

## Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara pada Siswa Kelas IV SDN 1 Adiarsa Tahun Ajaran 2022/2023

Riyadhotul Mukaromah, Muhamad Chamdani, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret  
riyadhotulmukaromah@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 10/11/2023

approved 25/11/2023

published 31/12/2023

---

### Abstract

The study aimed to (1) describe the implementation of the Problem-Based Learning model with audio-visual media, (2) improve social studies learning, and (3) describe the obstacles and solutions encountered in implementing the Problem-Based Learning model with audio-visual media. The steps are (1) problem orientation, (2) organizing students, (3) guiding student investigations, (4) presenting work results or discussions, and (5) analyzing and evaluating processes. The research instruments used were observation sheets, interviews, and tests. The research subjects were 15 grade 4 students at SDN 1 Adiarsa. Data validity uses triangulation of sources and techniques. Data analysis was performed using data reduction, data presentation, and conclusion. The resulting research shows an increase in scientific learning about kingdoms in the archipelago with the proportion of Cycle I at 83.33%, cycle II at 88.16% and Cycle III at 92.50%. This study concludes that the application of the Problem-Based Learning model can improve science learning outcomes on the subject of kingdoms in the archipelago in class IV students at SDN 1 Adiarsa in the 2022/2023 academic year.

**Keywords:** Problem-Based Learning, audio visual, learning, social science

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual, (2) meningkatkan pembelajaran IPAS, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi dalam penerapan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual. Langkah-langkahnya yaitu: (1) orientasi masalah, (2) Mengorganisasikan siswa, (3) membimbing penyelidikan siswa, (4) menyajikan hasil kerja atau diskusi, (5) Menganalisis serta mengevaluasi proses. Instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, wawancara, dan tes. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN 1 Adiarsa yang berjumlah 15 orang. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian yang dihasilkan menunjukkan peningkatan pembelajaran IPAS tentang kerajaan-kerajaan di Nusantara dengan persentase siklus I sebesar 83,33%, siklus II sebesar 88,16% dan siklus III sebesar 92,50%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa tahun ajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning*, audio visual, pembelajaran, IPAS

---



## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang pesat menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tanda kesuksesan akan tercapainya tujuan Pendidikan nasional yaitu terwujudnya peningkatan kualitas sumber daya manusia.

IPA merupakan skema konseptual dan deretan konsep serta yang berhubungan satu sama lain, tumbuh sebagai hasil uji coba dan pengamatan, serta berguna untuk diamati lebih lanjut. James Conant (Hefridharosa 2021, hlm. 33). Sedangkan IPS merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimasa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. Parni (2020, hlm. 100). IPAS yaitu gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam serta interaksi antar manusia. Rusilowati (2021). menyatakan bahwa Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS yang diperoleh siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa tergolong masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: siswa hanya aktif pada awal pembelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, pembelajaran masih berpusat pada guru (teaching center). Analisis nilai ulangan pada pembelajaran IPAS menunjukkan dari 15 siswa kelas IV, hanya ada 9 siswa atau 60% siswa aktif mengikuti pembelajaran IPAS. Selain itu hasil belajar IPAS masih rendah, hal ini terlihat dari dokumentasi penilaian tengah semester (PTS) siswa yang tuntas memenuhi KKM sekolah yaitu 70 sebanyak 9 siswa dari 15 siswa atau 60% dan penilaian akhir semester (PAS) kelas IV semester I tahun ajaran 2022/2023, siswa yang tuntas memenuhi KKM sekolah yaitu nilai 70 sebanyak 5 siswa dari 15 siswa atau 33%.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning*. Kenedi (Sari & Fitria, 2021, hlm. 174) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang mereka miliki dalam proses memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan proses kehidupan sehari-hari. Eggen & Kauchak (Syahar & Fitri, R., 2017, hlm. 179) menjelaskan bahwa tahap *problem-based learning* yaitu: (1) *reviewing and presenting problem*; (2) *develop a strategy*; (3) *implementating the strategy*; (4) *discussing and evaluating the result*. Penerapan model pembelajaran akan lebih efektif apabila disertai dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih peneliti adalah media audio visual. Menurut Hayati dan Harianto, 2017, media pembelajaran audiovisual merupakan jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur akustik dan visual. Media audiovisual melibatkan penggunaan penglihatan dan pendengaran dalam proses memperoleh informasi. Yang dimaksud dengan "media audiovisual" adalah gabungan antara media audio dan visual, seperti rekaman video dan film dengan berbagai ukuran, slide audio, elemen audio, dan gambar visual. Hastuti & Budianti (2014).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana langkah penerapan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa tahun ajaran 2022/2023?, (2) apakah penerapan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa tahun ajaran 2022/2023?, (3) apa kendala dan solusi penerapan

