. teachers do not develop learning models. Students obtain daily tests on PKN learning below the maximum completeness criteria. learning becomes less effective, students lack the ability to capture, absorb and understand information completely. The type of research used in this research is experimental research. Experimental research can be defined as research that examines the effect of certain treatments on others under controlled conditions. The experimental design used in this research is a Pre-Experimental design. It is called a pre-experimental design because the design is not truly experimental. One-group pretest-posttest-test design. Based on the t test results presented in the table above, it can be explained again that the calculated t value (14.218) has a t table value of (1.690).) and the Sig value (0.000) has a value of 0.05, Ha is accepted or Ho is rejected. The results of the research show that the problem-based learning paradigm supported by audio-visual media has a positive impact on PKN learning outcomes for class V SD Negeri 3 Menganti Kedung Jepara. Differences in efficacy can be seen using the t test and class average variance. Therefore, the use of audio-visual materials in problem-based learning mode will be more effective. The research results show that SDN 2 Kerso students who are taught using the PBL learning model obtain greater learning outcomes compared to those taught using traditional learning methods. The research results show that the use of audio-visual media combined with the PBL model is effective in improving student learning outcomes.*

***Keywords:** Problem Based Learning (PBL) Learning Model, Audio Visual Media, Learning Outcomes*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa pencapaian hasil PKN masih kurang optimal. penyampaian materi masih bersifat konvensional. guru tidak mengembangkan model pembelajaran siswa memperoleh ulangan harian pada pembelajaran PKN di bawah kriteria ketuntasan maksimum. pembelajaran menjadi kurang efektif, Siswa kurang mempunyai kemampuan untuk menangkap, menyerap dan memahami informasi secara utuh. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang meneliti pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Pre-Eksperimental. Disebut desain pra-eksperimental karena desain tersebut tidak benar-benar eksperimental. Desain one-group pretest-posttest-test Berdasarkan Hasil uji t test yang telah dipaparkan dalam tabel diatas, dapat jelaskan kembali nilai t hitung (14,218) mempunyai nilai t tabel (1,690) dan nilai Sig (0,000) mempunyai nilai 0,05, Ha diterima maupun Ho ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran berbasis masalah yang didukung media audio visual memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PKN kelas V SD Negeri 3 Menganti Kedung Jepara. Perbedaan efikasi dapat dilihat dengan uji t dan variansi rata-rata kelas. Oleh karena itu, penggunaan materi audio visual dalam mode pembelajaran berbasis masalah akan lebih efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SDN 2 Kerso yang diajar menggunakan model pembelajaran PBL memperoleh hasil belajar lebih besar dibandingkan dengan yang diajar menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual yang dipadukan dengan model PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Mediaa Audio Visual, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar bagi peserta didik untuk

mengembangkan potensi spiritual, kemandirian, kepribadian, kecerdasan, etika luhur, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Guru dan siswa



berpartisipasi sebagai bagian dari pendidikan. Interaksi antara guru dan siswa disebut dengan proses pembelajaran (Agustia, 2019). Belajar adalah perubahan diri yang disebabkan oleh pengalaman (Festiawan, 2020). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dan berkaitan erat dengan episode kegiatan belajar yang dilakukan (Mujahidah et al., 2023). Guru mendominasi pembelajaran di sekolah dasar, siswa menerima informasi secara pasif, Kurangnya komunikasi antara siswa dan guru mempengaruhi pembelajaran dan prestasi akademik. Proses pembelajaran berlangsung satu arah, guru memberikan penjelasan dan latihan sederhana untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Hasil belajar siswa pendidikan kewarganegaraan rendah (Nofriyadi et al., 2022).

Menciptakan kegiatan pembelajaran menarik yang mendukung siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Herlina et al., 2020). Media pembelajaran audiovisual merupakan media perantara. Pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan menggunakan gambar dan suara, sehingga siswa dapat merasakan pembelajaran secara langsung meskipun dengan media. Ini membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk belajar (Pranata et al., 2022). Tujuan pembelajaran di kelas dan di sekolah dapat tercapai apabila siswa belajar dengan baik. Media audiovisual merupakan perpaduan antara suara dan gambar. Media audiovisual dapat memberikan pendidikan yang komprehensif dan optimal kepada siswa dan dalam beberapa hal dapat menggantikan peran guru. Penggunaan media audiovisual mempengaruhi gaya belajar auditori dan kinestetik (Purba et al., 2023).

