



Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng

Rihlah Ayu Raoda^{1*}, Hamzah Pagarra², Sayidiman³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: rihalahayuu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model problem based learning (PBL) dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Panaikang. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau problem based learning (PBL) dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi terhadap pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 25 Panaikang; (2) Mengetahui gambaran hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Panaikang; (3) Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL dengan media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Panaikang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yakni quasi eksperimen dengan menggunakan dua subjek yakni kelas Va sebagai kelas eksperimen dan kelas Vb sebagai kelas kontrol. Proses pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes. Pemberian tes berupa pretest dan posttest untuk masing-masing setiap subjek. Penelitian ini akan membandingkan terkait hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen sebelum dan setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan paired sample t-test, serta perbandingan antara hasil belajar (Posttest) siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dianalisis menggunakan independent sample t-test. kedua analisis tersebut menggunakan taraf signifikan sebesar 5% (0,05). Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,005 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dan hasil uji independent sample t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran PBL dengan media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Panaikang.

Kata Kunci : Problem based Learning, Media audio visual, Hasil belajar

ABSTRACT

This study discusses the effect of the problem based learning (PBL) model using animation-based audio-visual media on the learning outcomes of fifth graders at SD Negeri 25 Panaikang. This study aims to (1) determine the application of problem-based learning (PBL) using animation-based audio-visual media to the learning of fifth grade students at SD Negeri 25 Panaikang; (2) Knowing the description of the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 25 Panaikang; (3) Knowing the effect of using the PBL learning model with animation-based audio-visual media on the learning outcomes of fifth graders at SD Negeri 25 Panaikang. The type of research used is experimental research, namely quasi-experimental research using two subjects, namely class Va as the experimental class and class Vb as the control class. The process of collecting data using the method of observation and tests. The test given is in the form of pretest and posttest for each of each subject. This study will compare the learning outcomes obtained by the experimental class before and after giving treatment using a pretest and posttest which were analyzed using a paired sample t-test, as well as a comparison between the learning outcomes (Posttest) of the experimental class students and the control class which were analyzed using independent sample t-test. both analyzes use a significant level of 5% (0.05). The results of the paired sample t-test obtained the value of Sig. (2-tailed) is 0.000 or less than 0.005 so that H_0 is rejected and H_a is accepted, and the results of the independent sample t-test get the Sig value. (2-tailed) of 0.000 or less than 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant effect using the PBL learning model with animation-based audio-visual media on the learning outcomes of fifth graders at SD Negeri 25 Panaikang.

Keywords: Problem based learning, audio visual media, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa merupakan suatu indikator yang bertujuan untuk menilai atau melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Menurut Nasution, hasil belajar siswa merupakan suatu indikator yang menjadi tolak ukur pencapaian pembelajaran yang diperoleh individu atas suatu interaksi yang dilakukan dengan lingkungannya secara aktif dan positif. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa atas suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakannya, yang dimana kemampuan tersebut terdiri dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurrita, 2018).

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat menjadi bahan bagi guru untuk melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, dan memantau perkembangan siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa secara berkesinambungan. Guru melakukan penilaian hasil belajar melalui penugasan, pengamatan, ujian atau ulangan dan beberapa instrumen lainnya. Selain hal tersebut, dengan hasil belajar guru dapat mengontrol perkembangan setiap, pencapaian pembelajaran siswa, serta bahan yang digunakan guru dalam membuat laporan perkembangan hasil belajar harian, tengah semester, akhir semester, dan/atau kenaikan kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap objek penelitian yaitu SD Negeri 25 Panai kang Kabupaten Bantaeng, masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada siswa kelas V(lima). Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa model konvensional yang berjalan secara satu arah, sehingga siswa cenderung pasif pada saat guru menyampaikan materi dan siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran bahkan ada beberapa yang lebih asyik bermain saat proses belajar. Suasana belajar di dalam kelas tidak terlalu menarik, karena guru terlihat lebih monoton dalam proses pembelajaran, sehingga dengan demikian proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Dengan demikian hal ini tentunya akan membuat hasil belajar siswa menjadi menurun akibat dari proses pembelajaran yang kurang efektif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa adalah menjadikan siswa sebagai pusat fokus pembelajaran, menurut Faturohman dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran seharusnya menggunakan paradigma pembelajaran konstruktif dalam proses belajar. Hal ini diharapkan agar fokus pusat pembelajaran berada pada siswa, agar siswa memperoleh kesempatan yang lebih dalam berperan aktif dalam pembelajaran dan mampu mengonstruktif konsep-konsep yang mereka peroleh. Selain itu, tujuan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa serta mengembangkan rasa bertanggung jawab siswa untuk terus melakukan pengembangan kemampuan yang dimilikinya, keterampilan, dan ilmu pengetahuannya.(Fathurrohman, 2006)

