

Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Diah Febianti^{1*}, Yantoro², Issaura Sherly Pamela³

¹²³PGSD FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: diahfebianti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yakni siklus I dan siklus II, dimana dalam pengambilan data menggunakan observasi berupa observasi guru dan siswa, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan model Taggart dan Kemmis yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data pada penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari siswa yang mengalami peningkatan keaktifan dalam pembelajaran dengan memperhatikan tiap indikator keaktifan pada kegiatan pembelajaran terlihat pada setiap siklus pertemuan. Siklus I pertemuan I sebesar 50% dan pada pertemuan II sebesar 53% yang mengalami peningkatan sebesar 3%. Pada siklus II pertemuan I sebesar 86% Pada pertemuan II sebesar 91% mengalami peningkatan sebesar 5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasannya Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Matematika.

Kata Kunci : ***PBL, Keaktifan Belajar Siswa, Matematika***

ABSTRACT

This research aims to describe the application of the Problem Based Learning (PBL) Model assisted by audio-visual media in increasing student learning activity in mathematics learning in elementary schools. The research was carried out using classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles, namely cycle I and cycle II, where data collection uses observation in the form of teacher and student observations, interviews and documentation. This research uses the Taggart and Kemmis model which consists of 4 stages, namely the planning, implementation, observation and reflection stages. The data in this research were analyzed quantitatively and qualitatively. Based on the results of research conducted by applying the Problem Based Learning (PBL)

learning model assisted by audio-visual media in mathematics learning, it can increase student learning activity. This can be seen from students experiencing increased activeness in learning by paying attention to each indicator of activeness in learning activities seen in each meeting cycle. In cycle I, meeting I was 50% and in meeting II it was 53%, an increase of 3%. In cycle II, meeting I was 86%. In meeting II it was 91%, an increase of 5%. Based on the research results, it can be concluded that the Problem Based Learning Model can increase student learning activity in Mathematics learning.

Keyword : ***PBL, Student Learning Activeness, Mathematics***

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari. Di era digital saat ini, perkembangan teknologi dan informasi terus melaju dengan pesat sehingga mendorong sistem pendidikan untuk mengikuti perkembangan teknologi agar tidak ketinggalan (A. Fauziah et al., 2023). Perkembangan yang semakin maju dan canggih sehingga berdampak pada kehidupan manusia, salah satunya berdampak pada bidang pendidikan. Perkembangan Pendidikan umumnya tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Banyak sekali bidang Pendidikan yang membutuhkan teknologi, seperti halnya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pada saat ini banyak sekali memanfaatkan dan menggunakan teknologi.

Pendidik memegang peranan penting dalam memahami karakteristik dan juga meningkatkan kualitas karakter siswa. Karakter yang di harapkan bukan hanya kecerdasan dan kepintaran serta keterampilannya saja, melainkan karakter akhlak yang mulia juga sangat dibutuhkan pada zaman sekarang ini. Salah satu hal terpenting yang harus dipahami oleh pendidik adalah karakteristik siswa mereka. Jika seorang guru menyadari sifat-sifat siswa mereka, mereka dapat menyesuaikan instruksi mereka agar sesuai dengan kebutuhan dan keterampilan unik setiap siswa. Tak hanya memahami karakteristik peserta didik, tenaga kependidikan atau yang sering disebut dengan guru juga berperan dalam menggunakan materi pembelajaran yang tepat bagi siswa (Pamela et al., 2019). Hal ini sangat berguna untuk meramaikan kelas agar siswa aktif dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan. Cara media pembelajaran digunakan harus sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki siswa itu sendiri. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI Nomor 16, tahun 2022 bahwasanya pendidik “Dalam melaksanakan pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2), Pendidik berperan sebagai fasilitator

