

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD IT
CENDEKIA DARUSSALAM**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Humaira Arbay
NIM. 210209030
Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2025 M / 1447 H**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD IT CENDEKIA
DARUSSALAM**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh,

Humaira Arbay
NIM : 210209030

Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

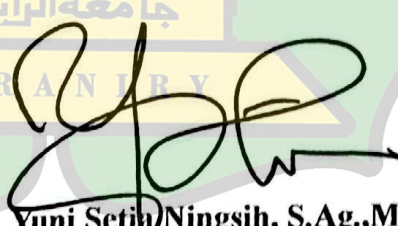
Disetujui Oleh :

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Darmiah, S.Ag., M.A
NIP. 197305062007102001



Yuni Seti Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV SD IT CENDEKIA DARUSSALAM**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 24 Juli 2025 M
29 Muharram 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

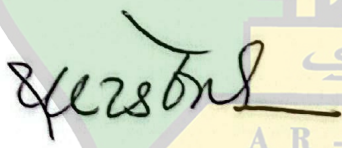
Penguji I


Dr. Darmiah, S.Ag., M.A
NIP.197305062007102001


Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021002

Penguji II

Penguji III


Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
NIP.198203042005012004


Mulia, S.Pd.I., M.Ed
NIP.197810132014111001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
TELP. (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Humaira Arbay
NIM : 210209030
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD IT Cendekia Darussalam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 02 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Humaira Arbay

Humaira Arbay
NIM.210209030

ABSTRAK

Nama : Humaira Arbay
NIM : 210209030
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD IT Cendekia Darussalam
Pembimbing : Dr. Darmiah, M.A
Kata Kunci : Media Audio Visual, Model *Problem Based Learning*, Motivasi Belajar

Observasi awal di kelas IV SD IT Cendekia Darussalam saat peneliti melakukan observasi menemukan kurangnya motivasi yang melibatkan siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Padahal, untuk memotivasi siswa dapat dibantu dengan model-model pembelajaran yang berbasis masalah dengan bantuan media dapat meningkatkan motivasi siswa dengan rasa ingin tahu, tantangan, keterlibatan hingga timbulnya motivasi dari dalam diri siswa membuat proses pembelajaran berjalan baik hingga adanya interaksi yang dapat menggugah motivasi siswa. Sebab, pembelajaran yang menyenangkan dapat diterima siswa sehingga tujuan penelitian untuk menganalisa pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD IT Cendekia Darussalam. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan *desain penelitian yang digunakan non equivalent pretest-posttest control group design* dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan PBL berbantuan audio visual, dan kelas kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional. dengan pengumpulan data melalui angket untuk data dianalisa dengan uji t dengan hasil analisis diperoleh nilai Levene's Test for Equality of Variances sebesar $F = 0,006$ dengan $\text{Sig.} = 0,937 (> 0,05)$, yang berarti data kedua kelompok memiliki varians yang homogen dengan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 (< 0,05)$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dan nilai posttest dengan $\text{Sig.} = 0,064 (> 0,05)$, yang berarti varians kedua kelompok juga homogen dan nilai t yang diperoleh sebesar $-3,400$ dengan $df = 42$ dan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,001 (< 0,05)$ dan ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran PBL berbantuan media audio-visual memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD IT Cendekia.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji beserta syukur kita panjatkan kepada kehadirat Allah SWT, Pemilik semesta alam yang telah memberikan limpahan rahmat, rezeki, dan kesehatan kepada kita semua. Shalawat beserta salam kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman yang tidak berilmu menjadi berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD IT Cendekia Darussalam”

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi. Penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, harapan dan do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada berbagai pihak berikut :

1. Bapak Prof. H. Safrul Muluk, S.Ag, M.Ag, Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah d
4. Ibu Dr. Darmiah, M.A selaku dosen pembimbing yang telah memberi nasehat selama menjalani pendidikan di perkuliahan dan membimbing penulis dengan mengarahkan serta memberikan saran-saran yang membangun kepada penulis selama penyelesaian skripsi.
5. Seluruh Dosen serta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berjasa memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat dan membantu penulis selama proses perkuliahan berlangsung.