Model Problem-Based Learning (PBL) atau model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadi siswa sebagai fokus pembelajaran. Menurut Nurhasanah dalam (Sumartini : 2016) Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang memanfaatkan atau mengangkat suatu masalah tertentu yang benar-benar terjadi di sekeliling siswa dan dijadikan sebagai objek belajar guna meningkatkan kemampuan daya pikir secara kritis dan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Areds (Sumartini, 2016) pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pembelajaran yang terfokus terhadap pengembangan kemampuan siswa dalam hal intelektual ,berpikir, dan kemampuan menyelesaikan suatu masalah (Sumartini, 2016)

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Nurhasanah (Sumartini, 2016) PBL merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan masalah yang ada di sekeliling sebagai objek atau konteks belajar bagi peserta didik agar mereka mampu berpikir secara kritis dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan suatu masalah serta memperoleh pengetahuan yang esensial dari materi pembelajaran. Dalam model PBL yang perlu di perhatikan yakni kondisi, suasana kondusif, negosiasi, demokratis dan juga terbuka. Di era

sekarang peserta didik di tuntut untuk mampu menguasai berpikir tingkat tinggi. Problem-based learning merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat di gunakan untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi tersebut.

2.1.1. Tahapan-tahapan kegiatan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah terdapat beberapa karakteristik terkait tahapan-tahapan proses pelaksanaannya. Menurut Barret (2005) dalam (Lidinillah, 2013) menjelaskan langkah-langkah proses pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah, sebagai berikut :

- 1) Guru memberikan gambaran terkait suatu permasalahan yang diungkap dari pengalaman siswa atau yang terjadi di sekitar siswa.
- 2) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan beberapa hal berikut :
 - a) Melakukan klasifikasi terhadap masalah yang dibahas
 - b) Mendefinisikan masalah tersebut
 - c) Melakukan proses diskusi dengan bertukar pemikiran terkait masalah yang dibahas berdasarkan pengetahuan yang mereka ketahui.
 - d) Menentukan hal-hal yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah tersebut berdasarkan hasil tukar pikiran.
 - e) Menetapkan solusi penyelesaian yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- 3) Siswa melakukan suatu kajian secara mandiri terkait hal yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Siswa dapat melakukan hal tersebut menggunakan sumber daya yang tersedia seperti buku, internet, melakukan observasi atau melalui sumber personal.
- 4) Siswa kembali ke kelompok masing-masing untuk kembali bertukar pikiran atau informasi yang telah diperoleh untuk bekerja sama dalam menemukan solusi atas masalah yang dibahas.
- 5) Siswa kemudian menyajikan solusi yang mereka peroleh
- 6) Guru memfasilitasi siswa dalam melakukan evaluasi secara menyeluruh terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini untuk mengukur tingkat pemahaman yang diperoleh setiap siswa dan bagaimana peran mereka dalam kelompok.

2.1.2. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Barrow, Min Liu dalam Lidinillah (2013) menjelaskan karakteristik pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

a) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL memberikan peluang kepada peserta didik untuk lebih aktif berperan dalam pembelajaran karena, pada dasarnya proses pembelajaran PBL berorientasi kepada peserta didik sebagai individu yang belajar.

b) *Authentic problem form the organizing focus for learning*

Masalah yang dijadikan sebagai objek pembelajaran merupakan suatu masalah yang otentik agar siswa dapat dengan mudah dalam memahami masalah yang dibahas serta dapat dijadikan sebagai contoh yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari nanti.

c) *New information in acquired through self-directed learning*

Dalam proses memperoleh masalah besar kemungkinan bagi peserta didik belum terlalu memahami perihal masalah yang dibahas, sehingga peserta didik akan berusaha memahaminya dengan menemukan informasi terkait dari berbagai sumber secara mandiri.

