

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DI KELAS IV SDN TLOGOSARI KULON 06

Ismail Fahmi^{1*}, Jupriyanto², Dwi Susanto³

¹⁻² Pendidikan Profesi Guru, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

³ SDN Tlogosari Kulon 06 Semarang

* Email: ismailfahmi@std.unissula.ac.id

Artikel Info	Abstrak
Riwayat Artikel Diterima: 15 Sept 2026 Direvisi: 30 Sept 2026 Dipublikasi: 10 Okt 2026 Kata kunci: <i>Problem Based Learning; Hasil Belajar; IPAS; Media Audio Visual.</i>	<i>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model problem based learning berbantuan audio-visual pada mapel Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 Metode Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data analisis uji deskriptif kuantitatif dengan mengkategorikan tingkat kemampuan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Audio Visual dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06. Dari penelitian ini yaitu tahap Pra-Siklus memiliki persentasi 46% atau 12 dari 26 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Kemudian pada tahap siklus I nilai siswa yang berkategori tinggi sebanyak 16 siswa memiliki persentasi (61,54%) dan kategori kurang sebanyak 10 Siswa memiliki persentasi (38,46%). Dan pada siklus II hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan berkategori tinggi sebanyak 19 Siswa (73,08%) dan kategori sangat tinggi sebanyak 7 Siswa (26,92%) dinyatakan tuntas KKM. Pada tahap Pra-siklus rata-rata nilai siswa adalah 58,46 pada tahap siklus I rata-rata nilai siswa adalah 75,00 dan pada tahap siklus II rata-rata nilai siswa adalah 87,69. Penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar.</i>
Article Info	Abstract
Article History Received: 15 st Sept 2026 Revised: 30 st Sept 2026 Published: 10 st Okt 2026 Keywords: <i>Problem-Based Learning; Learning Outcomes; Natural and Social Sciences; Audio-Visual Media.</i>	<i>The present aimed to determine the improvement in learning outcomes achieved by using an audio-visual-assisted Problem-Based Learning (PBL) model in the Natural and Social Sciences subject for fourth-grade students at SDN Tlogosari Kulon 06. The study employed Classroom Action Research (CAR) methodology, utilizing quantitative descriptive analysis to categorize students' learning outcome levels. The results indicate that the audio-visual-assisted PBL model successfully improved the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Tlogosari Kulon 06. In the pre-cycle stage, 46% of students (12 out of 26) met the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 75. In Cycle I, 16 students (61.54%) fell into the high category, while 10 students (38.46%) fell into the low category. In Cycle II, learning outcomes improved further, with 19 students (73.08%) in the high category and 7 students (26.92%) in the very high category, all meeting the KKM. The average student score was 58.46 in the pre-cycle stage, 75.00 in Cycle I, and 87.69 in Cycle II. Thus, the implementation of the audio-visual-assisted Problem-Based Learning (PBL) model effectively improved learning outcomes.</i>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman yang dapat mendukung perkembangan dirinya. Menurut Addini et al., (2022) Pendidikan juga bisa menjadi tolak ukur kemajuan peradaban sebuah bangsa atau negara. Karena begitu pentingnya pendidikan, tidak heran jika pendidikan menjadi salah satu bagian dalam program pembangunan nasional. Pendidikan tidak akan lepas dari istilah pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, menurut Paratiwi & Ramadhan, (2023) pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sudah terdapat suatu perkembangan sifat atau kepribadian, dan pola pikir peserta didik yang pada akhirnya membawa kebermanfaatan dalam artian kebaikan kepada dirinya sendiri maupun kepada orang lain.