6. Bapak Abdul Hafid selaku Kepala Sekolah SD IT Cendekia Darussalam yang telah memberikan izin kepada penulis selaku untuk melakukan penelitian di SD IT Cendekia Darussalam.
7. Seluruh dewan guru dan staff di SD IT Cendekia Darussalam yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi, yaitu Bapak Baihaqi, A.Md dan Ibu Armanisah, S.E sebagai orangtua hebat yang menjaga, mendidik, membimbing, menasehati penulis dari kecil hingga sampai sekarang. Dan telah mendo'akan serta memberikan dukungan, kasih sayang sepenuhnya agar penulis segera menyelesaikan skripsi.
9. Teman seperjuangan PGMI angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan penuh, semangat, dan perjuangan kepada penulis sehingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap serta berdo'a kepada Allah SWT agar membalas kebaikan-kebaikan dan memudahkan segala urusan. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kesalahan. Semoga skripsi yang ditulis ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Banda Aceh, 15 Juli 2025

Penulis,

جامعة الرانيري

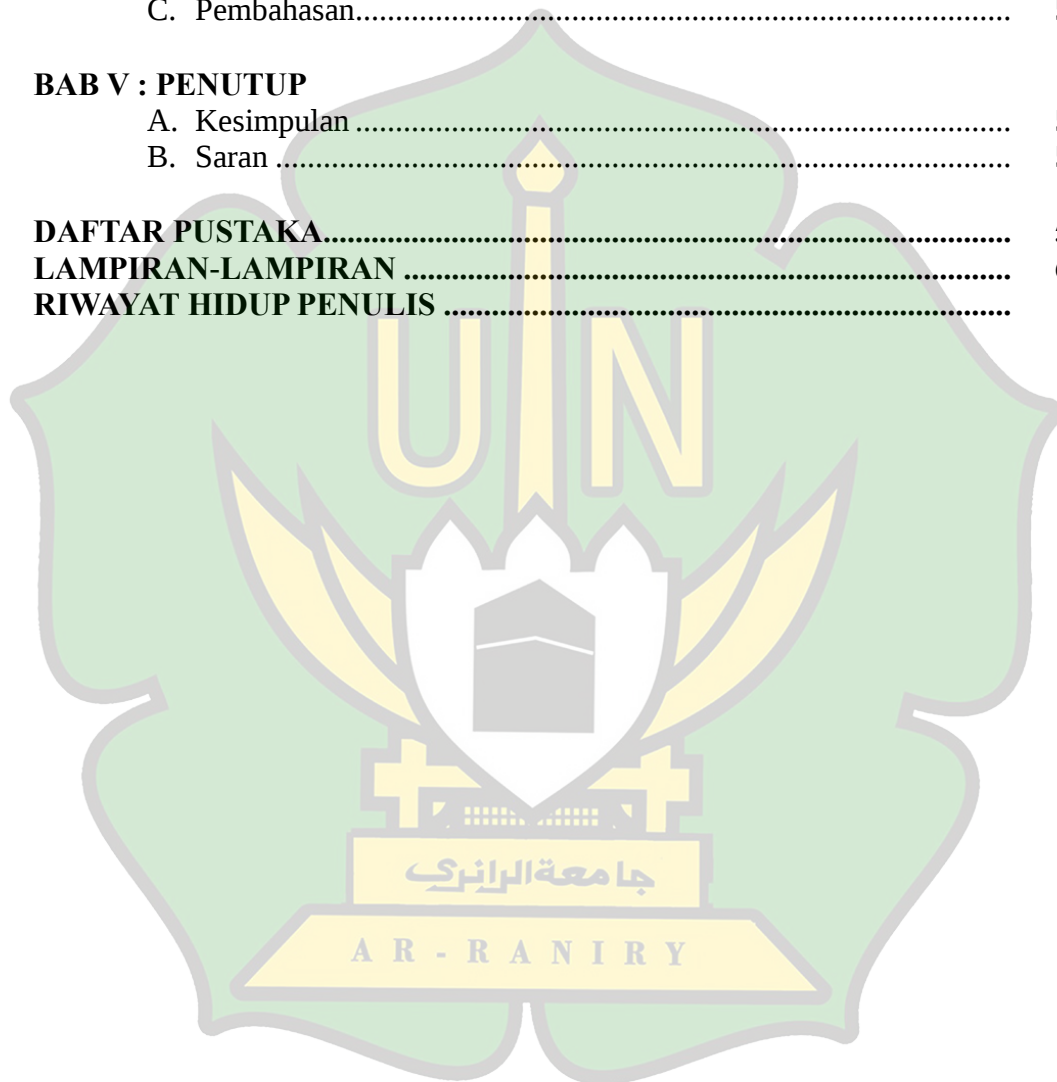
AR - RANIRY

Humaira Arbay

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Hipotesis Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional.....	11
 BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	14
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ...	14
2. Karakteristik Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	19
3. Tujuan dan Manfaat Model <i>Problem Based Learning</i>	19
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	20
5. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	22
B. Media Audio Visual.....	24
1. Pengertian Media Audio Visual	24
2. Macam-Macam Media Audio Visual.....	27
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	27
4. Ciri-Ciri Media Audio Visual	29
5. Manfaat dan Tujuan Media Audio Visual.....	30
C. Motivasi Belajar.....	33
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	33
2. Tujuan dan Manfaat Motivasi Belajar	37
3. Faktor-Faktor Motivasi Belajar.....	38
4. Kelebihan dan Kekurangan Motivasi Belajar	39
5. Indikator Motivasi Belajar	43
D. Variabel Bebas dan Variabel Terikat	45
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	46
B. Tempat Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48

E. Instrumen Penelitian	49
F. Kisi-Kisi Angket	50
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	52
B. Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan.....	55
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63
RIWAYAT HIDUP PENULIS	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Sintak Model <i>Problem Based Learning</i>	22
Tabel 3.1 : Kisi-Kisi Angket.....	52
Tabel 3.2 : Tabel Uji <i>t</i>	52
Tabel 4.1 : Hasil Uji <i>t</i> independent.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Pembimbing.....	64
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian	65
Lampiran 3	: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	66
Lampiran 4	: Modul Ajar	67
Lampiran 5	: Bahan Ajar	77
Lampiran 6	: Soal Evaluasi	84
Lampiran 7	: Dokumentasi Penelitian.....	66
Lampiran 8	: Daftar Riwayat Hidup.....	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar sebagai aktivitas yang individu lakukan agar adanya perubahan perilaku. Disebabkan, adanya pengalaman, penguasaan keterampilan dan ilmu melalui pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan hasil belajar, yaitu kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang relatif menetap.¹

Pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk menetapkan tujuan belajar. Sebab, berhasilnya siswa dalam belajar yaitu siswa yang mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan hasil belajar dan adanya evaluasi sebagai tolak ukur untuk melihat tingkah laku kemajuan dalam segala aspek yang adanya perubahan dari sebelumnya sebab, hasil belajar adalah kemampuan yang siswa dapatkan setelah adanya pembelajaran berlangsung dan adanya perubahan tingkah laku dari pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebab itulah, hasil belajar adalah bagian indikator belajar mengajar yang siswa dapatkan setelah mengalami kegiatan belajar mengajar tercapai dan adanya penguasaan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.²

Guru mempunyai peran dalam mengelola lingkungan belajar agar dapat meningkatkan motivasi siswa agar siswa mau belajar. Sebab itulah, guru harus mampu menguasai model dan media agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan agar dapat meningkatkan hasil belajar.³ Sebab, model dan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa

¹ Djamaluddin Ahdar, Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. (Parepare: Kaffah Learning Center, 2019). h. 28.

² Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010). h.86

³ Oviana Wati, Putri Rahmi, dkk. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Mind Mapping dan Media Flash Card". *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*. Vol. 9 No. 2 Tahun 2023. h. 159-171.

agar dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar siswa. Khususnya, pembelajaran IPAS.⁴

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial) bagi siswa kelas IV harus guru rancang semenarik dan menyenangkan dan sesuai dengan perkembangannya. Seperti, adanya eksperimen sederhana agar siswa mempunyai pengalaman langsung dan mengamati fenomena alam di sekitar dan juga dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengajak siswa agar berpikir kritis dengan mengajukan pertanyaan terbuka agar dapat mendorong mereka berdiskusi dan mengamati, merumuskan pertanyaan, melakukan eksperimen, dan menarik kesimpulan

Pembelajaran IPAS juga dapat dibantu dengan media visual seperti video atau animasi yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan aplikasi edukasi yang mengeksplorasi konsep-konsep IPA secara interaktif dan didukung juga dengan eksperimen berbasis proyek dalam menyelesaikan tugas, berbagi temuan, dan belajar dari satu sama lain agar saling berbagi ide dalam mengembangkan keterampilan, kerjasama dan komunikasi untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar sampai berkembang ke konsep yang lebih kompleks dengan penilaian proyek atau presentasi yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap topik tertentu dengan meminta umpan balik yang membangun dan positif agar siswa merasa termotivasi untuk belajar lebih banyak agar dapat mendorong rasa ingi tahu. Sebab itulah, Pelajaran IPAS di SD yang ideal itu haruslah menyenangkan, penuh eksplorasi, dan mendukung perkembangan kognitif serta emosional siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar tentang dunia alam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir yang akan berguna sepanjang hidup mereka.⁵