d) *Learning occurs in small groups*

Dalam menciptakan suatu interaksi ilmiah dan proses pertukaran pemikiran dalam menciptakan suatu pengetahuan secara kolaboratif, proses penerapan PBL dilaksanakan dalam sebuah kelompok diskusi kecil. Dalam kelompok tersebut akan dilakukan pembagian tugas dan penetapan tujuan yang hendak diperoleh dengan tepat dan jelas.

e) *Teachers act as facilitators*

Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, yang membantu, mengarahkan, dan memantau para peserta didik dalam melakukan perkembangan aktivitas setiap peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk mencapai target yang akan dicapai

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rohani (2006) media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan oleh orang-orang yang menyebarkan gagasan agar gagasan - gagasan itu sampai kepada penerimanya. Blake dan Horsalen (Rohani, 2002) mengemukakan bahwa media adalah instrumen yang digunakan sebagai penghubung untuk menyampaikan suatu pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan (Fikri & Sri Madona, n.d.). Definisi media dapat dibagi menjadi dua bagian, yakni media dalam artian sempit dan dalam artian luas. Dalam artian sempit media terdiri dalam bentuk grafik, gambar, perangkat mekanis dan perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah suatu informasi seperti menangkap, memproses, dan mengirimkan informasi. Sedangkan dalam arti luas, media dapat diartikan sebagai kegiatan yang mampu menciptakan suatu keadaan yang memungkinkan peserta didik memperoleh sebuah pengetahuan, skill/keterampilan, dan juga sikap baru (Ely dan Gerlach dalam Rohani, 1997)

2.2.2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Menurut Bretz media pembelajaran mempunyai beberapa ciri atau dikelompok berdasarkan ciri utama suatu media pembelajaran yang dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu suara, gerak, dan visual. Kemudian ketiga unsur tersebut jika digabungkan akan menghasilkan tujuh jenis media pembelajaran yaitu (a) Media audio-visual (b) Media audio-visual gerak (c) Media audio-semi gerak, merupakan dengan media yang menggunakan audio yang menampilkan gerakan berupa titik-titik secara linear. (d) Media visual-gerak, merupakan media yang ditampilkan secara visual yang bergerak namun tidak memiliki suara. (e) Media Visual-diam, merupakan media yang ditampilkan secara visual namun tidak dapat bergerak dan tidak mempunyai suara. (f) Media suara, merupakan media yang hanya berupa suara. (g) Media cetak, merupakan media yang menyajikan informasi melalui serangkaian huruf atau abjad atau berupa simbol-simbol verbal tertentu.

2.2.3. Kriteria Media Pembelajaran Yang Baik

Dalam menilai media pembelajaran yang baik, terdapat beberapa kriteria tertentu yang dapat menjadi pertimbangan, yaitu terkait aspek kesesuaian media dengan materi pembelajaran yang hendak

disampaikan dengan keadaan penerima materi. Kedua kualitas materi yang digunakan, terkait seberapa efektif suatu media tersebut dalam menyampaikan suatu informasi yang hendak disampaikan. Ketiga keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut

2.3 Media Audio Visual

2.3.1. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Audio Visual adalah media yang mempunyai wujud riil atau dapat disaksikan oleh indra penglihatan dan mempunyai suara yang dapat didengar atau secara singkat audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio-visual dapat dikategorikan sebagai suatu media yang murah dan mudah untuk dijangkau, serta mempunyai daya tarik yang dapat memotivasi siswa dalam menggali suatu informasi lebih banyak

2.3.2. Jenis-jenis Media Audio Visual

Media audio visual terdiri atas audio visual diam dan gerak, media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara (*sound slides*) dan film rangkai suara. Media audio visual gerak, yaitu media yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film, video dan televisi (Patmawati, Rustono and Halimah, 2018).