Model pembelajaran yang berbeda mungkin mempunyai fungsi yang berbeda namun semuanya mempunyai tujuan yang sama yaitu meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis masalah (PBL), Pembelajaran Berbasis Konteks (CTL) dan *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis guru yang bertujuan untuk menciptakan kondisi yang

menguntungkan (Harefa & Surya, 2021). Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran PBL yang menggunakan media ajar audio visual. Pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang melibatkan penyajian suatu masalah, mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penilaian yang dapat membuka dialog antara pendidik dan siswa. Permasalahan yang diteliti merupakan permasalahan kontekstual yang ditemui siswa sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Zahro et al., 2023).

Tujuan dari PBL adalah untuk meningkatkan : 1) Disiplin dan berprestasi 2) Kemampuan beradaptasi dan terlibat dalam perubahan 3) Kemampuan menerapkan pemecahan masalah pada situasi baru atau masa depan 4) Kemampuan kemampuan berpikir kreatif dan kritis 5) Kemampuan beradaptasi data secara holistik untuk memecahkan masalah dan situasi 6) Menghargai perspektif yang berbeda 7) Kemampuan berkolaborasi dengan sukses dalam tim 8) Kemampuan mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan penelitian 9) Keterampilan pengendalian diri 10) Keterampilan komunikasi yang efektif 11) Menjelaskan atau memberi alasan tentang hal-hal mendasar pengetahuan 12) Keterampilan kepemimpinan dan penggunaan yang tepat mengelola sumber yang berbeda (Atminingsih et al., 2019). Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan berbagai konsep yang telah diajarkan sehingga siswa dapat menggunakan dan mengingat konsep tersebut lebih lama. Seperti pendapat Bruner: “Upaya individu untuk menemukan solusi terhadap masalah dan pengetahuan yang menyertainya menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna” (Musyadad et al., n.d.).

Melalui observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Kerso Kedung Jepara ditemukan bahwa pencapaian hasil PKN masih kurang optimal. Sesuai wawancara dan observasi kepada Ibu Nanik Harianti sebagai wali kelas V, penyampaian materi masih bersifat konvensional yang mana



guru tidak mengembangkan model pembelajaran berbasis media yang menarik. Banyak siswa memperoleh ulangan harian pada pembelajaran PKN di bawah kriteria ketuntasan maksimum ialah 65. Siswa yang tuntas 36% (9 siswa) sedangkan belum tuntas belajar sebanyak 64% (18 siswa) rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 61. Dalam hal ini yang dilakukan selama pembelajaran menjadi kurang efektif, Siswa kurang mempunyai kemampuan untuk menangkap dan menyerap secara utuh informasi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, para pendidik mengatakan bahwa selama penyampaian kurikulum, kurikulum kurang memiliki keterlibatan dan kekhususan, sehingga mengakibatkan siswa kesulitan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan klarifikasi tersebut, ternyata model dan media yang digunakan belum cukup bervariasi, sehingga dalam penyampaian materi kurang maksimal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental dapat didefinisikan sebagai penelitian yang menguji pengaruh beberapa perlakuan terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pra-eksperimental (Anggraeni Putri et al., 2021). Desain one-group pretest-posttest-test merupakan eksperimen yang diterapkan pada satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Dalam penelitian ini subjek penelitian menjalani pemeriksaan praperawatan dan kemudian subjek mendapat perlakuan. Setelah perlakuan dilakukan, dilakukan post-test atau tes akhir untuk mengetahui efektivitas pengobatan. Uji sebab akibat dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test tanpa membandingkan dengan kelompok lain (Nuryanti, 2019). Hal ini agar diketahuinya efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKN kelas V SD Negeri 2 Kerso. Berikut tabel desain penelitian *One Group Pre-test Posttest Design* yang akan digunakan.