Pendidikan sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan pendidikan fundamental yang bisa membawa pengaruh kepada proses perkembangan pendidikan di tingkatkan selanjutnya. Pada masa usia tersebut adalah masa usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan seorang figur pendidik yang bisa menuntun dan mempersiapkan siswa untuk siap atau dapat belajar ke tahapan yang selanjutnya sekaligus juga dapat memecahkan suatu permasalahan yang terjadi pada siswa. Pendidikan tidak akan lepas dari istilah pembelajaran. Menurut Paratiwi & Ramadhan, (2023) Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Menurut Yulifa et al., (2022) Hasil belajar juga diartikan sebagai kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, Menurut Rukma et al., (2025) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang berhasil dicapai oleh siswa yang berdasarkan kriteria-kriteria penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum lembaga pendidikan. Menurut Paratiwi & Ramadhan, (2023) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang berhasil dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum lembaga pendidikan. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi karena faktor pertumbuhan atau perkembangan alami tidak termasuk dalam kategori hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Isma et al., (2021) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar mereka, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar mereka, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sari & Rosidah, (2023) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar, yang dari perspektif guru berakhir dengan proses evaluasi, sedangkan dari perspektif siswa, merupakan akhir dari suatu segmen dan puncak dari proses pembelajaran. Menurut Astiti et al., (2021) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal (minat, bakat, motivasi dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal).

Menurut Suriana, (2023) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain, yaitu domain kognitif yang berkaitan dengan kemampuan intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan analisis; domain afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai; dan domain psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga domain ini saling terkait dan berfungsi sebagai acuan utama dalam mengembangkan instrumen penilaian dalam penelitian tindakan kelas, karena keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja, tetapi juga dari perubahan sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhannya bukan termasuk kedalam hasil belajar. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam, kehidupan sosial, serta hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Integrasi kedua disiplin ilmu tersebut bertujuan agar peserta didik mampu melihat suatu peristiwa secara utuh, mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam, kehidupan sosial, serta hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Integrasi kedua disiplin ilmu tersebut bertujuan agar peserta didik mampu melihat suatu peristiwa secara utuh, mengembangkan suatu keterampilan berpikir ilmiah,

serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rahmani et al., (2025) pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk dapat membangun kemampuan siswa dalam memahami fenomena alam dan sosial melalui proses inkuiri sehingga siswa mampu mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta mengambil keputusan berdasarkan bukti.

Menurut Rahmani et al., (2025) pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik agar mampu memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu, proses pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat melakukan eksplorasi, percobaan, dan penyelidikan sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Dalam konteks IPAS, pengalaman langsung tersebut juga dikaitkan dengan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar siswa.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Adam, (2023) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional bagi peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, dan komputer. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Tlogosari Kulon 06 proses pembelajaran masih didominasi oleh metode pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran belum optimal serta siswa kurang termotivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas dan belum memanfaatkan media audio visual secara maksimal, sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, proses evaluasi masih lebih menekankan pada penguasaan materi secara teoritis dibandingkan dengan pemahaman konsep secara menyeluruh. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Maka dengan ini perlu adanya model pembelajaran yang harus digunakan untuk menuntut siswa lebih aktif dan memiliki motivasi belajar.

Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa, yang digunakan untuk merangsang berpikir siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya bagaimana belajar. Menurut (Pujiyanti & Jupriyanto, 2026) mengemukakan Model Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah: Pembelajaran dengan menggunakan kemampuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah dalam tantangan dunia nyata,. Kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru sehingga mengembangkan kemampuan berfikir secara berkesinambungan. Menurut (Efendi et al., 2024) mengemukakan Model Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah: Pembelajaran dengan menggunakan kemampuan berfikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah dalam tantangan dunia nyata,. Kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru sehingga mampu mengembangkan kemampuan berfikir secara berkesinambungan.

Dalam pembelajaran masalah digunakan untuk menarik perhatian peserta didik sehingga terdorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Masalah-masalah dirancang untuk peserta didik agar mendapatkan pengetahuan sesuai tujuan yang akan dicapai. Masalah yang dijadikan fokus pembelajaran dapat diselesaikan peserta didik melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada peserta didik. Penggunaan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kondisi yang nyata pada kehidupan sehari-hari. Kemampuan menyelesaikan masalah sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. Cara membiasakan kemampuan menyelesaikan masalah dengan tepat Berdasarkan pendapat Tan dan Ngalimun, maka penelitian ini menyimpulkan definisi *Problem Based Learning* sebagai suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajarannya dimulai dengan adanya permasalahan yang disajikan dalam bentuk masalah nyata. Sehingga peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi yang kemudian dapat memecahkan masalah tersebut dapat dilakukan di sekolah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut: Apakah penerapan *model problem based learning berbantuan audio-visual* dapat meningkatkan hasil belajar pada mapel Ilmu IPAS pada siswa kelas IV SDN Tlogosari. Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan *model Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk dapat meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Menurut (Sela et al., 2024) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang berlangsung sengaja dilakukan, dan terjadi dalam kelas. Menurut (Nanda, 2021) Penelitian dilaksanakan dengan melalui merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam beberapa siklus dalam pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas ini, dilaksanakan di SDN Tlogosari Kulon 06 Semarang. Dengan jumlah siswa ada 26 siswa. Terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Tindakan dilaksanakan pada bulan April 2026.

