

**PENGARUH PENERAPAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) DENGAN AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V
MIN 19 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

AFENI RAMADHANI

NIM. 160209068

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENGARUH PENERAPAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) DENGAN AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V
MIN 19 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

AFENI RAMADHANI

NIM. 160209068

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Pembimbing I,

A R - R A N I R Y

Pembimbing II,


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP: 196505162000031001


Hafidh Maksum, M.Pd.
NIDN: 0124038103

PENGARUH PENERAPAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DENGAN AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V MIN 19 ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Sidang 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 Islam

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 27 juli 2022
28 Zulhijah 1443

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP. 196505162000031001


Fanny Fajria, M.Pd
NIP.

Penguji I,

Penguji II,


Hafidh Maksum, M. Pd
NIDN. 0124038103

AR-RANIRY


Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001

Mengetahui,

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




Safri Mulya, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afeni Ramadhani
NIM : 160209068
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Audio Visual terhadap peningkatan Motivasi belajar peserta didik di kelas V MIN 19 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
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 dapat dipertanggung jawabkan 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, 27 juli 2022

Yang menyatakan,



Afeni Ramadhani



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Afeni Ramadhani
NIM : 160209068
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di kelas V MIN 19 Aceh Besar
Pembimbing 1 : Drs. Ridhwan M.Daud, M.Ed
Pembimbing 2 : Hafidh Maksum, M.Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Selasa tanggal 23 bulan Agustus tahun 2022 dengan nomor Paper ID 1894890998 hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 15% (< 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 8 September 2022
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

ABSTRAK

Nama : Afeni Ramadhani
NIM : 160209068
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Audio Visual terhadap Peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas V MIN 19 Aceh Besar
Tanggal Sidang : 27 juli 2022 / 28 Zulhijah 1443
Tebal Skripsi : 107 halaman
Pembimbing I : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
Pembimbing II : Hafidh Makssum, M.Pd
Kata Kunci : Model *Problem Based Learning* (PBL), Audio Visual dan Peningkatan motivasi belajar peserta didik

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Audio Visual dalam Kegiatan Pembelajaran di kelas V. Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa kelas V.

Pertanyaan Penelitian dalam skripsi ini adalah Bagaimana Penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan audio visual dalam kegiatan pembelajaran di kelas V MIN 19 Aceh Besar? Adakah Pengaruh Penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa kelas V MIN 19 Aceh Besar?

penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan pre-eksperimen. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 19 Aceh besar sebanyak 49 orang. Desain penelitian ini menggunakan *intact-group comparison*. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan instrument angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif dalam pencapaian motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan dari rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 84,4 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 69,2. Kemudian Audio visual merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dan dapat memudahkan siswa dalam belajar IPA tentang sistem pernapasan pada manusia. Hal ini ditunjukkan dari persentase respon positif lebih banyak yaitu 89,6% dan persentase respon negatif sebanyak 10,4%.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis serta dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah menyelesaikan penyusunan skripsi yang sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Audio Visual terhadap peningkatan Motivasi belajar peserta didik di kelas V MIN 19 Aceh Besar”.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai macam saran dan juga masukan yang dapat membangun. untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak prof. Dr. Mujiburrahman. M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku dekan Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
3. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberi penulis kesempatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu wati oviana selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan nasehat serta arahan kepada penulis selama kuliah hingga dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed, sebagai pembimbing I dan bapak Hafidh Maksum, M.Pd, sebagai pembimbing II yang telah bersedia banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta karyawan yang bertugas di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu kelancaran penelitian ini. Khususnya Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, pengalaman, dan juga pelayanan selama proses perkuliahan.
7. Bapak Bachtiar,S.Ag. Selaku Kepala sekolah MIN 19 Banda Aceh dan wali kelas V bapak Muhammad Qadafi, S,Pd.I yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, serta peserta didik yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan untuk skripsi ini.
8. Terimakasih kepada saudara-saudara kandung beserta seluruh keluarga besar yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan, semangat dan motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ucapan terimakasih istimewa untuk kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ramli SB dan Ibu Aminanur yang senantiasa selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis, memberikan dorongan semangat, membimbing, memberikan nasehat, dukungan baik materi maupun moral dan segala usaha jerih payah dalam membesarkan dan mendidik dengan cinta dan kasih sayang yang tulus sehingga