model *Problem Based Learning* dengan media audio visual dalam meningkatkan pembelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa tahun ajaran 2022/2023?. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPAS, (2) meningkatkan pembelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* dengan media audio visual, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi dalam penerapan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPAS.

### METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, Arikunto (2013). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 9 siswa putra dan 6 siswa putri.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV, guru kelas IV dan dokumen. Teknik dalam pengumpulan data terdiri dari nontes dan tes. teknik nontes terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media audio visual sesuai langkah-langkahnya bagi guru, respon siswa terhadap pembelajaran melalui model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media audio visual, dan ketuntasan hasil belajar siswa yang masing-masing memiliki target ketercapaian sebesar 85%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media audio visual dalam pembelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara dilakukan melalui 5 langkah sebagai berikut: (1) orientasi masalah disertai penggunaan media audio visual, guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, menyajikan masalah kepada siswa sekaligus mengungkapkan pemikiran siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan media audiovisual, (2) pengorganisasian siswa untuk belajar dengan bantuan media audio visual, (3) pembimbingan individual maupun kelompok disertai penggunaan media audio visual. Shofiyah dan Wulandari (2018, hlm. 35) menjelaskan bahwa pada langkah ini guru membantu siswa dalam penyelidikan yang dilakukan secara mandiri maupun kelompok berupa pengumpulan informasi, kegiatan eksperimen, dan mencari solusi, (4) penyajian hasil diskusi, siswa mempresentasikan hasil kajian pemecahan masalah mereka di depan kelas. Presentasi melatih siswa untuk berkomunikasi dengan baik, mengembangkan keterampilan berbicara di depan umum, mengembangkan ketangguhan mental, dan bertanggung jawab atas pekerjaannya, Novita (2020, hlm. 22) (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, guru mengajak siswa mengevaluasi hasil diskusi kelompok. Selanjutnya siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran, kemudian guru memberikan penguatan materi berbantuan media audio visual yang digunakan selama pembelajaran. Berikut hasil observasi siklus I sampai siklus III.

**Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Pengamatan Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Guru dan Siswa Siklus I, II, dan III**

Langkah-langkah	Suklus I		Siklus II		Siklus III	
	G	S	G	S	G	S
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Orientasi masalah dengan media audio visual	85,00	83,33	87,50	89,16	95,00	91,67
Mengorganisasi siswa untuk belajar dengan media audio visual	81,67	81,67	86,67	89,16	93,33	95,00
Membimbing penyelidikan siswa dengan media audio visual	85,83	85,00	87,50	88,33	91,67	91,67
Menyajikan hasil kerja atau diskusi dengan media audio visual	83,33	80,00	89,16	87,50	91,67	93,33
Menganalisis serta mengevaluasi proses dengan media audio visual	85,00	85,83	88,33	88,33	91,67	90,00
<b>Rata-Rata</b>	<b>83,50</b>	<b>83,16</b>	<b>87,83</b>	<b>88,50</b>	<b>92,67</b>	<b>92,33</b>

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model *Problem Based Learning* mengalami peningkatan pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pengamatan guru menunjukkan adanya kenaikan sebanyak 4,33% dari siklus I ke siklus II dan kenaikan sebanyak 4,84% dari siklus II ke siklus III. Pengamatan terhadap siswa siklus I ke siklus II menunjukkan kenaikan sebanyak 5,34% dan pengamatan terhadap siswa dari siklus II ke III menunjukan kenaikan sebanyak 3,83%. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran berlangsung dengan baik, guru berhasil menerapkan langkah-langkah model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media audio visual, siswa belajar dengan aktif, dan menyukai penggunaan media audio visual.