Desain Penelitian

One Group Pre test Posttest Design.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ : Hasil *pre-test*

X : Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual

T₂ : Hasil *posttest*

Populasi penelitian seluruh siswa SDN 2 Kerso yang berjumlah 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sedangkan sampel ialah siswa kelas V SDN 2 Kerso. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling purposive yang berarti teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono: 2017). Alasan peneliti menggunakan teknik tersebut didasarkan pertimbangan peneliti untuk menggunakan satu kelas di mana kelas tersebut akan diberi *pretest* sebelum menerapkan pembelajaran PBL berbantuan media audio visual dan diberi *posttest* se usai menerapkan pembelajaran) berbantuan media audio visual guna mengetahui efektifitas penerapan *treatment* yang diberikan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang akan diolah pada langkah selanjutnya. Kemudian untuk memperoleh data, peneliti harus menggunakan teknik pengumpulan yang meliputi penggunaan observasi dan eksperimen. Tes merupakan suatu metode yang digunakan penelitian untuk mengumpulkan data guna mengetahui kemampuan subjek yang dipelajari dengan cara pengukuran. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi dan Tess. Teknik obsevasi dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada pembelajaran mata pelajaran PKN kelas 5 SDN 2 Kerso Untuk teknik tes guna mengukur hasil dari belajar siswa kelas 5 SDN 2 Kerso baik pada *pre-test* maupun *posttest* (Ulfa Fajrina, 2022).

Data yang diperlukan telah selesai dikumpulkan selanjutnya untuk mengetahui hasil dari penelitian diperlukan beberapa analisis data lanjutan yang meliputi: Tiga uji yang dilakukan adalah:



1) Uji normalitas, 2) Uji homogenitas, dan 3) uji hipotesis dengan menggunakan Paired Sample T-Test. Uji normalitas untuk mengevaluasi sebaran data dalam suatu kelompok data atau variabel, untuk melihat apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal. Homogenitas, digunakan untuk mengetahui apakah pre-test dan post-test - data uji dalam kelompok eksperimen mempunyai varian yang sama. Uji homogenitas dilakukan apabila data yang diperoleh berdistribusi normal (Ervera et al., 2019). Hipotesis adalah suatu tanggapan alternatif yang diduga ditawarkan oleh seorang peneliti terhadap suatu masalah yang diajukan dalam penelitiannya. Jawaban-jawaban tersebut dimaksudkan sebagai kebenaran sementara, kebenarannya kemudian akan diuji dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan peneliti. Pengujian sampel berpasangan adalah teknik ilmiah yang digunakan untuk mengungkap konsekuensi dari tindakan tertentu, yang ditandai dengan perbedaan rerata setelah penerapan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen diawali dengan observasi lapangan secara menyeluruh terhadap guru dan siswa kelas 5 SDN 2 Kersro yang melibatkan proses identifikasi massa. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data awal, khususnya dengan melakukan pretest “Hak,keajiban dan tanggung jawab” untuk mengetahui apakah hasil belajar meningkat atau tidak. Perlakuan diberikan di SDN 2 Kersro sebagai sesi eksperimen yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk menilai tingkat pemahaman mereka. Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terkait pembelajaran PKN kelas V SDN 2 Kersro Kecamatan Kedung kabupaten Jepara adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah siswa	35	35
2	Rata-rata nilai	59	80
3	Nilai terendah	30	60
4	Nilai tertinggi	85	100
5	Jumlah siswa tuntas	10	30
6	Jumlah siswa tidak tuntas	25	5
Rata-rata KKM (%)		29%	86%
Peningkatan (%)		57%	

Penjabaran tabel 1 yang dipaparkan, peneliti memperoleh data rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* terkait pembelajaran PKN kelas V di SDN 2 Kersro. Hasil perhitungan data *pretest* diperoleh nilai rata-rata 59 dengan jumlah 35 siswa yang tuntas. Sedangkan hasil *posttest* siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 80 dengan jumlah 35 siswa yang tuntas. Berdasarkan paparan diatas terdapat peningkatan hasil belajar siswa, rata-rata mendapatkan ketuntasan klasikal dengan peningkatan sebesar 57%.

Selanjutnya peneliti juga melakukan pengujian normalitas data menggunakan rumus Shapiro Wilk. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan peneliti berdistribusi normal atau tidak. Analisis pada uji normalitas menggunakan SPSS versi 25. Suatu data bisa dikatakan normal jika nilai signifikansi dari pengujian normalitas lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. *pretest* dan *posttest* pengujian Normalitas