penulis dapat belajar banyak hal, bisa memperdalam banyak ilmu pengetahuan dan dapat menyelesaikan studi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh untuk bisa meraih gelar sarjana pendidikan.

10. Terimakasih untuk Teman-teman penulis Husna Julita, Nurul Ora Nabila, Dinda Rizkia yang telah memberikan semangat, mendoakan penulis, membantu dan memberikan motivasi serta saran-saran yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya untuk doa, semua bantuan, dukungan, dan bimbingannya. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun kesempurnaan hanyalah milik Allah swt., bukan milik manusia, maka jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna untuk membangun dan perbaikan pada masa mendatang.

Banda Aceh, 25 Juli 2022

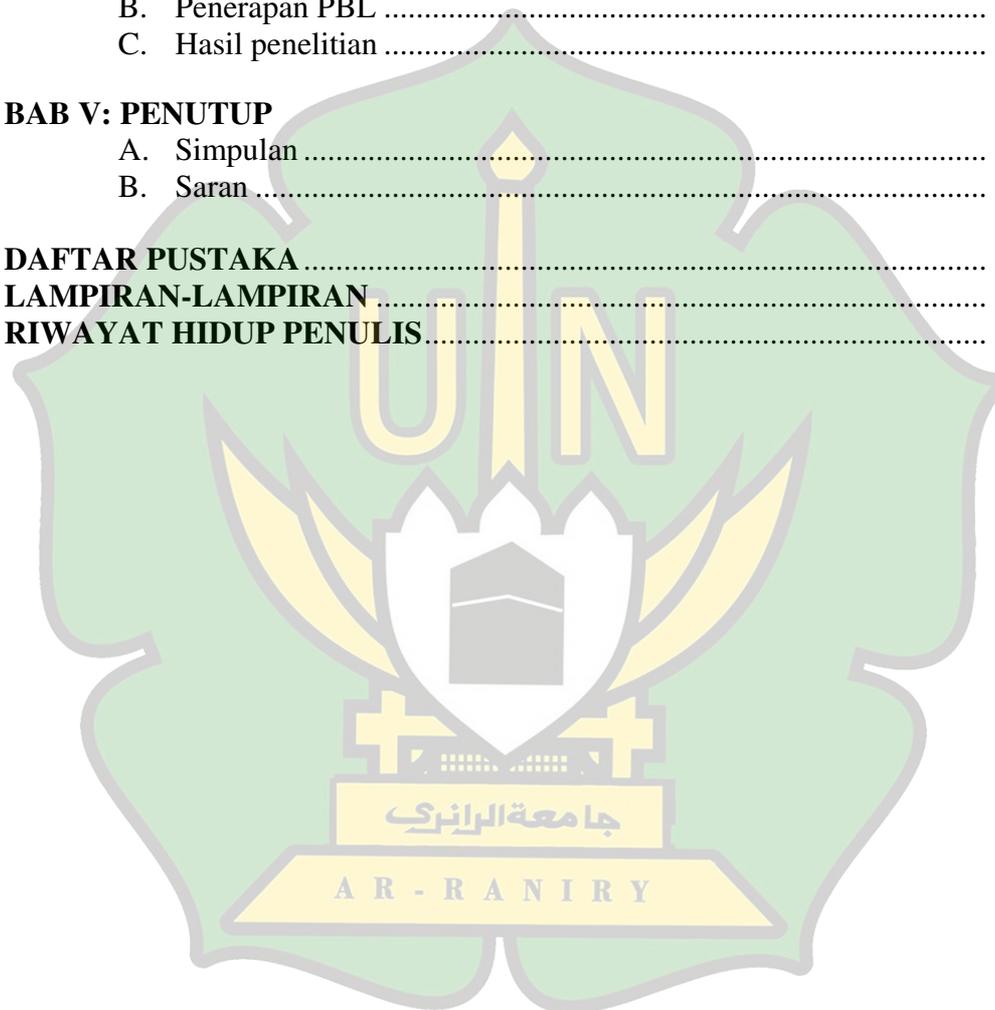
Penulis,

Afeni Ramadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan masalah	6
C. Tujuan penelitian	6
D. Manfaat penelitian	7
E. Penelitian Terdahulu	7
F. Hipotesis Penelitian	8
BAB II: LANDASAN TEORETIS	
A. Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	9
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	9
2. Tujuan <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	10
3. Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	11
4. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	14
B. Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
C. Media Audio Visual.....	21
1. Pengertian Media Audio Visual.....	21
2. Jenis Media Audio Visual.....	23
D. Motivasi Belajar.....	24
1. pengertian Motivasi Belajar.....	24
2. Fungsi Motivasi Belajar.....	28
3. Macam-Macam Motivasi.....	29
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	31
BAB III: METODE PENELITIAN.....	
A. Rancangan Penelitian.....	35
B. Subjek Penelitian/Populasi dan sampel Penelitian	37
1. Populasi.....	37
2. Sampel	37
C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	38
D. Instumen penelitian.....	39

1. Perangkat Pembelajaran.....	39
2. Instrumen Pengumpulan data	40