2.3.3. Kelebihan Media Audio Visual

Berikut beberapa kelebihan-kelebihan terkait penggunaan media audio visual yang berbasis animasi:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- 2) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 3) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- 4) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang realistik
- 5) Dapat menghemat waktu
- 6) Menubuhkan minat dan motivasi
- 7) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa
- 8) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 9) Dapat meningkatkan perhatian sepenuhnya penonton
- 10) Dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas

2.3.4. Kekurangan Media Audio Visual

Berikut beberapa kelemahan-kelemahan yang dialami dalam penggunaan media audio-visual berbasis animasi,

- 1) Sifat komunikasinya hanya satu arah
- 2) Biaya produksinya mahal
- 3) Pengoperasiannya harus dilakukan oleh orang yang khusus
- 4) Menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu hal yang diperoleh dari suatu proses pembelajaran yang pada umumnya divisualisasikan dalam bentuk angka atau huruf tertentu. Hasil belajar merupakan suatu indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan belajar siswa atau tolak ukur yang digunakan untuk menganalisis tingkat pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Terdapat beberapa pengertian terkait hasil belajar siswa, menurut Sudjana (Nurhayati, 2014) hasil belajar merupakan suatu kemampuan-kemampuan atau pemahaman yang diperoleh oleh siswa dari suatu proses pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang setelah melalui proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun informal. Hasil belajar dapat pada umumnya direpresentasikan dalam bentuk angka atau huruf yang menunjukkan seberapa jauh pemahaman siswa terkait materi yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pendekatan kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh dari sampel dan/atau populasi yang kemudian dilakukan analisis atas data tersebut untuk dijadikan sebagai dasar dalam menarik sebuah kesimpulan

3.2 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi-experiment Design, merupakan bagian dari pengembangan True Experiment Design yang pada dasarnya sulit untuk dilaksanakan di bidang sosial dan pendidikan. Desain ini menggunakan minimal dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen Tes, observasi dan dokumentasi.

3.3.1. Instrumen Tes

Tes merupakan suatu teknik pengumpulan data yang menggunakan hasil uji Tes terhadap suatu objek penelitian. Dalam penelitian, Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa, di mana seperti yang kita ketahui bahwa salah satu tolak ukur hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes atau uji yang diberikan.

3.3.2. Instrumen Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap suatu objek penelitian untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada saat pemberian pembelajaran di kelas lembar observasi posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol

3.3.3. Instrumen Dokumentasi

Dokumen dapat digunakan untuk memberikan gambaran konkrit aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan segala dokumen seperti lembar observasi, skor pre-test dan post-test siswa, lembar pre-test dan post-test siswa, RPP serta foto kegiatan pelaksanaan penelitian setiap pertemuan. Dokumentasi selanjutnya dilampirkan dalam lampiran.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan setelah semua data yang diperlukan telah terpenuhi, proses analisis data merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengubah data yang dimiliki menjadi suatu informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data dapat dengan mudah dipahami dan dimanfaatkan untuk menjawab rumusan masalah. Pada penelitian kuantitatif proses analisis data dilakukan melalui uji statistik, adapun uji statistik yang dilakukan atau digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yang terdiri dari

3.4.1. Uji Normalitas

Uji normalitas terhadap data hasil belajar peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi apakah data yang diteliti merupakan data yang berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak, hal ini merupakan salah satu persyaratan yang harus

dipenuhi dalam penelitian kuantitatif dengan uji statistik parametrik

- ➔ Ha : Sampel berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal
- ➔ Ho : Sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Dengan menggunakan tingkat signifikan sebesar 95% dengan alfa 5%, maka kriteria pengujian atas hipotesis di atas adalah apabila nilai probabilitas lebih besar dari pada alfa ($p > 0,05$) maka Ho ditolak (reject) dan Ha diterima (Fail to reject). Atau sampel dapat dikatakan terdistribusi normal apabila nilai $P > 0,05$. Selain itu, kriteria yang dapat digunakan dalam menentukan normalitas suatu data yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) suatu data lebih besar dari alfa yaitu 5% (0.05), maka data tersebut dapat dikatakan terdistribusi secara normal.

3.4.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji sama atau tidaknya varians-variens antara dua buah data atau lebih. Hal ini dilakukan untuk menguji sumber data yang digunakan apakah berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk proses uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas varians. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *levene*. Kriteria yang digunakan dalam menentukan suatu data bersifat homogen atau tidak adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) pada *based on mean* lebih besar dari 0.05(5%). Sebaliknya, apabila nilai Sig. pada *based on mean* suatu data lebih kecil dari 0.05 maka data penelitian tersebut tidak homogen.