proses pembelajaran dan tidak menjadi satu-satunya sumber pembelajaran”. Guru adalah sumber daya penting untuk mengembangkan sumber daya pengajaran yang lebih kreatif yang membantu siswa belajar sebanyak mungkin di kelas dan sendiri (Anjarsari et al., 2020). Jadi, di dalam proses pembelajaran guru memegang kedudukan yang penting demi berlangsungnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keterlibatan siswa diharapkan selama proses pembelajaran karena siswa yang terlibat lebih mampu mempertahankan materi yang telah mereka pelajari dan dapat mengingatnya untuk waktu yang lama. Ini termasuk siswa aktif yang mengajukan pertanyaan, menjawabnya, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Dari sini, agar proses belajar mengajar berjalan lancar, seorang pendidik harus dapat menggunakan materi pendidikan yang memenuhi kebutuhan siswa. Keaktifan merupakan suatu hal yang harus ada di dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dengan adanya keaktifan yang terletak pada diri siswa cenderung membuat siswa memiliki daya tarik terhadap pembelajaran. Keaktifan dapat berupa fisik maupun non fisik siswa dalam proses belajar. Keaktifan yang dimiliki oleh siswa dapat membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi optimal, sehingga suasana di dalam kelas dapat berjalan dengan sesuai harapan. Dari siswa yang aktif, dapat meningkatkan motivasi, semangat dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa dapat dijumpai melalui praktik dan perasaan antusias siswa yang muncul di dalam proses pembelajaran (Kharis, 2019). Seberapa menyenangkan siswa telah melaksanakan dan mengikuti proses pembelajaran berkelanjutan adalah salah satu indikator seberapa terlibat mereka dalam studi mereka. Pembelajaran yang aktif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menonjolkan kelebihan siswa dan mendorongnya untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan proses pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal (Yantoro & Kurniawan, 2020). Jadi, siswa diharapkan dapat menyikapi lebih positif proses pembelajaran yang dimediasi oleh pendidik/guru.

Aktivitas dan kreativitas yang diharapkan dalam suatu proses pembelajaran hendaknya menekankan pada interaksi yang bermakna. Diantisipasi bahwa selama proses pembelajaran, akan terjadi interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa serta antara

siswa dengan yang lainnya. Komunikasi multi-aktor juga dapat terjadi. Melalui kelompok belajar pembentukan, Siswa akan memiliki kesempatan untuk secara aktif menyuarakan pendapat mereka kepada rekan-rekan mereka (Hasanah & Himami, 2021).

Indikator keaktifan yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah meliputi: 1) Terlibat dalam tugas. 2) Ikut serta untuk memecahkan masalah. 3) Bertanya apabila tidak memahami. 4) Mencari informasi yang diperlukan. 5) Diskusi sesuai instruksi. 6) Mengoreksi hasil dan kemampuan yang diperoleh. 7) Berlatih untuk menyelesaikan soal. 8) Mempraktekkan kemampuan dengan menyelesaikan tugas atau persoalan yang diberikan (Putri & Taufina, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 14/I Sungai Baung pada tanggal 27 Oktober sampai 30 Oktober 2023 sangat terlihat sekali kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar pada mata Pelajaran matematika, hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran berlangsung seperti siswa tidak fokus dalam pelaksanaan pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa tidak ikut serta dalam mengerjakan tugas dan memecahkan masalah pada saat kegiatan pembelajaran, serta di dalam proses pembelajaran guru hanya mengandalkan materi dari buku paket saja dan belum menggunakan media-media pembelajaran, inilah yang menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran sehingga pada saat guru bertanya, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru. Dan saat dalam proses belajar kelompok sangat terlihat kurangnya siswa terlibat secara langsung dalam diskusi, kurangnya rasa percaya diri pada siswa saat diminta guru mengemukakan pendapat, pikiran, dan penghayatan nilai-nilai dalam materi yang sedang dipelajari. Permasalahan inilah yang membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kenyataannya di dalam pembelajaran belum sepenuhnya siswa aktif didukung dengan pengamatan dalam pembelajaran di SD Negeri 14/I Sungai Baung menggunakan indikator keaktifan berdasarkan para ahli berupa 1) Terlibat dalam tugas. 2) Ikut serta dalam memecahkan masalah. 3) Bertanya apabila tidak memahami materi. 4) Mencari informasi yang diperlukan. 5) Berdiskusi sesuai dengan arahan guru. 6) Mengoreksi hasil dan kemampuan yang telah diperoleh. 7) Berlatih untuk menyelesaikan soal-soal. 8) Mempraktekkan kemampuan dengan menyelesaikan tugas atau persoalan yang telah diberikan. Hampir seluruhnya belum dikembangkan dan dilaksanakan di dalam proses

pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwasanya tingkat keaktifan peserta didik masih dapat dikatakan rendah (sumber: Data observasi awal di SD Negeri 14/I Sungai Baung pada 27 Oktober 2023).