E. Teknik Analisis Data	41
1. Analisis Soal Tes	41
2. Analisis data hasil kuisioner atau angket.....	46
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi madrasah.....	48
B. Penerapan PBL	50
C. Hasil penelitian	53
BAB V: PENUTUP	
A. Simpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Penunjukan Pembimbing	66
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Pengumpulan Data	67
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	68
Lampiran 4 : RPP	69
Lampiran 5 : Lembar Soal Tes	82
Lampiran 6 : Jawaban Soal Tes	88
Lampiran 7 : Dokumentasi Foto Penelitian	91
Lampiran 8 : Daftar Riwayat Hidup	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, banyak faktor yang mempengaruhi ketercapaian dari tujuan tersebut. Guru sebagai salah satu dari faktor tersebut memiliki peranan sebagai pengatur jalannya suatu pembelajaran di kelas. Kurikulum 2013 mengharuskan pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa.

Belajar dapat dilihat dari tiga aspek penting yaitu kognitif atau pengetahuan yang merupakan proses berfikir, afektif yang meliputi tujuan belajar yang berkenaan dengan minat, sikap, nilai, pengembangan penghargaan serta penyesuaian diri, dan juga sikap Psikomotor yaitu dalam merealisasikan atau mewujudkan semua yang sudah dipahami dari kognitif dan afektif. Oleh karena itu, berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran juga tergantung pada bagaimana peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Seorang guru harus berusaha membuat suatu model yang tepat agar mampu membuat siswanya termotivasi untuk belajar dan memperhatikan materi pembelajaran.

Model untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sering menjadi masalah tersendiri bagi guru. Guru harus dapat mengajar dengan menerapkan prinsip-prinsip motivasi belajar siswa di sekolah dalam mendesain pembelajaran, ketika memilih strategi, metode, dan model pembelajaran yang tetap sesuai dengan keadaan dan lembaga pendidikan.