Peneliti melakukan observasi awal dikelas IV IT Cendekia Darussalam peneliti menemukan pada saat berlangsungnya pembelajaran IPAS pada topik A: “Seperti

⁴ Rahmi, Putri, dkk. “The Use Of Big Book Mathematics Media On Student Learning Outcomes On Building Material Flat Class IV MIN 11 Aceh Tengah” *Pionir: Jurnal Pendidikan*. Volum 13, No. 1, 2024, h. 1-12.

⁵ I Gusti Ngurah, Marta Goreti, I Wayan. “Media Video Animasi yang Layak dan Efektif diterapkan dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Volume 8, Number 1, Tahun 2024, h. 101-107

Apa Daerah Tempat Tinggalku?” terlihat bahwa siswa masih banyak yang kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebab, pembelajaran yang ada kurang menarik minat siswa untuk belajar dengan kesan bosan dan monoton dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Sebab, siswa hanya mendengar ceramah tanpa bergerak dan itu memberi berdampak pada pemahaman materi yang diterima sulit. Sehingga, saat tes formatif masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang peneliti dapatkan dari guru kelas V dengan rata-rata nilai yang didapatkan dibawah 70. Disebabkan, model pembelajaran yang masih konvensional, yakni ceramah dari guru tanpa didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Kondisi ini membuat siswa kurang tertarik dan sulit untuk berkonsentrasi, sehingga pembelajaran berjalan monoton dan siswa cenderung pasif. Siswa hanya menerima informasi secara verbal tanpa diberi kesempatan untuk berinteraksi aktif dengan materi maupun teman-temannya.

Akibatnya, rendahnya minat dan motivasi belajar siswa berpengaruh pada hasil pembelajaran yang kurang memuaskan. Hal ini tercermin dari nilai tes formatif yang diperoleh siswa, di mana sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu kurang dari 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berjalan belum efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Peneliti melihat bahwa guru sudah menerapkan model berbantuan media dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, model dan media yang digunakan belum memperhatikan prinsip-prinsip ideal dalam pembelajaran IPAS bagi siswa SD. Seperti, yang peneliti lihat guru hanya melakukan diskusi dan ceramah yang searah tanpa adanya umpan balik. Bahkan, untuk media yang digunakan hanya buku cetak penuh dengan tulisan membuat pembelajaran berkesan bosan dan membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar dan kurangnya motivasi siswa di kelas IV pada pelajaran IPAS.⁶

⁶ Observasi Awal di Kelas IV SD IT Cendekia Darussalam

Masalah ini menunjukkan kebutuhan mendesak untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memacu motivasi belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah Problem Based Learning (PBL), yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pendekatan pemecahan masalah autentik. Model ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses bertanya, berdiskusi, dan mencari solusi atas masalah yang diberikan. Dengan begitu, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif materi, melainkan aktif dalam proses belajar yang menuntut kreativitas, pemikiran kritis, dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, penggunaan media audio-visual sebagai pendukung dalam pembelajaran PBL diharapkan dapat menambah daya tarik dan variasi dalam penyampaian materi. Media audio-visual mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik, yang dapat memicu rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini juga memungkinkan penyajian konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui gambar, video, dan suara yang dinamis.

Sebab itulah, kegiatan pembelajaran diatas perlu dilakukan perbaikan hingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan guru harus merancang pembelajaran yang melibatkan siswa agar terjadinya intraksi dan adanya penguasaan keterampilan bagi siswa melalui pengalaman belajar yang baik hingga dapat mempengaruhi keberhasilan belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilakukan melalui motivasi belajar sebagai unsur yang akan mendorong diri siswa untuk mencapai tujuan belajar melalui adanya pemahaman materi atau pengembangan belajar dan juga adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Akan tetapi, apabila kurangnya motivasi belajar dapat membuat seluruh pembelajaran yang telah dirancang menjadi sia-sia dikarenakan motivasi sebagai kecenderungan siswa untuk bertindak agar tercapainya hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Sebab, dalam pembelajaran guru tidak melibatkan siswa yang akan berdampak pada rendahnya kualitas sumber daya manusia. Sebab itulah, perlu

dilakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran hingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS dan model-model pembelajaran yang berbasis masalah serta bisa efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Sebab, akan timbulnya efek motivasi dari rasa ingin tahu, tantangan, keterlibatan dan semua faktor yang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Peneliti menemukan bahwa adanya kemampuan siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan memberikan semacam perasaan tantangan hingga timbulnya motivasi dari dalam diri siswa membuat proses pembelajaran berjalan baik dan juga adanya interaksi antara pendidik dan siswa yang dapat menggugah motivasi siswa. Sebab, adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dengan materi yang diberikan dapat diterima siswa dengan baik dan motivasi belajar yang tinggi pada siswa dapat mempengaruhi hasil belajar.

Peneliti menemukan bahwa motivasi belajar IPAS siswa masih sangat rendah yang mana sesuai dengan penelitian terdahulu mendapatkan hasil bahwasanya motivasi belajar siswa rendah dilihat saat guru menjelaskan materi adanya siswa melamun sehingga terkesan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran membuat siswa pasif dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang berbasis masalah serta dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari adalah model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) dan model ini berlandaskan pada kehidupan nyata. Sehingga, siswa akan dihadapkan pada permasalahan-permasalahan yang praktis sebagai pijakan dalam belajar. Apalagi, pelajaran IPAS yang dikolaborasikan dengan model PBL dengan berbantuan media tentunya dapat meningkatkan motivasi peserta didik secara efektif. Dikarenakan, pentingnya peran motivasi dalam pembelajaran agar dapat mendorong dan merangsang siswa untuk bertindak dalam pembelajaran dengan guru menggunakan model dan media sesuai kebutuhan siswa.⁷

⁷ Hendrayana Deni. Dkk. "Usaha Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Balekambang 01 Majalaya" *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi* Vol. 4, No. 1, Januari 2024. h. 1-7.

Semua model dan media dapat membantu meningkatkan motivasi belajar. Akan tetapi, dalam kondisi ini peneliti memilih model *Problem based learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang dalam prosesnya memberikan pelatihan dan pengembangan terhadap masalah otentik dari kehidupan aktual siswa sehingga dapat merangsang kemampuan siswa untuk dapat berpikir tingkat tinggi. Sebab, siswa akan menemukan masalah yang membuat mereka berpikir untuk memecahkan masalah tersebut. Sebab itulah, model ini menuntut partisipasi aktif dari siswa dengan cara diberikan kesempatan secara langsung untuk menggali sendiri pengetahuannya berdasarkan masalah nyata (*kontekstual*) yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari agar terbentuknya secara maksimal kemampuan siswa dalam pemecahan masalah yang diberikan atau yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunarsi, Yunus, dan Hamid di *Bosowa Journal of Education* meneliti penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media audio-visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa di UPT SPF SD Negeri Mangkura I Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental dengan pretest–posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbantuan media audio-visual secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, di samping peningkatan pada kemampuan berpikir kritis.⁸

Selanjutnya, Mahfudin, Cahyani, dan Adji dalam *Jurnal Didaktika Tauhidi* mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan audio-visual terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar dengan mempertimbangkan faktor motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan dua kelas V sebagai sampel. Instrumen berupa angket motivasi dan tes hasil belajar dianalisis menggunakan uji *t*, ANOVA dua jalur, dan uji Tukey. Hasilnya menunjukkan bahwa PBL berbantuan media audio-visual memberikan peningkatan signifikan pada hasil belajar, terutama pada siswa

⁸ Sunarsi, Yunus, Dkk. “Model Problem Based Learning Berbasis Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Peserta Didik UPT SPF SD Negeri Mangkura I Kota Makassar” *BJE* 4(1). 2023. h.1-11.

dengan motivasi tinggi, serta terdapat interaksi yang berarti antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar.⁹

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar. Ketiganya juga melibatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, baik berupa media audio-visual secara langsung maupun strategi yang mendorong siswa aktif mencari dan memecahkan masalah. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut sama-sama mengkaji variabel motivasi belajar sebagai salah satu indikator penting keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk perbedaan terletak pada fokus konteks, desain, dan variabel yang diteliti pada siswa kelas V SD, sedangkan penelitian ini fokus pada siswa kelas IV SD dan fokus penelitian terdahulu menitikberatkan pada kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar, sementara penelitian ini berfokus murni pada motivasi belajar sebagai variabel terikat.

