

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual

Rizki Nofriyadi¹, Ika Ari Pratiwi², Deka Setiawan³

^{1, 2, 3} PGSD Universitas Muria Kudus

¹ nofriyadirizki@gmail.com ² ika.ari@umk.ac.id ³ deka.setiawan@umk.ac.id

Received: 28 Oktober 2022; Accepted: 30 November 2022

Abstract

Conventional learning process using the lecture method can lead to low student learning outcomes. This is evidenced by the fact that was found in 3 Bae Kudus Elementary School. Student learning outcomes were still low, of the 19 students who achieved the KKM only 10 students (52.6%), while 9 students (47.4%) did not reach the KKM. The purpose of this study was to improve teachers' teaching skills, student learning activities, and student learning outcomes using Problem Based Learning assisted by audio-visual media. This classroom action research was carried out in 4th class 3 Bae Kudus Elementary School with 19 students and teachers as research subjects which lasted for 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. Data collection techniques include interviews, observation, tests, and documentation. The data analysis used is qualitative and quantitative data analysis. The results showed that the learning outcomes of fourth grade students at SD 03 Bae Kudus in learning Civics and Indonesian using the problem-based learning model assisted by audio-visual media experienced an increase from pre-cycle to cycle I and cycle II. This can be proven from the pre-cycle class average score which only reached 66.96 with a classical learning completeness percentage of 44.73%, in cycle I the class average score increased to 71.83 with a classical learning completeness percentage of 60, 52%, then in cycle II the class average value increased very significantly to 82.75 with a classical completeness percentage of 92.1%. The conclusion of this research is, there was an increase in the learning outcomes of grade 4th 03 Bae Kudus Elementary School students using the PBL model assisted by audio-visual media.

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

Abstrak

Proses pembelajaran yang monoton dan konvensional menggunakan metode ceramah dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan yang ditemui di SD 3 Bae Kudus. Hasil belajar siswa masih rendah, dari 19 siswa yang mencapai KKM hanya 10 siswa (52,6%), sedangkan 9 siswa (47,4%) tidak mencapai KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa menggunakan Problem Based Learning berbantuan media audio visual. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD 3 Bae Kudus dengan subjek penelitian 19 siswa dan guru yang berlangsung selama 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Bae Kudus pada pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model problem-based learning berbantuan media audio visual mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata kelas prasiklus yang hanya mencapai 66,96 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 44,73%, pada siklus I nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 71,83 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 60,52%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat sangat signifikan menjadi 82,75 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92,1%. Kesimpulannya, terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Bae Kudus menggunakan model PBL berbantuan media audio visual.

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

How to Cite: Nofriyadi, R., Pratiwi, IA., Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 9 (2), 161-167.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang paling terpenting upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk membangun peradaban bangsa. Pendidikan yaitu usaha manusia untuk membina kepribadianya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan akan menjadikan manusia menjadi lebih cerdas sehingga dapat meraih cita-citanya demi kehidupan dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan harus dikelola secara baik agar menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pembelajaran kurikulum 2013 merupakan kurikulum berintegrasi dalam suatu bentuk kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan-bahan dalam bentuk unit atau keseluruhan. Dalam Kurikulum 2013 muatan Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran umum kelompok A atau termasuk kedalam kategori mata pelajaran yang penting dalam mengembangkan kompetensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Samatoa, 2011).

Rahma (2018) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini, guru masih menganggap siswa sebagai objek bukan sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga guru dalam proses pembelajaran masih mendominasi aktivitas belajar. Hal ini selaras dengan penelitian awal yang dilakukan di SD 3 Bae, bahwa siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Selain itu, kurangnya komunikasi antara peserta didik dengan guru berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran satu arah, guru cenderung hanya menjelaskan dan memberikan perintah berupa tugas untuk mengetahui tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang diberikan. Hal ini lah yang menimbulkan kurangnya hasil belajar yang dimiliki peserta didik, baik hasil belajar pada muatan PPKn maupun Bahasa Indonesia.