Mengajar dapat diartikan sebagai upaya untuk menciptakan suatu sistem lingkungan belajar supaya proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Alat peraga (media pembelajaran) mempunyai peranan yang sangat penting, bahkan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu alat peraga (media pembelajaran) dalam proses pembelajaran harus mendapatkan perhatian dari guru. Dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar haruslah diciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model serta media sangatlah berpengaruh dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran. Guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, tugas dan tanggung jawab guru itu untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Agar pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang direncanakan, maka guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru perlu menerapkan model-model pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang dapat efektif untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)*. Model pembelajaran *problem based learning (PBL)* merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berfikir siswa benar-benar dioptimalkan melalui suatu proses kerja kelompok atau team yang sistematis, sehingga dapat memperdayakan, dapat mengasah, menguji, dan juga dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.¹

Adapun tujuan dari *Problem Based Learning (PBL)* yaitu dapat meningkatkan kedisiplinan dan kesuksesan dalam hal adaptasi dan partisipasi dalam suatu perubahan, aplikasi dari pemecahan masalah dalam situasi yang baru atau yang akan datang, memiliki pemikiran yang kreatif dan kritis, adaptasi dan holistic untuk pemecahan masalah-masalah dan situasi-situasi, apresiasi dari beragam cara pandang, kolaborasi kelompok atau tim yang sukses, identifikasi dalam mempelajari kelemahan dan kekuatan, kemajuan mengarahkan diri sendiri, kemampuan komunikasi yang efektif, uraian dasar atau argumen pengetahuan, kemampuan dalam kepemimpinan, pemanfaatan sumber-sumber yang bervariasi.² Model pembelajaran *problem based learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang mengharapkan siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan

¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 229.

² Sumantri Syarif Muhammad, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 44.

inkuiri, dan keterampilan berfikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri³

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* akan tercapai lebih optimal jika dipadukan dengan media pembelajaran. Model pembelajaran sangat penting untuk hubungan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran. Hujair AH Sanaky menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan suatu pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran harus menggunakan suatu model dan media yang dapat membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran. Hujair AH Sanaky mencontohkan media seperti hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Salah satu media yang dapat memberikan daya tarik dan pemicu minat belajar yaitu media audio visual, yang juga dapat menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari peserta didik.⁴

Menurut Hujair AH Sanaky media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan atau menampilkan suatu gambar bergerak dan bersuara seperti animasi atau film dengan adanya suara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual, adalah video-VCD, sound slide, dan

³ Sudiatmika, I, MA, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pada Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. In Prosiding Seminar MIPA 2016*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesa, 2016)

⁴ Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 3.

film.⁵ Kemudian menurut azhar menjelaskan media audiovisual dapat menampilkan gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audiovisual terbagi menjadi dua macam, yaitu: (1) audiovisual murni, yakni baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset. (2) audiovisual tidak murni, yakni unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda misalnya film bingkai.⁶

Adapun karakteristik media audio visual menurut Hujair AH Sanaky media video sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, (2) dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh, dan (3) memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.⁷

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan sudah diterima siswa. Hasil belajar tidak dapat dilepaskan dengan proses belajar. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil kecakapan yang nyata dari proses belajar. Seseorang yang mempunyai hasil yang baik berarti ia mendapatkan hasil kecakapan yang nyata dari apa yang dipelajari. Dengan adanya penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan audio visual diharapkan dapat menciptakan pembelajaran

⁵ Hujair AH Sanaky, *media Pembelajaran Interaktif-inovatif*, (Yogyakarta: kaukaba dipantara, 2013), hal. 119.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), hal. 73

⁷ Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 123.

yang efektif yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan semakin aktif terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas V MIN 19 Aceh Besar pada tanggal 31 Oktober 2019, penulis berkesimpulan di Madrasah ini perlu diterapkan model pembelajaran yang bersifat aktif learning yaitu model *Problem based learning* (PBL) dengan menggunakan audio visual. Model dan media ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas rumusan masalah yang dapat diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan audio visual dalam kegiatan pembelajaran di kelas V MIN 19 Aceh Besar?
2. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan audio visual terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MIN 19 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan audio visual dalam kegiatan pembelajaran di kelas V MIN 19 Aceh Besar.