Selanjutnya, Penelitian terdahulu mengkaji hasil belajar IPA dan interaksi antara strategi pembelajaran dengan tingkat motivasi siswa, sedangkan penelitian ini murni menguji pengaruh model PBL berbantuan media audio-visual terhadap motivasi belajar tanpa mengukur hasil akademik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru berupa bukti empiris tentang efektivitas kombinasi PBL dan media audio-visual pada peningkatan motivasi belajar di kelas IV SD dalam konteks pendidikan Indonesia.

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, terdapat sejumlah celah penelitian yang perlu dijawab. Pertama, penelitian kuantitatif *eksperimental* di SD, khususnya kelas IV, yang secara langsung membandingkan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio-visual dengan pembelajaran konvensional masih sangat terbatas yang umumnya memfokuskan analisis pada hasil belajar atau keterampilan pemecahan masalah, sementara aspek

⁹ Mahfudin, Isah, Dkk.” Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap IPA di Sekolah Dasar” Didaktika Tauhidi: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. V8 N1, April 2021, h. 67-85.

motivasi belajar siswa jarang diukur secara terstandarisasi serta pengukuran motivasi, hanya sedikit penelitian yang menggunakan instrumen teruji dan berbasis teori motivasi yang kuat, seperti *Self Determination Theory* (SDT), yang mencakup dimensi otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterkaitan sosial (*relatedness*). Akibatnya, data yang dihasilkan pada banyak penelitian sebelumnya belum mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana PBL berbantuan media audio-visual memengaruhi motivasi belajar siswa dari perspektif psikologi pendidikan modern.

Sebagian besar penelitian yang mengkaji integrasi PBL dan media audio-visual dilakukan di tingkat sekolah menengah atau pada konteks internasional. Penelitian di sekolah dasar, khususnya pada konteks Indonesia, masih jarang dilakukan. Hal ini menyebabkan terbatasnya bukti empiris yang relevan secara kultural dan kontekstual, padahal faktor lokal seperti karakteristik siswa, budaya belajar, dan ketersediaan sumber daya sekolah dapat memengaruhi efektivitas metode pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan penelitian yang tidak hanya mengisi kekosongan bukti pada jenjang dan variabel yang tepat, tetapi juga mempertimbangkan konteks pendidikan Indonesia secara langsung. Penerapan model pembelajaran diatas juga dibantu dengan media audio visual yang berfungsi sebagai media penyalur pesan dengan menyajikan unsur gambar dan suara sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan jelas.

Sebab, proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Dikarenakan itulah, media pembelajaran audio visual dapat membantu merangsang minat dan perhatian siswa dengan gambar dan warna yang kongkrit dan aspek suara, progamnya mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan dan penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil. Sebab itulah, peneliti ingin melihat **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD IT Cendekia Darussalam”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. Maka, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD IT Cendekia Darussalam?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian, yaitu: Untuk Menganalisis Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD IT Cendekia Darussalam”

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan model berbantuan media khususnya pada pelajaran IPAS
 - b. Memberikan pengalaman serta menambahkan wawasan, pengetahuan serta keterampilan dalam menerapkan model dan media yang tepat dan menarik.
 - c. Dapat mengoptimalkan penggunaan model dan media untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPAS
 - d. Guru mempunyai kemampuan dalam mengatasi segala masalah-masalah pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Dapat mengembangkan berpikir kritis dan mau mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu menyesuaikan tuntunan zaman.
 - b. Dapat memberikan suasana belajar lebih aktif serta dapat mampu mengembangkan kemampuan kreatifitas dan inovatif siswa untuk berpikir
 - c. Sebagai sumbangan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan motivasi siswa
 - d. Dapat menambah semangat siswa serta meningkatkan penguasaan materi dan meningkatnya motivasi siswa pada pelajaran IPAS.