Permasalahan yang terjadi di SD 3 Bae Kudus pada kelas IV tersebut didukung dengan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Hasil analisis terhadap nilai siswa kelas IV SD 3 Bae Kudus pada tahun ajaran 2019/2020 dalam mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia masih memiliki nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80, dengan rata-rata kelas yaitu 70. Dari 22 siswa, yang mencapai KKM hanya 8 siswa sedangkan sisanya 14 siswa belum mencapai KKM. Melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran tema indahny kebersamaan subtema karyaku prestasiku tersebut, model pembelajaran perlu dirubah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan fakta tersebut perlu adanya pelaksanaan proses pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan dan sesuai dalam kegiatan pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Matthew (2012) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan metode yang berpusat pada siswa dalam pengajaran yang melibatkan belajar melalui pemecahan masalah yang asli. Dengan demikian penggunaan model PBL membuat siswa dapat berfikir kritis memecahkan suatu masalah melalui penyelidikan sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dan hasil belajar siswa meningkat. Guna memaksimalkan penggunaan model pembelajaran PBL, pendidik dapat menambahkan penggunaan media pembelajaran. Mariya, dkk (2013) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan alat peraga akan semakin menambah variasi model pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan peserta didik, meningkatkan aktifitas dan kerjasama peserta didik akan tertarik belajar karena model pembelajaran disertai dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Jenis media pembelajaran yang cocok yang dapat menyajikan informasi secara visual dan lisan adalah media audio-visual. Salah satu media Audio-Visual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah film animasi. Film merupakan alat bantu untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Yanti, dkk (2016) mendefinisikan media film sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton atau peserta didik melalui rangkaian gambar bergerak dan bersuara. Film memiliki banyak jenis salah satunya adalah film tidak nyata. Menurut Herdiananda (Hasanah dan Nulhakim, 2015) film

tidak nyata merupakan film yang penggambaran ceritanya tidak diperagakan oleh makhluk hidup, misalnya film animasi. Kustandi (2016) menyatakan bahwa media *audiovisual* merupakan cara menghasilkan atau menyapaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*. Jadi media audio visual ini adalah media yang mengkombinasikan antara indera penglihatan dan indera pendengaran yang dapat memberikan informasi secara jelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia tema 1 Indahnya Kebersamaan dengan diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *audio visual* siswa kelas IV SD 3 Bae Kudus tahun ajaran 2019/2020.

Kebaruan dalam penelitian ini peneliti berusaha menyajikan bentuk baru dalam proses pembelajaran melalui audio visual berupa film animasi. Secara umum memang penggunaan media audio visual melalui film animasi sudah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sebagai upaya optimalisasi baik untuk meningkatkan hasil belajar, maupun meningkatkan karakter siswa, namun masih terhitung media audio visual berupa film animasi yang disajikan melalui model PBL. Secara teknis peneliti mengadaptasi dari penelitian terdahulu dari Fauzi, dkk (2021) melalui hasil penelitiannya yang berjudul *Enhancing Narrative Writing Skills of Elementary School Teacher Education Students through Concentrated Language Encounter (CLE) Model Assisted by Short Film Learning Media*. Hasil penelitiannya berusaha memadukan media film dengan model CLE pada kegiatan pembelajaran. Hasilnya setelah dianalisis mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar siswa, selain itu dalam penelitiannya dijelaskan film secara teknis mampu mengasah daya imaji siswa dalam memvisualisasikan proses, sehingga itu lah alasan peserta didik cepat dalam mengolah, mencerna, hingga mengimplementasikan pemahaman yang diperolehnya.

METODE

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SD 3 Bae Kudus yang berlokasi di Desa Pondok Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV tahun pelajaran 2019/2020 pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia materi Indahnya Kebersamaan dengan subjek penelitian 19 siswa dan guru yang berlangsung selama 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa, sedang kan variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantu media *audio visual*. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus 2 dilaksanakan masing-masing dalam dua pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dan tambahan satu kali pertemuan untuk melakukan tes evaluasi pada akhir pertemuan 2 masing-masing pertemuan. Kegiatan pembelajaran pada siklus I mengacu pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan hubungan antar gagasan, sedangkan kegiatan pembelajaran pada siklus II mengacu pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan serta gagasan pokok dan gagasan pendukung yang kemudian disajikan pada diskripsi hasil penelitian yang meliputi: a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) pengamatan, d) refleksi yang akan diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan

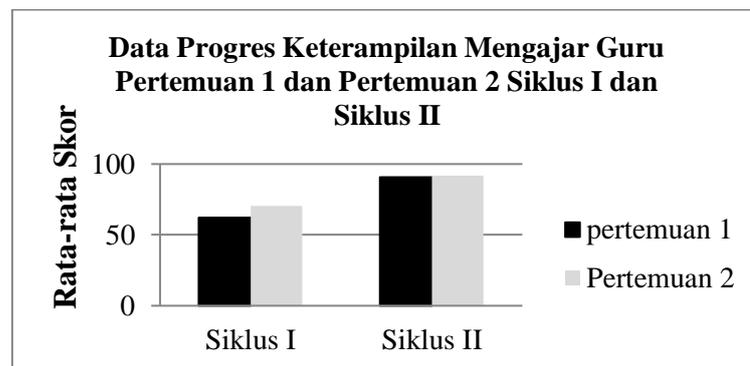
Tahap perencanaan tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan dan sebagainya. Adapun kegiatan perencanaan yang disusun pada tahap ini adalah; (a) menyusun silabus dan RPP siklus I dan II; (b) membuat lembar kerja siswa; (c) menyusun kisi-kisi soal evaluasi siklus I; (d) menyusun soal evaluasi siklus I dan II; (d) menyusun pedoman penskoran dan kunci jawaban soal evaluasi siklus I dan II, pedoman penskoran dan kunci jawaban; (e) mempersiapkan media pembelajaran dan alat peraga; (f) lembar observasi ketrampilan guru; dan (g) lembar pengamatan aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus 2

Siklus I dan II dilaksanakan berdasarkan Silabus dan RPP yang disusun oleh peneliti dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 kali pertemuan dalam siklus I dan siklus II dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru membuka kegiatan pembelajaran, guru mengorientasikan siswa pada masalah dengan menjelaskan kompetensi dasar dan kompetensi inti serta tujuan pembelajaran, guru melakukan tanya jawab dengan siswa, guru menjelaskan materi menggunakan media audio visual, guru mengorganisasikan siswa untuk belajar, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, guru membimbing pengalaman individu/ kelompok, guru membimbing siswa untuk meringkas materi, guru mengembangkan dan menyajikan hasil karya siswa, dan guru menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

c. Observasi

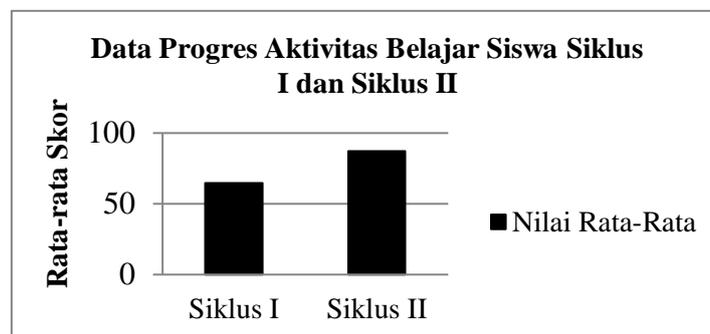
Berikut ini adalah hasil observasi terhadap keterampilan mengajar guru pada siklus I tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Data Progres Keterampilan Mengajar Guru Pertemuan 1 dan Pertemuan 2 Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa persentase keterampilan mengajar guru pada siklus I hanya mencapai 64,7% dengan kategori kurang, kemudian meningkat sangat signifikan pada siklus II menjadi 87,64% dengan kriteria baik. Kriteria ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 75%, sehingga penggunaan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media audio visual dinyatakan berhasil meningkatkan keterampilan mengajar guru pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia tema indahny kebersamaan pada siswa kelas IV SD 03 Bae Kudus tahun ajaran 2019/2020.