Matematika merupakan mata pelajaran mendasar yang harus dikuasai oleh semua jenjang pendidikan, mulai TK, SD, SMP, SMA dan diakhiri dengan perguruan tinggi. Penerapan ilmu matematika sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya di sekolah saja, penerapan matematika dapat kita jumpai di rumah atau pun dilingkungan masyarakat. Matematika adalah ilmu yang banyak dimanfaatkan dalam keseharian (Sugiyanti, 2018). Digunakan secara umum ataupun khusus, kesimpulannya ilmu matematika diterapkan hampir di semua bidang kehidupan.

Alat atau sumber daya yang disebut media pembelajaran dapat diterapkan dalam kegiatan pendidikan untuk membantu siswa dalam memahami dan menerapkan materi dengan cara yang lebih mudah dan efisien. Informasi dari suatu pembelajaran dapat disampaikan melalui media pendidikan. Ada tiga kategori media pembelajaran: audio, visual, dan audio-visual. Terlepas dari kenyataan bahwa penggunaan media sebagai alat pengajaran memiliki beberapa manfaat bagi siswa, termasuk kemampuan untuk meningkatkan lingkungan belajar, penggunaan media merupakan bagian integral dari sistem pendidikan dan memainkan peran penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Gabriela, 2021). Media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu salah satunya adalah media audio visual.

Media audio visual merupakan alat untuk menyajikan informasi yang dapat dilihat dan didengar, media audio-visual adalah alat pengajaran yang tak ternilai. Selain itu, media ini tidak hanya mengandalkan pemahaman kata-kata dan simbol yang sebanding (Fitriyani et al., 2021). Kelebihan yang diperoleh dari memasukkan bahan audiovisual dalam perjalanan pengetahuan mencakup daya tarik luar biasa bagi penari pikiran, mengangkat semangat belajar mereka, dan membentuk landasan pengetahuan yang mudah dijangkau (Gabriela, 2021).

Penerapan audio visual dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh (Tangkearung et al., 2023) yang menyatakan bahwa “Berdasarkan temuan penelitian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di SDN 4 Rantepao. Hal ini dapat dipelajari melalui informasi yang dikumpulkan dari observasi keaktifan siswa. Keaktifan siswa siklus II telah mencapai

indikator yang diinginkan yaitu 85%”. Kemudian diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyani et al., 2021) yang menyatakan bahwa “disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa kelas 4 SD Negeri Ngupasan dengan indikator keberhasilan mencapai lebih dari 75% pada motivasi belajar 83% dan keaktifan belajar siswa 83%”.

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21. Dengan menempatkan siswa dalam situasi pemecahan masalah yang nyata, *Problem Based Learning* mempromosikan pembelajaran yang lebih mendalam dan keterlibatan aktif, sambil membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan mereka. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah (Pertiwi et al., 2023).

Maka dari data kondisi yang sebenarnya terjadi kesenjangan dengan kondisi yang diharapkan sehingga munculah permasalahan yang akan di angkat. Penyebab permasalahan yang terjadi disebabkan karena siswa kurang fokus dan konsentrasi pada pembelajaran, siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi karena sesuai dengan hasil observasi guru belum menggunakan media pembelajaran, karena hal itulah yang membuat siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa jarang bertanya, tidak terlibatnya siswa dalam memecahkan permasalahan, tidak melaksanakan instruksi yang diberikan oleh guru dan juga dalam proses pembelajaran masih monoton, yaitu dengan tidak memanfaatkan ilmu teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi dan juga fasilitas yang ada disekolah, seorang tenaga pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik yang mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat berupa media audio visual.

Hal yang menarik dari media audio visual sangatlah beragam. Mulai dari video atau film yang dapat diputar berulang-ulang jika diinginkan. Kebenaran saat ini adalah bahwa guru sekolah dasar sering memilih dan menggunakan materi audio-visual, dan siswa menikmatinya juga, asalkan media memiliki tampilan menarik yang membuat suasana kelas tetap hidup. Karena siswa saat ini lebih tertarik dengan teknologi modern, maka akan lebih mudah untuk memenuhi tujuan pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran audio visual ini karena siswa akan lebih antusias. Ketika siswa antusias dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, maka siswa akan aktif dan tertarik untuk