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan siswa kelas IV sebagai objek peneliti, guru kelas IV sebagai observer, dan peneliti berperan sebagai pengajar. Kegiatan pembelajaran menggunakan *model Problem Based Learning* (PBL) dari awal hingga akhir pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik Observasi, Tes, Wawancara dan Dokumentasi. Serta data analisis yang digunakan adalah uji deskriptif kuantitatif. Teknik tes digunakan dalam kegiatan evaluasi sebagai hasil dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Indikator suatu keberhasilan ditetapkan berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada setiap siklus minimal 21 dari 26 atau sebesar 80% siswa memperoleh nilai > 75. Apabila indikator tersebut belum tercapai, maka tindakan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pengajaran langsung dari guru, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan belum aktif dalam bertanya, menyampaikan

pendapat, maupun berdiskusi dengan teman. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi pembelajaran masih berjalan satu arah dan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi belum optimal.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik SDN Tlogosari Kulon 06

No	Indikator Aktivitas Siswa	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Kategori Siklus II
1	Memperhatikan tayangan video pembelajaran	72	92	Sangat baik
2	Keaktifan bertanya dan menjawab	65	88	Sangat baik
3	Kerja sama dalam kelompok	70	92	Sangat baik
4	Mempresentasikan hasil diskusi	60	85	Sangat baik
5	Kemandirian dalam menyelesaikan masalah	63	87	Sangat baik
Rata-rata Kategori		66,0 Cukup	88,8 Sangat baik	

Berdasarkan tabel 1. Aktivitas peserta didik berada pada kategori cukup dengan rata-rata 66,0% aspek yang masih lemah adalah penyajian hasil karya dan keaktifan siswa dalam bertanya serta mempresentasikan hasil diskusi. Hasil peneliti yang dilakukan dengan wawancara setelah pembelajaran siklus 1 kepada guru kelas IV dan 5 peserta didik yang dipilih secara purposif. Ringkasan hasil wawancara disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Wawancara Siklus 1

Informan	Aspek	Ringkasan Jawaban
Guru kelas IV	Tanggapan terhadap PBL dan video	Video membantu siswa memahami keragaman budaya, namun pembagian waktu diskusi kelompok masih kurang efektif.
Guru kelas IV	Kendala yang diamati	Sebagian siswa belum berani mengemukakan pendapat dan masih bergantung pada teman yang lebih pandai.
Siswa (n = 5)	Kesan belajar	Siswa merasa senang dan lebih mudah membayangkan budaya daerah melalui video.
Siswa (n = 5)	Kesulitan	Siswa masih bingung menentukan langkah penyelidikan dan malu saat presentasi.

Berdasarkan Tabel 2, penerapan PBL berbantuan video mendapat respons positif karena membantu peserta didik memahami materi. Namun, masih terdapat kendala berupa kurang efektifnya waktu diskusi, peserta didik yang kurang percaya diri, serta kesulitan dalam penyelidikan dan presentasi. Hasil peneliti dapat dilihat dari tabel persentasi hasil belajar siswa pada evaluasi tahap 1 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media audio visual.