⁸ Hasil Observasi pada tanggal 31 Oktober 2019

2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan audio visual terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MIN 19 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan menggunakan audio visual yang telah disusun dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) selama berlangsungnya proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran dengan menggunakan audio visual ini dapat menjadi pedoman dan sumber belajar bagi siswa secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain: Setiyani (2013), Rahmawati, dkk (2013), Nurkhikmah (2013). Sejalan dengan itu penelitian oleh wulandari (2016) menunjukkan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media audio Visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MIN 19 Aceh Besar.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari mata pelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang autentik, relevan dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan oleh para pendidik.

Guru perlu mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan pertukaran ide secara terbuka sehingga pembelajaran ini menekankan siswa dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya maupun dengan lingkungan belajar siswa, sehingga membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fakta.

Arends menyatakan bahwa esensinya *Problem Based Learning* (PBL) menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan

penyelidikan.⁹ *Problem Based Learning (PBL)* dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri. Model ini menyediakan sebuah alternatif yang menarik bagi guru yang menginginkan maju melebihi pendekatan-pendekatan yang lebih berpusat pada guru untuk menantang siswa dengan aspek pembelajaran aktif dari model itu.

Fokus pembelajaran ada pada konsep yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Masalah yang dijadikan fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* dapat memberikan pengalaman yang kaya pada siswa. Dengan kata lain, penggunaan *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kondisi yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan *Problem Based Learning (PBL)*

Tujuan pembelajaran berdasarkan masalah ada tiga, yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada siswa mempelajari pengalaman-pengalaman

⁹ Arends, *Learning to teach Belajar Untuk Mengajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), hal. 43.

dan peranperan orang dewasa, dan memungkinkan siswa meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi siswa mandiri.

Adapun tujuan dari *Problem Based Learning (PBL)* menurut Rusman yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah.¹⁰ *Problem Based Learning (PBL)* juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif.

Trianto menyatakan bahwa tujuan *Problem Based Learning (PBL)* yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri.¹¹

Sejalan dengan pendapat tersebut, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi pengajaran berbasis masalah dimana guru membantu siswa untuk belajar memecahkan melalui pengalaman-pengalaman pembelajaran *hands-on*.

3. Langkah-Langkah *Problem Based Learning (PBL)*

Arends menyatakan bahwa sintaks pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima *fase* utama. *Fase-fase* tersebut merujuk pada tahapan-tahapan yang praktis

¹⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Bandung: Mulia Mandiri Press, 2010), hal. 238.

¹¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Groub, 2010), hal. 94-95.

yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan *Problem Based Learning (PBL)*, sebagaimana disajikan dalam berikut:¹²

Tabel 1.1 Sintaks untuk *Problem Based Learning (PBL)*

Fase	Perilaku guru
<i>Fase 1.</i> Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa.	Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistic penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
<i>Fase 2.</i> Mengorganisasikan siswa untuk meneliti.	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
<i>Fase 3.</i> Membantu investigasi mandiri dan kelompok.	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi.
<i>Fase 4.</i> Mengembangkan dan mempresentasikan artefak <i>exhibits</i> .	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan modelmodel, serta membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
<i>Fase 5.</i> Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

a) Fase 1. Memberikan Orientasi tentang Permasalahannya kepada Siswa.

Pada awal pelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, seperti semua tipe pelajaran lainnya, guru seharusnya mengkomunikasikan dengan jelas maksud pelajarannya, membangun sikap positif terhadap pelajaran itu, dan mendeskripsikan sesuatu yang diharapkan untuk dilakukan oleh siswa. Guru perlu

¹² Arends, *Learning to teach Belajar Untuk Mengajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2007), hal. 56-60.

menyodorkan situasi bermasalah dengan hati-hati atau memiliki prosedur yang jelas untuk melibatkan siswa dalam identifikasi permasalahan. Guru seharusnya menyuguhkan situasi bermasalah itu kepada siswa dengan semenarik mungkin.

b) Fase 2. Mengorganisasikan Siswa untuk Meneliti.