mendengarkan, mempresentasikan, menanyakan, menyimpulkan apa yang telah diajarkan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan terkait dengan meningkat kan keaktifan belajar pada siswa sekolah dasar. Salah satu solusi yang dipilih oleh peneliti adalah menerapkan media audio visual dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di sekolah dasar. Penggunaan media audio visual di kelas memiliki beberapa manfaat, antara lain kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik, mengurangi waktu belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja, di mana saja, dan meningkatkan sikap belajar siswa (Wibisono et al., 2022). Adapun menurut (Fauziah & Ninawati, 2022) keunggulan media audio visual ini juga terletak pada ketepatan bahan pengajarannya dalam merangkum maknanya, sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh pengguna. Hal ini dapat memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, keberagaman pendekatan guru meningkat, menghindarkan siswa dari rasa bosan karena komunikasi yang melibatkan ekspresi visual, bukan hanya terbatas pada penuturan kata-kata dari guru.

Kesimpulannya bahwasanya media audio visual memiliki banyak kelebihan, sehingga dalam penerapannya media audio visual sangat bermanfaat dan berguna bagi seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran antara lain menjadikan pembelajaran aktif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan dan meningkatkan standar pengajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang solusi melalui Penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 14/I Sungai Baung, Kabupaten Batanghari Provinsi Jambi. Penelitian ini berisi tentang penerapan media audio visual dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SD Negeri 14/I Sungai Baung. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 14/I Sungai Baung pada mata Pelajaran matematika. Subjek penelitian lain nya adalah guru dan peneliti

sendiri. Adapun jumlah siswa yang diteliti berjumlah 29 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 15 siswa Perempuan.

Data pada penelitian ini ialah berupa informasi atau teks deskripsi(kualitatif) dan data kuantitatif tentang peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan media audio visual dalam matematika siswa kelas II SD Negeri 14/I Sungai Baung. Menurut (Nawaayarif et al., 2020) “data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi”.

Jenis data yang perlu dikumpulkan peneliti diperhitungkan saat menggunakan teknik pengumpulan data. Ada dua teknik digunakan: observasi dan wawancara (Yusra et al., 2021). Triangulasi Teknik merupakan teknik menilai kredibilitas data yang dilakukan dengan cara memindahkan data tersebut ke sumber yang sejenis dengan teknik yang berbeda. Secara umum, ada dua jenis teknik analisis data: analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Jenis data adalah satu-satunya perbedaan antara kedua pendekatan ini. Meskipun analisis kuantitatif dan kualitatif dapat dilakukan pada data kuantitatif, sedangkan analisis data kualitatif hanya berguna untuk menganalisis data yang tidak dapat dianalisis. Berikut rumus 1, yang digunakan dalam menghitung skor akhir.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots \text{(Rumus 1)}$$

Selanjutnya mengategorikan hasil persentase yang telah diperoleh sesuai dengan yang telah ditentukan. Berikut tabel 1 merupakan kriteris ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini.

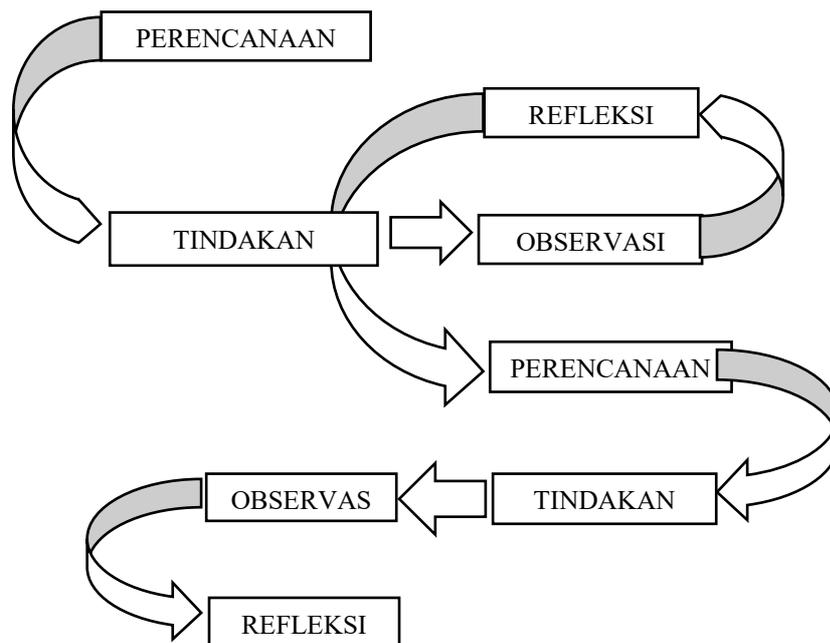
Tabel 1. Kriteria Persentase Ketuntasan

NO	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
1	85-100 %	Sangat Baik
2	69-84 %	Baik
3	53-68 %	Cukup
4	37-52	Kurang
5	20-36 %	Sangat Kurang