Selanjutnya, berikut adalah hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Data Progres Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa persentase klasikal pada siklus I hanya mencapai 63,81% dengan kategori kurang, kemudian meningkat sangat signifikan pada siklus II menjadi 86,07% dengan kriteria baik. Kriteria ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 75%, sehingga penggunaan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media audio visual dinyatakan berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia tema indahny kebersamaan pada siswa kelas IV SD 03 Bae Kudus tahun ajaran 2019/2020.

d. Evaluasi

Tabel 1. Hasil Hasil Belajar Siswa

No	Uraian	PPKn		Bahasa Indonesia		Rata-Rata
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
1	Prasiklus	8 siswa	11 siswa	9 siswa	10 siswa	66,96
2	Siklus I	11 siswa	8 Siswa	12 siswa	7 siswa	71,83
3	Siklus II	18 siswa	1 siswa	17 siswa	2 siswa	82,75

Berdasarkan pada Tabel 1 data hasil belajar siswa prasiklus, data hasil belajar siswa siklus I dan data hasil belajar siklus II dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang sudah mencapai KKM. Pada tahap prasiklus dalam pembelajaran PPKn ada 8 siswa yang dinyatakan tuntas dan Bahasa Indonesia ada 9 siswa yang dinyatakan tuntas, kemudian pada siklus I jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 12 siswa pada pembelajaran PPKn dan 12 siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian pada akhir siklus II siswa yang dinyatakan tuntas pada pembelajaran PPKn meningkat menjadi 18 siswa dan 17 siswa dinyatakan tuntas pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Nilai rata-rata kelas adalah sebesar 66,96 pada tahap prasiklus, kemudian meningkat menjadi 71,83 pada siklus I dan meningkat sangat signifikan menjadi 82,75 pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *problem-based learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia tema 1 indahanya kebersamaan. Hal ini juga dibuktikan dari hasil observasi aktivitas belajar siswa yang menunjukkan bahwa pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa hanya mencapai 63,81% dengan kategori kurang, kemudian persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II naik secara signifikan menjadi 86,07% dengan kategori baik. Hal ini didasarkan atas kemampuan mengajar guru pada siklus I yang mendapatkan skor total 110 dengan persentase 64,7% dalam kategori kurang, kemudian naik pada siklus II yang mendapatkan total skor 155 dengan persentase 87,64% yang termasuk dalam kategori baik.

e. Refleksi

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan peneliti pada siklus I dan II, pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang berhubungan dengan hasil belajar siswa, sehingga dilakukan upaya perbaikan pada siklus II pada pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Kemudian pada siklus II ini semua siswa sudah mampu mencapai indikator keberhasilan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan prasiklus, siklus I dan siklus II

Pembahasan

Hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Bae Kudus pada pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media audio visual mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata kelas prasiklus yang hanya mencapai 66,96 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 44,73%, pada siklus I nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 71,83 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 60,52%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat sangat signifikan menjadi 82,75 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92,1%.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal pada tahap prasiklus ke siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan. Pada tahap prasiklus peneliti memperoleh temuan bahwa banyak siswa yang tidak fokus mengikuti pembelajaran dan kebanyakan siswa asyik bermain sendiri, siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, kemudian pada saat siswa dibagi menjadi beberapa kelompok ada banyak kelompok yang mengandalkan siswa pandai, sehingga persentase hasil belajar siswa yang diperoleh pada tahap prasiklus belum mencapai 75%. Beberapa temuan tersebut diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia sehingga peneliti mengajukan penggunaan model *problem-based learning* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Bae Kudus pada pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