3. Bagi Sekolah

- a. Adanya sarana pendukung pada proses pembelajaran dengan adanya penerapan model dan media dalam proses belajar mengajar.
- b. Meningkatkan kualitas dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu pendidikan.
- c. Adanya perbaikan yang guru terapkan dengan menggunakan model dan media
- d. Sebagai bahan pertimbangan untuk mengelola dan mengevaluasi pembelajaran untuk dijadikan *output* dan masukkan kepada sekolah dalam perbaikan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti,

- a. Adanya pengalaman baru dan dapat menambahkan wawasan serta pengetahuan yang diperoleh selama melakukan penelitian dengan penerapan model berbantuan media dalam pembelajaran.
- b. Dapat mampu mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama dibangku perkuliahan sehingga dapat mendukung kemajuan pendidikan yang akan datang.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan dugaan yang menghubungkan dua atau lebih variabel dengan sifat sementara yang selanjutnya akan diuji secara empiris dan masih perlu adanya kajian lebih lanjut untuk membuktikan kebenarannya.¹⁰ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *problembased learning* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD IT Cendekia Darussalam.

H_a = Adanya pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD IT Cendekia Darussalam.

¹⁰ Setiawati R. *Strategi dan Teknik Penelitian Terkini* (Kalimantan Tengah: Asadel Liamsindo Teknologi, 2024). h. 82.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga peserta didik bisa menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan peserta didik serta meningkatkan kepercayaan dirinya. Sebab, model PBL menantang siswa untuk belajar secara kelompok dan mencari solusi serta menuntut siswa aktif, kreatif, berinisiatif, berinovasi, serta mempunyai motivasi belajar dengan pembelajaran lebih menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.¹¹

Dalam penelitian ini, *Problem Based Learning* (PBL) diartikan sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media audio visual sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap masalah yang diberikan. Dengan media audio visual, proses penyajian masalah dan eksplorasi solusi menjadi lebih menarik dan konkret, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD IT Cendekia Darussalam. Model PBL yang diterapkan menuntut siswa untuk secara aktif berpikir kritis, berdiskusi dalam kelompok, serta memecahkan masalah secara ilmiah dengan bimbingan guru sebagai fasilitator.

Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), tetapi juga menumbuhkan sikap mandiri, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar yang tinggi pada siswa. Dengan demikian, penelitian ini menguji efektivitas penerapan model PBL berbantuan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV, sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini.

¹¹ Khakim Nor, Noor Mela, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya" *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022, 2(2), h. 347- 358.

2. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin elektronik agar dapat menyajikan pesan-pesan audiovisual atau peralatan yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran dalam bentuk audio, visual dan audio visual maupun dalam bentuk lainnya. Sehingga, media audio visual dalam konteks pembelajaran adalah alat yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kaset atau piringan hitam untuk kemudian divisualisasikan melalui sebuah layar monitor sehingga pesan-pesan pembelajaran dapat didengar dan dilihat agar merangsang pendengaran dan penglihatan siswa tersebut.¹²

Dalam penelitian ini, media audio-visual diartikan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam model Problem Based Learning (PBL) untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas IV SD IT Cendekia Darussalam. Media ini berupa video pembelajaran yang menyajikan materi IPAS secara interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung proses atau fenomena yang terkait dengan materi yang dipelajari. Penggunaan media audio-visual dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Dengan demikian, media audio-visual dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai stimulan untuk mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berbasis penyelesaian masalah.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia untuk belajar dan dalam motivasi terdapat tiga komponen utama, yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Akan tetapi, Motivasi

¹² Sujono. "Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial* Volume 20 No 1 (2022). h. 25-42.

belajar tidak saja merupakan suatu energi pendorong yang menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai suatu yang mengarahkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar. Sebagai pendorong dan pengarah, maka motivasi belajar menjadi sangat penting. Untuk itu betapapun baiknya potensi siswa yang meliputi kemampuan intelektual atau bakat siswa dan materi yang guru ajarkan serta lengkapnya sarana belajar, namun bila siswa tidak termotivasi dalam belajar, maka tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Sehingga, dapat disimpulkan, bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tersebut.¹³

Dalam penelitian ini, motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal yang mempengaruhi tingkat partisipasi, minat, dan ketekunan siswa kelas IV SD IT Cendekia Darussalam dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media audio-visual. Motivasi belajar siswa diukur melalui indikator-indikator seperti ketertarikan terhadap pembelajaran, rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas, serta keinginan untuk memahami materi yang diajarkan.

Dengan fokus pada motivasi belajar, penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penerapan model PBL yang dipadukan dengan media audio-visual dapat meningkatkan dorongan belajar siswa sehingga mereka lebih aktif, kreatif, dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana model pembelajaran inovatif dapat mengoptimalkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

¹³ Jamaluddin Iskandar. "Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Siswa" *Edu-Leadership* Volume 1, Nomor 1 Februari – Juli 2021, h. 96-107.