Tests of Normality						
Hasil Belajar	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0,136	35	0,098	0,952	35	0,132
Post_test	0,125	35	0,184	0,950	35	0,113

a. Lilliefors Significance Correction

Penjabaran pada tabel 2 di atas, peneliti memperoleh hasil uji normalitas *pretest* 0,132 > 0,05. Sedangkan nilai hasil uji normalitas *posttest* 0,113 > 0,05. Berdasarkan data disimpulkan uji normalitas *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 3. *pretest* dan *posttest* pengujian Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre_test Post_test	Based on Mean	2,441	1	68	
	Based on Median	2,163	1	68	0,146
	Based on Median and with adjusted df	2,163	1	63,301	0,123
	Based on trimmed mean	2,385	1	68	0,127

Uji Homogenitas dilakukan berbantuan SPSS 25, uji homogenitas bertujuan agar diketahuinya homogen tidaknya suatu data *pretest* dan *posttest* dapat diketahui apabila nilai $> 0,05$. Peneliti memperoleh hasil homogenitas *Pretest* $0,123 > 0,05$. Sedangkan nilai hasil uji homogenitas *posttest* $0,146$. Berdasarkan data disimpulkan uji homogenitas *pretest* maupun *posttest* berdistribusi homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Paired Samples t Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre_test- Post_test	-21,286	8,857	1,497	-24,328	-18,243	-14,218	34	0,000

Perhitungan hipotesis dilakukan berbantuan SPSS 25. Pengujian hipotesis dilakukan dengan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum maupun sesudah *treatment*. Disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan apabila diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Dari tabel 4 yang telah dijabarkan diatas, hipotesis diuji dengan *Paired Sample T-Test*.

Berdasarkan Hasil uji t test yang telah dipaparkan dalam tabel diatas, dapat jelaskan kembali nilai t hitung (14,218) mempunyai nilai $> t$ tabel (1,690) dan nilai Sig (0,000) mempunyai nilai $< 0,05$, Ha

diterima maupun H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran berbasis masalah yang didukung media audio visual memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PKN kelas V SD Negeri 3 Menganti Kedung Jepara. Perbedaan efikasi dapat dilihat dengan uji t dan variansi rata-rata kelas. Oleh karena itu, penggunaan materi audio visual dalam mode pembelajaran berbasis masalah akan lebih efektif.

PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 59 dengan jumlah siswa yang menyelesaikannya sebanyak 10 siswa. Hasil *post-test* siswa mempunyai nilai rata-rata 80 dan diselesaikan oleh 30 siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, prestasi belajar siswa meningkat hingga mencapai rata-rata tingkat ketuntasan klasikal dengan peningkatan sebesar 57%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SDN 2 Kerso yang diajar dengan model pembelajaran PBL memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual yang dipadukan dengan model PBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian dilakukan (Jaharudin et al., 2020) Hasil penelitian ini mengalami peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2, dengan nilai rata-rata siklus 1 sebesar 55, 66 dan siklus 2 sebesar 73, 53. Sedangkan standar deviasi mengalami perbedaan dari siklus 1 dan siklus 2 dengan standar deviasi siklus 1 sebesar 19, 26, dan standar deviasi siklus 2 sebesar 3, 68. Sehingga dikategorikan terdapat pengaruh pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Mulia Fitri, Purnamasari Verylina & Sukamto menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul "Problem Based Learning Menggunakan Media Audio Visual". Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor *pre-test* sebesar 48,57 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 82,85 artinya hasil belajar siswa meningkat, rata-rata skor tes sebesar 67,38 tergolong kriteria cukup efektif. dan hasil uji sampel berpasangan menunjukkan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan Ha



diterima. Oleh karena itu, kami menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran (Mulia et al., 2023).

Sinung Faisal Jauhari, Veryliana Purnamasari & Monica Ratih Purwaningrum menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS”. Hasil analisis menunjukkan skor pre-test sebesar 61,08 dan skor post-test sebesar 86,73. Hasil tabel uji sampel berpasangan mempunyai nilai sig (2-tailed) 0,00, ditentukan dengan uji t sampel berpasangan jika nilai signifikansi (2-tailed) < ditolak dan H_0 diterima, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini membenarkan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran PBL yang didukung media audiovisual terhadap hasil belajar (Jauhari et al., 2024).

Dimas Daniel Afandi, Ervina Eka Subekti & Susilo Adi Saputro menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS”. Melalui penelitian ditemukan bahwa nilai siswa berbeda secara signifikan sebelum dan sesudah menggunakan model PBL. Tingkat signifikansi uji t sebesar 0,000, menolak H_0 dan menerima H_a . Rata-rata nilai belajar pada pretest sebesar 57,40 dan pada posttest sebesar 75,18. Pembelajaran based learning memiliki dampak positif pada hasil pembelajaran (Afandi et al., 2024).