3.4.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan bagian penting dalam suatu penelitian untuk membuktikan bahwa hipotesis awal yang telah kita tentukan sebelumnya, terbukti atau tidak. Dalam uji hipotesis statistika dapat dilakukan menggunakan dua metode yaitu uji hipotesis parametrik. Uji parametrik digunakan yaitu uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*.

a. Uji Paired Sample T-test

Paired sample t-test digunakan untuk menguji perbedaan nilai rata-rata antara dua sampel saling berhubungan atau berpasangan (dependent). Proses pengujian *paired sample T-test* pada penelitian ini menggunakan tingkat signifikan sebesar 5% atau 0,05. Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan software aplikasi SPSS (statistical Package for Social Science). Namun dalam melakukan uji

parametrik harus memenuhi syarat yaitu data yang digunakan harus terdistribusi secara normal dan bersifat homogen (tidak wajib). Apabila data yang diperoleh tidak memenuhi syarat tersebut, maka uji hipotesis dapat dilakukan menggunakan metode uji alternatif atau uji hipotesis non parametrik. Kriteria yang digunakan yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) kurang dari alfa yaitu 0.05 maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif diterima (Ha).

b. Uji Independent Sample T-Test

Uji independent sample t-test yang juga merupakan uji hipotesis parametrik. Independent sample t-test digunakan untuk menguji perbedaan nilai rata-rata dari dua sampel yang berbeda dan tidak saling berhubungan (Independent). Proses pengujian Independent sample T-test pada penelitian ini menggunakan tingkat signifikan sebesar 5% atau 0,05. Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Versi 26. Kriteria yang digunakan sama dengan uji *paired sample t-test* yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1. Gambaran Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Proses penerapan model pembelajaran PBL dengan media audio visual berbasis animasi di Kelas V SD Negeri 25 Panaikang dilaksanakan oleh peneliti pada kelas eksperimen yaitu kelas VA selama dua pertemuan setelah diberikan pretest dan sebelum diberikan posttest. Gambaran proses pembelajaran di kelas eksperimen selama penerapan model PBL dengan media audio visual berbasis animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran dimana siswa berperan lebih aktif selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Andriyani et al., (2020), mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau problem based learning mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyamapaikan pendapat dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Pembelajaran yang terlaksana menciptakan daya tarik peserta didik, di mana peserta didik diberikan sebuah permasalahan awal dengan kombinasi pemberian media pembelajaran audio visual berbasis animasi yang jarang di temui peserta didik ketika

menggunakan proses pembelajaran dengan metode konvensional. Sehingga meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong peserta didik untuk ikut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena didukung dengan media pembelajaran bertujuan untuk membantu dalam pemecahan masalah yang ada. Kombinasi model problem based learning dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi membuat sebagian besar peserta didik turut berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran, bahkan dalam diskusi kelompok semuanya turut mengambil peran dalam memperhatikan pemaparan materi yang ada pada media. Serta mengerjakan lembar kegiatan yang di berikan dengan saling bertukar pikiran dan pendapat. Peserta didik juga memahami inti dari pembelajaran yang berlangsung karna di dukung oleh pengamatan yang lebih realistis dan umum ditemukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari atau di sekitar lingkungan mereka.

4.1.2. Gambaran Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis pretest dan posttest yang digunakan berupa soal esai yang masing-masing terdiri dari 10 nomor dengan penilaian menggunakan teknik penskoran. Setiap soal dapat diberi skor maksimal 3 (tiga), sehingga nilai maksimal yang dapat diperoleh setiap siswa adalah 30 (tiga puluh). Teknik penskoran yang digunakan sebagai mana terlampir di Lampiran B4 Tes akan diberikan kepada siswa di akhir pertemuan. Berikut data hasil pretest dan posttest yang masing-masing diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut kriteria yang digunakan dalam mengelompokkan hasil belajar yang diperoleh siswa melalui *pretest* dan *posttest*

Table 4.1 Indikator Kriteria Hasil Belajar

Intervasi Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
75 - 84	Baik
60 - 74	Cukup
40 – 59	Kurang
00 - 39	Sangat Kurang

a. Gambaran Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen

Gambaran hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh dari hasil pengerjaan pretest yang diberikan sebelum pemberian treatment. Berikut data

persentase hasil belajar siswa yang diperoleh di kelas eksperimen dengan pemberain pretest.