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Pembelajaran IPAS Siklus I, II, dan III**

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Pert. 4	Pert. 5
95-100	-	2	2	2	2
90-94	2	-	1	1	1
85-89	5	3	4	3	5
80-84	3	5	3	5	4
75-79	1	1	2	2	2
70-74	2	2	1	1	-
65-69	-	-	-	1	1
<65	2	2	2	-	-
Rata-rata	79,66	80,40	82,60	83,60	85,06
Persentase Tuntas	86,66%	86,67%	86,67%	93,33%	93,33%
Rata-rata persentase tuntas	86,66%		90,00%		93,33%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan pembelajaran siswa pada siklus 1 sebesar 86,66%, pada siklus II sebesar 90,00%, dan pada siklus III sebesar 93,33%. Antara siklus I ke siklus II hasil belajar IPAS meningkat sebanyak 3,33% dan dari siklus II ke III meningkat sebanyak 3,34%. Kristiana dan Radia (2021, hlm. 825) menambahkan bahwa model PBL berpengaruh besar pada peningkatan hasil belajar IPAS, terbukti dengan adanya peningkatan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkannya model PBL. Yen & Goh (2016, hlm. 78) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran dengan sajian masalah dapat meningkatkan hasil belajar dari pada pendekatan konvensional yang kurang berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran.

### SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media audio visual yaitu: (a) orientasi masalah disertai media audio visual, (b) pengorganisasian siswa untuk belajar dengan bantuan media audio visual, (c) pembimbingan individual maupun kelompok disertai penggunaan media audio visual, (d) penyajian hasil diskusi, (e) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. (2) penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa tahun ajaran 2022/2023. Terbukti dari hasil *posttest* siswa yang naik setiap siklusnya. Pada siklus I persentase siswa yang tuntas = 86,66%, siklus II = 90,00%, dan pada siklus III = 93,33%. (3) Kendala dan solusi penerapan model *problem based learning* dengan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran IPAS yaitu: (1) siswa masih banyak yang bertanya pada saat melakukan diskusi, (2) kurangnya kerjasama antar siswa saat diskusi, (3) siswa melaksanakan kegiatan diskusi melebihi alokasi waktu yang diberikan, (4) guru masih mendominasi pada penyimpulan materi pelajaran, Adapun solusi dari kendala yang ditemui pada saat penelitian yaitu: (1) Guru membimbing siswa pada saat diskusi, (2) guru mengarahkan tugas masing-masing anggota, (3) guru mengkondisikan waktu diskusi agar sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan, (4) siswa diajak dan diberi motivasi untuk menyimpulkan materi bersama-sama,

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas II SDN Bantargebang II kota bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2(2), hlm. 33–38.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. Al-Hikmah: *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), hlm. 160-180.
- Hefridharosa. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA di kelas V SDN 3 Jati Baru*. Skripsi Dipublikasikan, Universitas Islam Negeri, Lampung.
- Kristiana, T. F. dan Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), hlm. 818-826.
- Novita, S. (2020). Upaya Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Diskusi,

- Demonstrasi dengan Menggunakan Media Realia pada Tema Benda di Sekitarku Kelas III SDN 3 Kapar pada Semester I tahun Pelajaran 2019/2020. *Langsat, Jurnal Pendidikan Nasional*, 7(3), hlm. 22
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antar negara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*. 3(2), hlm. 100
- Rusilowati, A., dkk. (2021). Konsep Desain Pembelajaran Ips untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Sari, L & Fitria, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan Problem Based Learning. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*,5(1).
- Shofiyah, N. dan Wulandari, F. E. (2018). Model *Problem Based Learning (PBL)* dalam Melatih *Scientific Reasoning* Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1).
- Syahr & Fitri, R. (2017). The Effect of Problem Based Learning Model (PBL) and Adversity Quotient (AQ) on Problem Solving Ability. *American Journal of Educational Research*. 5(2), hlm. 179
- Yen, E.H.J. & Goh, K. (2016). *Problem-Based Learning: An Overview of its Process and Impact on Learning*. *Procedia-Social and Behavioral Scene*, 2 (2), hlm, 75