Atika Roudhotul Jannah, Intan Rahmawati dan Fine Reffiane, menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku”. Berdasarkan hasil analisis uji t

sebesar 9,11489 dan untuk mencari t tabel dengan nilai t signifikan 5% diperoleh t tabel sebesar 1,701. jadi nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ berarti ditolak dan diterima. Analisis tingkat ketuntasan belajar sebelum diberikan perlakuan sebesar 53%, sedangkan setelah diberikan perlakuan sebesar 92%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media audiovisual efektif terhadap hasil belajar siswa (Jannah et al., 2020).

Imelda Tri Angraini, Muhammad Aqmal Nurcahyo Dan Elliska Murni Harfinda, Menyatakan dalam Penelitiannya Yang Berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 40 sungai Raya”. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji t yaitu $t\text{ hitung}(2,739) > t\text{ tabel}(2,021)$ dengan tingkat signifikansi 0,05. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 58,80 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai postes kelas kontrol sebesar 45,44 pada KKM yang ditentukan sebesar 65 (Angraini et al., 2024).

Munawir Anas menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sdn 008 Camba-Camba Kabupaten Polewali Mandar”. Hasil sebelum dan sesudah tes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata prestasi siswa. Rata-rata nilai belajar pre-test sebesar 38,60 dengan kategori rendah, sedangkan rata-rata nilai belajar post-test sebesar 71,60 dengan kategori tinggi. Hasil analisis inferensial khususnya uji Paired Sample T-test menghasilkan data Sig. $< \alpha = 0,05$ ($0,00 < \alpha = 0,05$) berarti H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar (Nawir, 2021).



**DAFTAR RUJUKAN**

- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS*. 4(April), 113–120.
- Agustia, D. H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 1–8.
- Anggraeni Putri, A., Mardiana, T., & Wijayanto, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–13.
- Angraini, I. T., Nurcahyo, M. A., & Harfinda, E. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 40 Sungai Raya. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 307–315.
<https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.170>
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. 141–148.
- Ervera, R., Arifah, N., Informatika, P. T., & Surakarta, U. M. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BILOMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SD DEVELOPMENT OF BILOMATIKA EDUCATIONAL GAME TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES ON MATHEMATICS IN THE FIRST GRADE OF*. 6(6), 617–624.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.201961310>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Harefa, M., & Surya, E. (2021). *Beberapa model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan*. May.
- Herlina, M., Syahfitri, J., & Oktariani, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(1), 46–53.
<https://doi.org/10.15575/bioeduin.v10i1.8164>
- Jaharudin, J., Fathurrahman, F., & Istiqomah, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Mahasiswa Semester Vi Unimuda Sorong Tahun 2019. *Biolearning Journal*, 7(1), 1–5.
<https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v7i1.509>
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan model PBL berbantu media audio-visual terhadap hasil belajar tema indahny keberagaman di negeriku. *Jurnal Pendidikan PGSD*, 8(3), 342–350.
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS*. 4(April), 36–43.
- Mujahidah, F., Syahiril Anwar, W., Gani, R. A., & Artikel, R. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah. *Journal.Ummat.Ac.Id*, 6(1), 68–77.
- Mulia, F., Purnamasari, V., & Sukamto. (2023). *PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL*. 09.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Parsa, S. M. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA PADA KONSEP PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK DAN PENGARUHNYA TERHADAP DARATAN*. 1–13.
- Nawir, M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN 008 Camba-Camba Polewali Mandar. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 163–174.
<https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.104>
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). *P2M STKIP Siliwangi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based*. 9(2), 161–167.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.



- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6231–6240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>
- Purba, Y. C. N., Patras, Y. E., & Mulyawati, Y. (2023). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA PELESTARIAN KEKAYAAN SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA*. 09, 6148–6156.
- Ulfa Fajrina. (2022). PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK BERBABIS ETNOMATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA SMP/MTs. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Zahro, F., Mushafanah, Q., Prajabatan, P. G., Prajabatan, P. G., & Learning, P. B. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar PPKN dengan Model Problem Based Learning Berbasis Audio Visual Siswa Kelas IV SDN Pati Lor 03*.