Table 4.2 Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen

Kategori	Persentase
Sangat Baik	0,00%
Baik	4,76%
Cukup	42,86%
Kurang	47,62%
Sangat Kurang	4,76%

Berdasarkan bagan tabel 4.2 di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang sebanyak 1 orang dengan persentase 4,76%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 10 orang dengan persentase 47,62%. dan juga siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup sebanyak 9 orang dengan presentase 42,86%. Sedangkan di ketahui Siswa yang mendapatkan nilai baik sejumlah 1 orang dengan presentase yang di dapat 4,76%. dan pada kategori sangat baik belum menunjukkan pencapaian dari siswa kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil pretest pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil pretest kelas eksperimen sebesar 56,349 yang menunjukkan berada pada kategori kurang dan jumlah persentase siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang secara keseluruhan berjumlah 47,62% atau yang paling dominan.

b. Gambaran Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

Gambaran hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh dari hasil pengerjaan *Posttest* yang diberikan setelah pemberian treatment. Berikut data persentase hasil belajar siswa yang diperoleh di kelas eksperimen dengan pemberain *posttest*.

Table 4.3 Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen

Kategori	Persentase
Sangat Baik	19,05%
Baik	38,10%
Cukup	42,86%
Kurang	00,00%
Sangat Kurang	00,00%

Berdasarkan bagan pada tabel 4.3 di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik sebanyak 4 orang dengan persentase 19,05%. Adapun jumlah siswa yang memperoleh kategori nilai baik sebanyak 8 orang dengan persentase 38,10%. Sedangkan siswa yang memperoleh kategori nilai cukup sebanyak 9 orang dengan persentase 42,86% dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang dan sangat kurang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil posttest pada kelas eksperimen berada pada kategori baik, karena sebagai besar siswa atau sebanyak 57,15% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini juga tercermin dari nilai rata-rata hasil posttest siswa kelas eksperimen sebesar 77,46 atau berada pada kategori baik.

c. Gambaran Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol

Gambaran hasil belajar siswa kelas kontrol diperoleh dari hasil pengerjaan pretest Berikut data persentase hasil belajar siswa yang diperoleh di kelas eksperimen dengan pemberain pretest.

Table 4.4 Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol

Kategori	Persentase
Sangat Baik	0,00%
Baik	0,00%
Cukup	28,57%
Kurang	61,90%
Sangat Kurang	9,52%

Berdasarkan Pada bagan tabel 4.4 di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang sebanyak 2 orang dengan persentase 9,52%. Adapun jumlah siswa yang memperoleh kategori nilai kurang sebanyak 13 orang dengan persentase 61,90%. Sedangkan siswa yang memperoleh kategori nilai cukup sebanyak 6 orang dengan persentase 28,57% dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik dan sangat baik. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil pretest pada kelas kontrol berada pada kategori kurang, karena sebagian besar siswa atau sebanyak 61,90% siswa memperoleh nilai dengan kategori kurang. Hal ini juga tercermin dari nilai rata-rata hasil pretest

siswa kelas kontrol sebesar 51,111 atau berada pada kategori kurang.

d. Gambaran Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol

Gambaran hasil belajar siswa kelas kontrol diperoleh dari hasil pengerjaan *posttest* Berikut data persentase hasil belajar siswa yang diperoleh di kelas eksperimen dengan pemberain *posttest*

Table 4.5 Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol

Kategori	Persentase
Sangat Baik	0,00%
Baik	4,76%
Cukup	28,57%
Kurang	57,14%
Sangat Kurang	9,52%

Berdasarkan Pada bagan tabel 4.5 di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori baik sebanyak 1 orang dengan persentase 4,76%. Adapun jumlah siswa yang memperoleh kategori nilai cukup sebanyak 6 orang dengan persentase 28,57%. dan siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 12 orang dengan persentase 57,14%. Sedangkan siswa yang memperoleh kategori nilai sangat kurang sebanyak 2 orang dengan persentase 9,52% dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil posttest pada kelas kontrol berada pada kategori kurang, karena sebagai besar siswa atau sebanyak 57,14% berada pada kategori kurang. Hal ini juga tercermin dari nilai rata-rata hasil posttest siswa kelas kontrol sebesar 54,7624 atau berada pada kategori kurang.