Sumber: Dimodifikasi dari (Nurhayati, 2020)

Indikator kinerja penelitian yang ingin didapatkan dari penelitian ini adalah, meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 14/I Sungai Baung setelah penerapan media audio visual. Pada penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Didalam penelitian Tindakan kelas (PTK) terdapat Langkah-langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tujuan dari teknik analisis data adalah untuk menentukan apakah ada koreksi, kemajuan, atau perubahan yang terjadi sesuai dengan yang diharapkan.

Ada banyak desain penelitian, termasuk desain penelitian *Hopkins, Kemmis & Taggart, John Elliott, Kurt Lewin, dan Mc kunan*. *John Elliot* menciptakan model yang digunakan dalam penyelidikan ini. Empat elemen membentuk ide-ide inti dari model perilaku *John Elliott*: persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun prosedur dalam pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Taggart dan Kemmis

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Karena berfokus pada permasalahan pembelajaran yang ada di dalam kelas guna

untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran dan mendorong pembelajaran menjadi lebih baik, efisien. Penelitian Tindakan Kelas dianggap sangat cocok digunakan pada penelitian ini. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena banyak memiliki kelebihan, Perbaikan Langsung pada Proses Pembelajaran: PTK memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran dan segera mengimplementasikan solusi. Hal ini membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran secara langsung.

Penelitian ini dilakukan pada kelas II SDN 14/I Sungai Baung pada tahun ajaran 2023/2024 dengan banyak siswa 28 orang, yang terdiri dari 15 siswa Perempuan dan 13 siswa laki-laki. Pada tanggal 26 Februari 2024 peneliti mengajukan surat izin penelitian kepada Kepala sekolah SDN 14/I Sungai Baung. Data hasil Tindakan kelas diperoleh dari tahap siklus I dan siklus II. Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus yang mana pada siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan pada siklus II terdiri dari 2 pertemuan yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual.

Pada siklus I (pertama) terdiri dari dua pertemuan dengan kegiatan pembelajaran pada tanggal 28 Februari 2024 dan 1 Maret 2024. Kegiatan pembelajaran pada mata Pelajaran matematika materi perkalian 1 dan perkalian 2. Pada siklus 1 pertemuan 1 terlihat kegiatan yang dilakukan belum sesuai dengan apa yang diinginkan dan dicapai. Pada pertemuan 1 ini dengan materi perkalian 1 yang mana pada hasil observasi kegiatan guru dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media audio visual, Di mana pada kegiatan awal atau pendahuluan pendidik belum melakukan sesuai sintak pembelajaran yang telah dipersiapkan. Adapun kegiatan yang belum dijalankan sesuai sintak yaitu guru tidak mengingatkan peserta didik untuk bersikap disiplin dan tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sementara pada kegiatan inti pendidik tidak melakukan tahapan-tahapan sintak PBL dikarenakan belum terbiasa dan juga siswa bingung pada saat memahami instruksi dari guru. Hal ini dapat terlihat dari kegiatan kelompok yang masih pasif, siswa ragu untuk bertanya, siswa tidak mengikuti perintah guru dengan baik dan benar. Pada kegiatan penutup guru tidak memberikan siswa soal evaluasi, selanjutnya guru bersama dengan siswa menarik kesimpulan, dilanjutkan dengan doa yang dipimpin AH dan diakhiri dengan salam. Berdasarkan tabel 1, disimpulkan bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 dari

23 kegiatan atau aspek yang diteliti 16(69%) kegiatan sudah terlaksana sedangkan 7(30%) kegiatan yang belum terlaksana.