Tabel 3. Hasil belajar siklus 1 Siswa SDN Tlogosari Kulon 06

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	16	61,54%
Kurang	10	38,46%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	26	100%

Berdasarkan Tabel 3. Tersebut sebagian besar peserta didik menunjukkan hasil belajar siswa dikelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 dengan tindakan kelas model *Problem Based Learning* berbantuan media audio-visual pada mata pelajaran IPAS materi "Kekayaan Budaya Indonesia" pada siklus I berkategori tinggi sebanyak 16 siswa (61,54%) dan kategori kurang sebanyak 10 peserta didik (38,46%). Masih berada dalam kategori

kurang. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus I menunjukkan data numerik mengenai hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kuantitatif Hasil Belajar Peserta Didik pada siklus I

N	Min	Max	Mean	Median	SD
26	55	85	75,00	75,00	10,38

Berdasarkan tabel 4. Diketahui pada siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 dengan tindakan kelas model problem based Learning berbantuan media audio visual pada mata pelajaran IPAS materi "Kekayaan Budaya Indonesia" pada siklus I, diperoleh nilai minimum sebesar 55 dan nilai maksimum sebesar 85. Sementara itu, nilai rata-rata (*mean*) peserta didik mencapai 75,00, dengan nilai median sebesar 75,00 serta standar deviasi sebesar 10,38.

Mengacu pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I berdasarkan KKM sebesar 75 mencapai 61% sementara itu, persentase siswa yang belum mencapai ketuntasan adalah sebesar 39%. Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* pada siklus II menunjukkan data mengenai kategori hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil belajar siklus 2 Siswa SDN Tlogosari Kulon 06

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	7	26,92%
Tinggi	19	73,08%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	26	100%

Mengacu pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada siklus II penelitian tindakan kelas dengan penerapan model Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS materi "Kekayaan Budaya Indonesia", mayoritas hasil belajar siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 berada pada kategori tersebut sebanyak 19 siswa atau 73,08%, sedangkan 7 siswa atau 26,92 berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 6. Hasil belajar siklus 2 Siswa SDN Tlogosari Kulon 06

N	Min	Max	Mean	Median	SD
26	85	95	87,69	85,00	4,44

Diketahui pada siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Problem Based learning* pada pembelajaran IPAS materi "kekayaan budaya indonesia" di siklus II menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 85, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95. Nilai rata-rata (*Mean*) siswa sebesar 87,69, dengan median sebesar 85,00 dan standar deviasi 4,44. Jika mengacu pada KKM yang telah ditetapkan sebesar 75, seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan pada siklus II, sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 100%.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan dari siklus I hingga siklus II, tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sejak tahap pra-siklus sampai dengan siklus II, peningkatan tersebut terlihat pada nilai rata-rata maupun ketuntasan belajar siswa. Kenaikan rata-rata paling besar terjadi pada siklus II dengan selisih sebesar 12,69 dari siklus I. Sementara itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga mengalami peningkatan terbesar pada siklus II, yaitu bertambah sebanyak 10 siswa dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan tindakan kelas pada siklus I an siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 yang dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa dari pra-siklus sampai siklus II selalu terjadi peningkatan, baik dari rata-rata maupun ketuntasan. Dari rata-rata peningkatan terbesar terjadi pada siklus II dengan selisih 12,69 poin dibandingkan siklus I. Dari ketuntasan, peningkatan terbesar juga terjadi pada siklus II dengan selisih 10 siswa dibandingkan dengan siklus I.

Hasil Pembahasan

Bagian ini menguraikan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) telah dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual pada peserta didik kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06. Pembahasan disusun berdasarkan kondisi awal (pra siklus), dan siklus I, data siklus II, serta dikaitkan dengan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan yang dapat mendukung temuan penelitian ini.

Hasil belajar pada peserta didik menurut (Yusnarti et al., 2022) Hasil belajar peserta didik merupakan kemampuan dan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan belajar. Menurut (Fernando et al., 2024) hasil belajar dapat dievaluasi melalui berbagai metode seperti Tes, Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Hasil ini membantu guru dalam menilai efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Selain itu, hasil belajar juga memberikan umpan balik kepada siswa tentang kemajuan siswa. Menurut (Utami et al., 2024) Hasil belajar peserta didik mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan karena menjadi salah satu indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui hasil belajar, guru dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta perkembangan kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar menurut (Rahmadhani & Quro, 2022) merupakan kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai bentuk pencapaian terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar mencakup perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkembang melalui pengalaman belajar, interaksi dengan guru, serta keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diketahui melalui proses penilaian, baik dalam bentuk tes maupun nontes, yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, penguasaan materi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran Bagi guru dan sekolah. Menurut (Dakhi & Selatan, 2020) hasil belajar adalah alat untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pengajaran serta kurikulum yang diterapkan. Selain itu, hasil belajar yang baik dapat membuka peluang yang lebih luas di masa depan bagi siswa, baik dalam pendidikan lanjutan atau karier.