4.2 Analisis Data

Data yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian akan dilakukan analisis statistik menggunakan IBM SPSS versi 26 untuk dilakukan uji hipotesis. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan proses uji normalitas dan uji homogenitas.

4.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan Uji Shapiro Wilk karena jumlah sampel yang digunakan adalah kurang dari 30

sampel. Proses pengujian dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS versi 26. Kriteria data yang terdistribusi normal yaitu data yang nilai signifikannya kurang dari 0,05. Sedangkan, data yang memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05 berarti tidak terdistribusi secara normal. Berikut hasil pengolahan data pretest dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan IBM SPSS versi 26.

Table 4.6 Hasil Uji Normalitas Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Normality	Shiro Wilk	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	0,881	$0,881 > 0,05$ Sig. Level $> 0,05 =$ Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,046	$0,111 > 0,05$ Sig. level $> 0,05 =$ Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,364	$0,364 > 0,05$ Sig. level $> 0,05 =$ Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,409	$0,835 > 0,05$ Sig. level $> 0,05 =$ Normal
Kesimpulan		Terdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shiro Wilk pada tabel 4.6 yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikan untuk hasil pretest kelas eksperimen sebesar 0,881 artinya lebih dari 0,05 sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil pretest kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Nilai signifikan yang diperoleh atas hasil post-test kelas eksperimen sebesar 0,111 atau lebih besar dari 0,05 sehingga data terdistribusi secara normal. Nilai signifikan yang diperoleh atas hasil pretest untuk kelas kontrol sebesar 0,364 atau lebih besar dari 0,05 sehingga data terdistribusi secara normal. Nilai signifikan atas hasil posttest kelas kontrol sebesar 0,835 atau lebih besar dari 0,05 sehingga data terdistribusi secara normal.

4.2.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan bahwa nilai hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen mempunyai varian yang sama atau

homogen, dan untuk menentukan bahwa data hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau homogen. Sehingga proses pengujian homogenitas dilakukan sebanyak dua kali yaitu antara data pretest dan posttest kelas eksperimen, dan antara data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil pengujian homogenitas yang dilakukan terkait data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen.

Table 4.7 Hasil Uji Homogenitas Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Levene	Sig.	Keterangan
Based on Mean	0,178	$0,178 > 0,05$ Sig. Level $> 0,05 =$ Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas levene pada tabel 4.10 diatas diketahui bahwa nilai signifikan pada based on mean sebesar 0,178 atau lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen bersifat homogen. Selain uji homogenitas terkait hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen, uji homogenitas juga dilakukan terkait data hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Table 4.8 Hasil uji Homogenitas Hasil Posttest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene	Sig.	Keterangan
Based on Mean	0,111	$0,111 > 0,05$ Sig. Level $> 0,05 =$ Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas levene pada tabel 4.11 diatas diketahui bahwa nilai signifikansi pada based on mean sebesar 0,111 atau lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen

4.2.3. Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sample T-Test

Uji Paired sample t-test merupakan uji hipotesis parametrik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata antara dua sampel yang berpasangan/berhubungan. Sampel

berpasangan yang digunakan dalam pengujian ini yaitu terkait hasil belajar pretest dan posttest dari siswa kelas eksperimen untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai alfa yaitu 0,05, maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a). Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berikut hasil pengujian paired sample t-test menggunakan IBM SPSS Versi 26.

Table 4.9 Hasil Uji Paired Sample T-test

	Pretest-Posttest	Keterangan
Sig. (2-tailed)	0,000	0,00 $< 0,05$ Sig. Level $< 0,05 =$ Ho ditolak

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada tabel 4.12 diatas diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai alfa yaitu 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen atas penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi.

b. Uji Independent Sample T-test

Uji independent sample t-test merupakan uji hipotesis parametrik untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata antara dua atau lebih sampel yang berbeda atau independen. Proses pengujian independent sampel t-test menggunakan dua sample yang berbeda atau tidak berhubungan yaitu hasil posttest kelas eksperimen dengan hasil posttest kelas kontrol. Pengujian yang dilakukan menggunakan IBM SPSS Versi 26 dengan kriteria yang digunakan yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Berikut hasil uji independent sample t-test terkait hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan IBM SPSS versi 26.