Penelitian siklus II dilaksanakan pada tanggal 04 Maret dan 06 Maret 2024 di kelas II SDN 14/I Sungai Baung. Proses pembelajaran di siklus ke dua ini dilakukan selama 2x35 menit. Berdasarkan tabel observasi guru siklus 1 pertemuan I dan II dari 23 kegiatan belum semua kegiatan terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran terlihat bahwasanya keterlaksanaan modul pada siklus 1 pertemuan I dan II ini belum 100% terlaksana dengan baik. Yakni pada siklus 1 pertemuan I masih banyak terdapat kegiatan pembelajaran yang belum terlaksana. Pada siklus 1 pertemuan II hasilnya sudah lebih baik dan sudah banyak yang terlaksana dibandingkan dengan siklus 1 pertemuan I. Tetapi pada siklus 1 pertemuan II juga masih ada beberapa kegiatan yang tidak terlaksana pada saat kegiatan pembelajaran. Data rekapitulasi dapat diamati berdasarkan tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I Dan II

No	Pertemuan	Tindakan Siklus I	
		Kategori	%
1	Pertama	Kurang	50%
2	Kedua	Cukup	53%

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus 1 terhadap kegiatan pembelajaran masih belum terlaksana dengan apa yang diharapkan. Adapun kekurangan pada siklus 1 Pertemuan I dan II sebagai berikut: (1) Pendidik dan juga peserta didik belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sehingga pada saat pembelajaran masih banyak kegiatan-kegiatan yang belum terlaksana, (2) Pada saat pelaksanaan diskusi kelompok atau mengerjakan LKPD siswa belum dapat bekerja sama dengan baik. Masih ada siswa yang tidak ikut mengerjakan dan hanya mengandalkan temannya saja, (3) Pada pertemuan pertama guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan ada juga beberapa kegiatan yang terdapat dimodul belum terlaksana.

Adapun Tindakan yang akan dilakukan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ada pembelajaran matematika pada siklus II agar memperoleh hasil yang diharapkan, oleh karena itu pada penerapan di siklus kedua ini dapat dilakukan melalui Tindakan.

Perencanaan Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua ini berkaitan dengan hasil dan juga refleksi dari siklus satu. Adapun hal yang perlu dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran matematika pada siklus II agar mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Adapun pertemuan pertama pada siklus kedua dilaksanakan pada Hari Senin, tanggal 04 Maret 2024 pukul 08.00-09.00. Adapun kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Observasi penerapan Tindakan pada siklus II pertemuan I dan II ini berdasarkan pada lembar pengamatan observasi guru dan siswa. Keterlaksanaan Modul ajar dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan media audio visual sudah mencapai 100%. Pada siklus II sudah berjalan sangat baik dibandingkan dengan siklus I karena semua kegiatan pembelajaran yang ada pada modul ajar dan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sudah terlaksana. Berikut tabel 3 merupakan hasil rekapitulasi pengamatan yang dilakukan peneliti pada pendidik dan juga peserta didik pada siklus II pertemuan I dan II.

Tabel 3. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I Dan II

No	Pertemuan	Tindakan	
		Silus II	
		Kategori	%
1	Pertama	Baik	82%
2	Kedua	Sangat Baik	91%

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil lembar observasi yang telah dilakukan terhadap kegiatan belajar mengajar sudah menunjukkan bahwa pada Tindakan siklus II sudah berhasil. Penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media audio visual terbukti ampuh untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena secara keseluruhan setiap siklus mengalami peningkatan begitu juga dengan keaktifan belajar siswa.

Hasil observasi yang dilaksanakan peneliti awal mula diterapkan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa belum mencapai kriteria indikator ketuntasan yang ditentukan. Hasil pengamatan peserta didik terdapat peningkatan dari siklus I hingga Tindakan siklus II. Hasil pengamatan pratindakan yaitu 41 % pada siklus I setelah dilaksanakan Tindakan dengan penerapan model pembelajaran *Problem based learning*

(PBL) berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 51,5 % dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 88,5 %. Data hasil pengamatan dapat dilihat dari tabel 4 dan gambar 2.

Tabel 4. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Antar Siklus

NO	Aspek	Persentase		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Persentase secara klasikal	41 %	51,5 %	88,5 %



Gambar 2. Rekapitulasi Persentase Keaktifan Belajar Siswa

Adapun rekapitulasi peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I dan II, dapat diamati pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I dan II

NO	Tahapan	Nilai	Peningkatan
1	Pra Tindakan	41%	-
2	Siklus I	51,5 %	10,5 %
3	Siklus II	88,5 %	37 %