Problem Based Learning (PBL) mengharuskan guru untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi diantara siswa dan membantu mereka untuk menginvestigasi masalah secara bersama-sama. *Problem Based Learning (PBL)* juga mengharuskan guru untuk membantu siswa untuk merencanakan tugas investigatif dan pelaporannya.

c) Fase 3. Membantu Investigasi Mandiri dan Kelompok.

Investigasi yang dilakukan secara mandiri, berpasangan, atau dalam tim-tim studi kecil adalah inti *Problem Based Learning (PBL)*. Meskipun setiap situasi masalah membutuhkan teknik investigatif yang agak berbeda, kebanyakan melibatkan proses mengumpulkan data dan eksperimentasi, pembuatan hipotesis dan penjelasan, dan memberikan solusi.

d) Fase 4. Mengembangkan dan Mempresentasikan Artefak *Exhibits*

Fase investigatif diikuti dengan pembuatan artefak dan *exhibits*. Artefak lebih dari sekedar laporan tertulis. Artefak termasuk hal-hal seperti rekaman video yang memperlihatkan situasi yang bermasalah dan solusi yang diusulkan, model-model yang mencakup representasi fisik dari situasi masalah atau solusinya, dan pemrograman komputer serta presentasi multimedia. Setelah artefak dikembangkan, guru sering mengorganisasikan *exhibits* untuk memamerkan hasil

karya siswa di depan umum. *Exhibits* dapat berupa pekan ilmu pengetahuan tradisional, yang masing-masing siswa memamerkan hasil karyanya untuk diobservasi dan dinilai oleh orang lain.

e) Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Mengatasi Masalah.

Fase terakhir *Problem Based Learning (PBL)* melibatkan kegiatan-kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikirnya sendiri maupun keterampilan investigatif dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini, guru meminta siswa untuk merekonstruksikan pikiran dan kegiatan mereka selama berbagai fase pelajaran.

4. Karakteristik Model *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang diterapkan agar siswa dapat belajar menyelesaikan masalah sehingga akan berbentuk siswa yang mandiri dan aktif. Sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Barrow, Min Liu yang menjelaskan karakteristik dari *Problem Based Learning (PBL)*, yaitu:¹³

1. *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam *Problem Based Learning (PBL)* lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, *Problem Based Learning (PBL)* didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana peserta didik didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

¹³ Barrow, Min Liu (publikasi tahun 2005) yang dimuat dalam *Jurnal Ilmiah Didaktika Vol. XIV, No. 1, Agustus 2013*. hal. 205

2. *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3. *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja peserta didik belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4. *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, maka *Problem Based Learning (PBL)* dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5. *Teachers act as facilitators.*

Pada pelaksanaan *Problem Based Learning (PBL)*, pengajar hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, pengajar harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong peserta didik agar mencapai target yang hendak dicapai.¹⁴

¹⁴ Shoimin, Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, ... hal. 130

Menurut Rusman karakteristik *Problem Based Learning (PBL)* dapat dirinci sebagai berikut:¹⁵

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar;
- e. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama;
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning (PBL)*;
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif;
- h. Pengembangan keterampilan *inquiry* (menemukan) dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i. Keterbukaan proses dalam *Problem Based Learning (PBL)* meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j. *Problem Based Learning (PBL)* melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik dan proses belajar.

¹⁵ Rusman, *Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah*. 2013..., hal. 232.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menyajikan suatu permasalahan yang relevan dengan masalah dunia nyata. *Problem Based Learning (PBL)* bertujuan meningkatkan pemahaman konsep dan cara memecahkan masalah. Dalam penelitian ini penyajian masalah didukung dengan media audio visual yang diharapkan dapat menampilkan lebih nyata suatu permasalahan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hujair AH Sanaky bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik.¹⁶

Menurut Sadiman, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar terjadi. Minat peserta didik untuk belajar dan mengikuti pelajaran dengan baik dapat dibangun dengan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.¹⁷ Selanjutnya Gagne menyatakan bahwa media adalah

¹⁶ Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 4.