	T	df	Sig. (2-tailed)
Equal variance assumed	7,245	40,00	0,000

Equal variance not assumed	7,245	31,125	0,000
----------------------------------	-------	--------	-------

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test pada tabel 4.13 diatas terdapat dua kategori yaitu equal variance assumed dan not assumed, namun karena jenis data yang digunakan bersifat homogen maka yang digunakan adalah data equal variance assumed. Berdasarkan hasil uji tersebut diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak (reject) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima (fail to reject).

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara hasil pretest dengan hasil posttest kelas eksperimen. Begitu pun dengan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan media audio visual berbasis animasi, dengan penerapan metode pembelajaran konvensional. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Alfianawati et al. (2019), menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menerapkan model problem based learning lebih tinggi dari siswa yang tidak menerapkan model PBL.

Kemudian dilakukan tahapan uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 26. Uji paired sample t-test digunakan untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan perbandingan antara hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 atau lebih kecil dari 0.005 ($0.000 < 0.050$) sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Uji independent sampel t-test digunakan untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan perbandingan antara hasil belajar posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 atau lebih kecil dari 0.05

($0.000 < 0.050$) sehingga hipotesis nol (H_0) juga ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Uji *paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media audio visual berbasis animasi yang diperoleh melalui *pretest* dan setelah menerapkan model pembelajaran tersebut melalui hasil *posttest*. Sedangkan uji *independent sample t-test* bertujuan untuk menentukan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa antar Kelas Eksperimen yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional, hasil belajar yang digunakan diperoleh dari hasil *posttest*. Kedua pengujian tersebut bertujuan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh menggunakan model PBL dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan yaitu uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak (*reject*) dan H_a diterima (*fail to reject*), artinya penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi memberikan pengaruh signifikan positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Panaikang Kec. Bissappu Kab. Bantaeng. Hal tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Robiyanto (2021) yang melakukan penelitian terhadap 10 jurnal atau artikel yang membahas terkait pengaruh penggunaan model PBL terhadap hasil belajar siswa yang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Serta penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khotimah et al. (2019) terkait pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar PKN siswa dan mengatakan bahwa penggunaan model *problem based learning* mampu meningkatkan dengan baik hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian terdahulu yang juga dilakukan Nurfadhila (2022) terkait penerapan media audio visual berbasis animasi, yang menyatakan bahwa dengan penerapan media audio visual berbasis animasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mampu mendorong minat belajar siswa yang akan ikut meningkatkan hasil

belajar siswa, sehingga penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, dan hal ini masih kurang efektif selama proses pembelajaran karena siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran serta siswa kurang partisipatif dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar di SD Negeri 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng memberikan pengaruh yang positif setelah menerapkan model *problem based learning* dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi hal ini terbukti dengan nilai rata-rata *posttest* (setelah treatment) lebih tinggi di banding nilai rata-rata *pretest* (sebelum treatment).

Terdapat pengaruh signifikan yang positif terkait penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen dengan nilai *sig. hitung* < 0.05 dan perbedaan nilai hasil belajar *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *sig. hitung* < 0.05 .

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10.
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5400/2795>
- Andriyani, N., Hanafi, Y., Safitri, I. Y. B., & Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Lkpd Live Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VA SD Negeri Nogopuro. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, September*, 122–130.
http://eprints.uad.ac.id/21216/1/12_Novi_Andriyani-PGSD_%28122-130%29.pdf
- Fathurrohman. (2006). Model-model Pembelajaran. *Disampaikan Dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik*, 1589, 105–112.
- Fikri, H., & Sri Madona, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizar (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudera Biru.
- Khotimah, A. H., Kuswandi, D., & Sulthoni. (2019). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 158–165.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i22019p158>
- Lidinillah, D. A. M. (2013). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 1–7.
- Nurhayati. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Baina. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 1–11.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Brain Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114–121.
<https://doi.org/10.51836/jedma.v1i2.155>
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148.
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/139>