Dari tabel 5 dapat ditarik kesimpulan yakni, keaktifan siswa pada pratindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu pada saat pra Tindakan ke siklus I naik 10,5 %, selanjutnya pada siklus I ke siklus II naik sebanyak 37 %. Maka dari itu hasil dari siklus II dikategorikan sangat baik dan berhasil.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode yang dirancang untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada siklus pertama, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media audiovisual menunjukkan beberapa kendala. Guru dan siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan sintak pembelajaran PBL, yang mengakibatkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak optimal. Pada siklus pertama pertemuan pertama, misalnya, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 69% kegiatan terlaksana sesuai rencana. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penyesuaian terhadap model PBL, seperti ketidaktertiban dalam diskusi kelompok dan kurangnya penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. Kendala ini memberikan refleksi penting untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, penerapan model PBL berbantuan media audiovisual mengalami perbaikan signifikan. Berdasarkan hasil observasi, seluruh kegiatan pembelajaran telah terlaksana dengan baik, dengan tingkat keberhasilan mencapai 100%. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan keaktifan belajar siswa, yang naik dari 51,5% pada siklus pertama menjadi 88,5% pada siklus kedua. Model PBL yang diterapkan tidak hanya membantu siswa memahami materi matematika, tetapi juga meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dengan media audiovisual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa secara signifikan, sebagaimana juga dikemukakan dalam penelitian terkait (Nofriyadi et al., 2022). Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus kedua karena indikator keberhasilan telah tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Bersumber pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi penerapan Model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media audio visual mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika pada materi perkalian di kelas II SDN 14/I Sungai Baung. Peningkatan keaktifan belajar siswa ditandai dengan siswa terlibat dalam tugas, ikut memecahkan masalah, bertanya kepada

guru atau teman, mencari informasi yang diperlukan, diskusi sesuai dengan instruksi guru, mengoreksi hasil dan kemampuan yang diperoleh, berlatih menyelesaikan contoh soal, dan mempraktekkan kemampuan dengan menyelesaikan tugas yang naik secara bertahap disetiap siklusnya. Pada awal mula sebelum dilakukan Tindakan Tingkat keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika adalah 41% kemudian meningkat menjadi 50% pada siklus I pertemuan I dan pada pertemuan kedua menjadi 53%. Pada siklus II pertemuan I tingkat keaktifan menjadi 86% sedangkan dipertemuan kedua menjadi 91%. Pada siklus II peneliti berhasil meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran matematika Dimana telah memenuhi kriteria indikator keaktifan yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian tersebut maka dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media audio visual dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas II.

Saran

Saran yang dapat diberikan kepada 2. Bagi guru dapat memanfaatkan model penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media audio visual sebagai strategi pembelajaran saat melakukan pembelajaran dan dapat memahami modul pembelajaran sebelum dilakukan pembelajaran agar pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dengan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat berjalan dengan lancar berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada SDN 14/I Sungai Baung atas kerjasama yang baik dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Fauziah, A., Angraini, A., & Elitia Hasibuan, E. (2023). Analisis Strategi Pemasaran Online Dalam Era Digital. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 213–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10084305>
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

- Fitriyani, D. M., Widoyoko, S. E. P., & Yansaputra, G. (2021). Penerapan Media Audio Visual pada Tema 1 Kelas 4 sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 59–66.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Kharis, A. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 173–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19387>
- Nawaayarif, Julkarnain, M., & Ananda, K. R. (2020). Sistem Informasi Pengolahan Data Ternak Unit Pelaksana Teknis Produksi Dan Kesehatan Hewan Berbasis WEB. *Jurnal Jinteks*, 2(1), 32–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.556>
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
- Pamela, I. S., Hayati, S., & Insani, R. S. (2019). Penggunaan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 245–263. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.8456>
- Pertiwi, F. A., Luayyin, R. H., & Arifin, M. (2023). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *JSE: Jurnal Shariah Economica*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Sugiyamti. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode Kooperatif Learning Jigsaw Pada Kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomika*, 2(1), 175–186. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/195>
- Tangkearung, S. S., Panggalo, I. S., & Bauung, E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Kelas III SDN 4 Rantepao. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 21–28. <https://doi.org/10.47178/cx5pbh97>
- Wibisono, D. C. fitri, Retno, R. S., & Dewi, C. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Penerapan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 2 SDN Balerejo Kabupaten Magetan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Universitas PGRI Madiun*, 3(1), 1576–1581. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Yantoro, Y., & Kurniawan, A. R. (2020). Implementasi Pak Buya (Pembelajaran Aktif dan Budaya Baca) Mewujudkan Excelemnce School di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 144–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/else.v4i2.5745>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pendmik

Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22.
<https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>