Pada pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model *problem-based learning* berbantuan media audio visual terlihat masih ada banyak siswa yang tidak fokus mengikuti pembelajaran dan masih asyik bermain sendiri. Siswa juga masih belum aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, ketika siswa dibagi menjadi beberapa kelompok masih ada banyak kelompok yang kesulitan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga persentase hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I masih belum mencapai 75%. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, guru berinisiatif memberi bimbingan dan motivasi kepada siswa agar lebih fokus ketika mengikuti pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus II dengan menerapkan model *problem-based learning* berbantuan media audio visual terlihat siswa sudah lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan tidak ada siswa yang asyik bermain sendiri, kondisi kelas lebih kondusif dan menyenangkan, siswa sudah bekerjasama secara baik dengan teman kelompoknya dan tidak mengandalkan siswa yang pandai saja untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Persentase hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai 75%, artinya penerapan model *problem based learning* berbantuan media audio visual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* siswa disajikan permasalahan kontekstual untuk dicari penyelesaian dari permasalahan tersebut dengan cara berdiskusi. Kegiatan diskusi ini siswa bekerjasama, bertukar pikiran, antara siswa pandai dan kurang pandai akan saling melengkapi. Penyelesaian permasalahan ini menjadi pengetahuan baru bagi siswa yang ditemukannya sendiri. Penyajian permasalahan kontekstual siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga muncul motivasi untuk belajar. Permasalahan kontekstual yang disajikan berupa contoh materi yang dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari, kemudian siswa menyelidiki materi tersebut berdasarkan pengalaman sehari-hari. Penyelidikan ini dilakukan dengan bantuan media audio visual yang berupa video animasi yang berkaitan dengan materi, dengan penggunaan media ini siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena siswa diberikan media baru dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran tersebut memberi kesempatan pada siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tersebut diperolehnya dari penyelesaian permasalahan yang telah disajikan di awal pembelajaran. Dalam mencari pemecahan permasalahan siswa mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahmadani & Anugraheni (2017) yang berpendapat bahwa *Problem Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata* sebagai suatu konteks, untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam memahami konsep dan prinsip yang esensi dari materi pelajaran. Pendapat tersebut kemudian diperkuat oleh Sani (2015) yang berpendapat bahwa *Problem based learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan harus dipecahkan dengan menerapkan beberapa konsep dan prinsip yang secara simultan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum mata pelajaran.

Proses pembelajaran ini dibantu media audio visual, media ini membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran. Guru menggunakan proyektor untuk menampilkan video animasi yang berkaitan dengan materi, dengan penggunaan media ini pembelajaran lebih menarik dan bahan pembelajaran lebih jelas, selain itu metode mengajar lebih bervariasi dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2013) yang mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran audio visual adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memaparkan dan lain-lain. Hal ini membuktikan bahwa model PBL berbantuan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rahmadani & Arrofa (2017) dalam penelitiannya terdapat hasil bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memfasilitasi pembelajaran siswa dengan menekankan masalah dan penyelesaian masalah sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan pembelajaran yang lebih bermakna, berpikir tingkat tinggi dan mampu menyelesaikan masalah dengan benar yang berarti siswa memiliki kemampuan pemahaman terhadap suatu konsep.

Berdasarkan uraian tentang hasil belajar siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa muatan PPKn dan Bahasa Indonesia tema 1 indahny kebersamaan dengan menerapkan model *problem-based learning* berbantuan media audio visual sudah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% dengan kriteria cukup.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Bae Kudus pada pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media audio visual mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata kelas prasiklus yang hanya mencapai 66,96 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 44,73%, pada siklus I nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 71,83 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 60,52%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat sangat signifikan menjadi 82,75 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92,1%, sehingga dapat dikatakan hasil penelitian pada proses pembelajaran dengan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual, dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Bae Kudus.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan artikel ini, yaitu dosen pembimbing, ketua program studi, dekan fakultas, kepala sekolah, dan seluruh guru di SDN 03 BAE yang membantu terselenggaranya penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini memberi manfaat bagi kita semua, khususnya para peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning badi siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7 (3): 34-51. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>
- Fauzi, MR., dkk. (2021). Enhancing Narrative Writing Skills of Elementary School Teacher Education Students through Concentrated Language Encounter (CLE) Model Assisted by Short Film Learning Media. *Journal Mimbar Sekolah Dasar*, 8 (2), 133-148. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v8i2.29464>
- Hasanah U. & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1): 91–106. <http://dx.doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Mariya, D., Zaenuri, Z., & Pujiastuti, E. (2013). Keefektifan Pembelajaran SAVI Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal Of Mathematics Education*, 2(2): 40-47. <https://doi.org/10.15294/ujme.v2i2.3337>
- Matthew. (2012). Investigative Primary Science: a Problem Based Learning Approach. *Australian Journal of Teacher Education*, 36 (9): 35-43. <http://ro.ecu.edu.au/ajte/vol36/iss9/4>
- Rahmadani, H. & Arrofa, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Sekolah Dasar*. 2 (1): 1-9. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v2i1.203>
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Yanti, R., Ahmad A., & Maidiyah, E. (2016). Perkembangan Sosial Emosional Anak yang Menonton Film Animasi di TK Idaman Hati Kecamatan Sawang Aceh Utara. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1): 76–85. <https://jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/422>