Penggunaan media audio visual memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Menurut (Yusnarti et al., 2022) penggunaan media audio visual di sekolah dasar penting karena dapat membantu mengonkretkan materi pembelajaran, meningkatkan perhatian dan motivasi, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Menurut (Nadifah et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila informasi disajikan secara bersamaan melalui saluran verbal (kata-kata/narasi) dan saluran visual (gambar bergerak), karena kedua saluran tersebut diproses secara terpisah namun saling melengkapi dalam memori kerja siswa sehingga mengurangi beban kognitif dan memperkuat pemahaman konsep. Menurut (Siswanto & Susanto, 2022) Penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar karena mampu mengubah penyampaian materi yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diamati oleh peserta didik. Melalui perpaduan gambar, suara, animasi, dan video, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang sedang dipelajari. Prinsip inilah yang mendasari pemilihan video pembelajaran pada tahap orientasi masalah dalam sintaks PBL. Sehingga siswa memperoleh gambaran konkret mengenai fenomena IPAS sebelum melakukan penyelidikan lebih lanjut.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata atau masalah yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik sebagai titik awal pembelajaran. Menurut (Sari & Rosidah, 2023) *Model Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata atau permasalahan yang dekat dengan kehidupan peserta didik sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, berdiskusi, serta mengembangkan solusi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Abarang & Belajar, 2022) *Model Problem Based Learning* (PBL) memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. PBL menempatkan suatu masalah sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara langsung dalam proses memahami dan menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, PBL tidak hanya bertujuan meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, komunikasi, dan kemandirian peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Hasil observasi pada kegiatan pra-siklus menunjukkan bahwa pembelajaran di SDN tlogosari Kulon 06 masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat tradisional. Kondisi ini menyebabkan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan dan mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah menjadi terbatas. Aktivitas peserta didik pada Siklus I memperoleh rata-rata 66,0% dengan kategori cukup. Aktivitas yang diamati meliputi memperhatikan video pembelajaran sebesar 72%, keaktifan bertanya dan menjawab 65%, kerja sama dalam kelompok 70%, mempresentasikan hasil diskusi 60%, serta kemandirian dalam menyelesaikan masalah 63%. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, seluruh aktivitas mengalami peningkatan dengan rata-rata 88,8% dan masuk kategori sangat baik. Peningkatan terlihat pada perhatian terhadap video menjadi 92%, keaktifan bertanya dan menjawab 88%, kerja sama kelompok 92%, presentasi hasil diskusi 85%, dan kemandirian menyelesaikan masalah 87%. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II.

Berdasarkan hasil wawancara penerapan *model Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video memberikan respons positif dalam pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa penggunaan video membantu peserta didik lebih mudah memahami dan membayangkan keragaman budaya daerah. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, yaitu waktu diskusi kelompok yang belum efektif dan sebagian peserta didik masih kurang berani menyampaikan pendapat serta bergantung pada teman yang lebih aktif. Dari sisi peserta didik, video membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tetapi beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan langkah penyelidikan dan merasa malu ketika harus mempresentasikan hasil diskusi.

Hasil pelaksanaan tindakan kelas dengan menerapkan model *Problem Based Learning* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06, walaupun peningkatan yang diperoleh belum begitu signifikan. Pada siklus I pembelajaran IPAS materi "Kekayaan Budaya Indonesia" mayoritas siswa berada pada kategori hasil belajar tinggi sebanyak 16 siswa (61,54%), sedangkan 10 siswa (38,46%) termasuk dalam kategori kurang. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 75 dengan jumlah ketuntasan sebanyak 16 siswa. Kondisi ini lebih baik dibandingkan hasil pada tahap pra-siklus yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58,46 dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 orang.

Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 87,69, dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 26 siswa (100%). Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,69 poin dari siklus I ke siklus II, sedangkan jumlah siswa yang tuntas meningkat sebanyak 10 siswa.

Pada peneliti tindakan kelas ini, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan mengikuti prosedur model pembelajaran *Problem Based Learning*. Adapun tahapan yang dilaksanakan meliputi orientasi siswa terhadap masalah, pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran, pembimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, penyajian hasil karya, serta kegiatan analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi siswa kelas IV SDN TlogosariKulon 06 muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media audio visual terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar secara bertahap dari kondisi pra-siklus sebesar 46% (12 dari 26 siswa) meningkat menjadi 61% pada siklus I yaitu meningkat menjadi (16 dari 26 siswa), dan mencapai 100% pada siklus II memiliki ketuntasan (26 siswa).
2. Nilai rata-rata (Mean) hasil belajar siswa turut menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan pada setiap tahap-tahapan, yaitu dari 58,46 pada pra-siklus, meningkat menjadi 75,00 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 87,69 pada siklus II.
3. Kategori hasil belajar siswa juga menunjukkan perbaikan kualitas dari siklus I ke siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan, pada siklus I, sebanyak 16 siswa (61,54%) berada dalam kategori tinggi. Sedangkan 10 siswa (38,46%) berada dalam kategori tinggi, sedangkan 10 siswa (38,46) termasuk dalam kategori kurang. tanpa ada siswa yang mendapatkan nilai pada kategori sangat tinggi. Pada siklus II, kategori kurang sudah tidak ditemukan lagi (0%), sedangkan kategori tinggi meningkat menjadi 19 siswa atau 73,08% berada dalam kategori tinggi, sementara 7 siswa atau 26,92% mencapai kategori sangat tinggi.

Penggunaan media audio visual yang dipadukan dengan sintaks PBL (orientasi siswa pada masalah, dalam pengorganisasian belajar secara, pembimbingan individu/kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah) mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak lagi berpusat sepenuhnya pada guru. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penerapan Model Problem Based Learning berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tlogosari Kulon 06 dapat diterima dan terbukti kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarang, N., & Delviany, D. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL). *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 1(2), 46-55. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.28570>
- Adam, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29-37.

<https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>

- Addini, A. F., Husna, A. F., Damayanti, B. A., Fani, B. I., Nihayati, C. W. N. W., Daniswara, D. A., Susanti, D. F., Imron, A., & Rochmawati, R. (2022). Konsep Dasar Supervisi Pendidikan. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(2), 179. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i2.7639>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Efendi, R., Wijayanti, A., & Hartati, H. (2024). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 751-755. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2138>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Isma, T. W., Putra, R., Wicaksana, T. I., Tasrif, E., & Huda, A. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa melalui problem based learning (PBL). *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 155-164. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.31523>
- Fauziah, I. N. N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 125-135. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>
- Nanda, I. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Indramayu: Penerbit Adab (CV Adanu Abimata)
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603-610. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>
- Pujiyanti, A., & Jupriyanto, J. (2026). Efektivitas Project Based Learning Berbantuan Matt Puzzle Games Terhadap Pemecahan Masalah Bilangan Cacah Kelas V. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 180-187. <https://doi.org/10.56916/bip.v5i1.4017>
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). Pengaruh media pembelajaran audio visual animaker terhadap prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141-1149. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2967>
- Rahmani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268-278. <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>
- Rukma, C., Nur, T., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan media video animasi interaktif dengan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956-963. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11526>
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8-17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Sela, M. P. W., Dinatha, N. M., Rewo, J. M., & Kua, M. Y. (2024). Penerapan Media Audio-Visual pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 773-784.
- Siswanto, M. A. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 522-531.
- Suriana, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas IV SD. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 596. <https://doi.org/10.70713/pjp.v3i2.31003>
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Yulifa, E., Yustiana, S., & Nurdin, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas IV. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(01), 21-27. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i01.671>
- Yusnarti, M., Damayanti, P. S., & Amin, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 3, 232-238.