¹⁷Sadiman S. Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012) hal. 7.

berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kemudian, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar.¹⁸ Dengan adanya media pembelajaran akan dapat mempermudah dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Hujair AH.Sanaky menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran bagi pendidik yaitu memberikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran, membantu ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, meningkatkan kualitas pengajaran, memberikan dan meningkatkan variasi belajar, menyajikan inti informasi secara sistematis sehingga memudahkan penyampaian, dan menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.¹⁹

Banyaknya manfaat yang dapat dirasakan oleh pendidik maupun peserta didik menjadikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang penting didalam suatu proses pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki karakter sendiri dalam ketertarikan terhadap suatu hal. Banyaknya pilihan media menjadikan pendidik dapat mencoba untuk menggunakan berbagai variasi media pembelajaran sesuai dengan materi yang

¹⁸Dadang supriatna, *Pengenalan Media Pembelajaran*, (Jakarta: PPPPTK TK dan PLB,2009), hal. 3.

¹⁹Huair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 6.

akan diajarkan. Pendidik harus pintar dalam mempertimbangkan dan memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mempertimbangkan media pembelajaran yaitu kesesuaian dengan tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metode mengajar yang digunakan, keterampilan pendidik dalam menggunakan media, ketersediaan alat untuk menunjang media, kondisi dan kemampuan peserta didik, serta situasi dalam proses pembelajaran yang sedang terjadi. Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Sumiati dan Asra ketepatan penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi, kondisi dan waktu.²⁰ Untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan faktor di atas, pendidik harus mengetahui klasifikasi dari media pembelajaran guna memperoleh media yang tepat untuk digunakan.

Seperti yang dikemukakan oleh Yudi Munadi, bahwa media ikut andil dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.²¹ Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya variasi media dengan sisi daya tariknya, media dapat meningkatkan minat belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Sanjaya Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari segi mana kita melihatnya, antara lain:²²

²⁰ Sumiati, Asra. *Metode Pembelajaran*. (Bandung: Wacana Prima, 2007), hal. 92.

²¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Referensi, 2013) hal. 46.

²² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 170-171.

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara.
 2. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara. Contohnya adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab mengandung kedua unsur auditif dan visual.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:
1. Media dengan daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual.
 2. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
1. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, film strip, transparansi, dan sebagainya. Jenis media ini membutuhkan alat proyeksi khusus seperti proyektor, *slide* proyektor, *overhead projector* (OHP).
 2. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto lukisan, radio, dan lainnya.

C. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, dan lain sebagainya. Hal ini juga dijelaskan oleh Arsyad yang mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam suatu proses pembelajaran.²³ Sedangkan menurut Rusman menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media dengan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar.²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki kemampuan untuk menampilkan atau memproyeksikan visual sekaligus audio suatu hal atau kegiatan pada waktu yang bersamaan dalam bentuk program TV, film, video, dan lain-lain. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media audio visual dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan lebih variatif. Hal ini memiliki kesamaan dengan pendapat Sanjaya yang menyatakan bahwa media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar.²⁵

Media audio visual mampu menampilkan objek yang bergerak atau objek yang rekam dengan menggunakan bantuan alat rekam gabungan visual dan audio, dimana objek atau fenomena alam langsung yang seharusnya mampu membuat pemahaman

²³ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) hal. 45.

²⁴ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 63.

²⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 170-171.

yang lebih mudah dicerna peserta didik dapat digantikan dengan sebuah media audio visual berbasis video ini. Dengan kemampuan media ini, suatu fenomena atau objek yang berkaitan yang sulit untuk dihadirkan di dalam kelas dapat tetap di amati dengan menggunakan bantuan media video.

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video. Video merupakan jenis media yang menampilkan pesan visual dan audio yang dapat terwujud dengan animasi gerak, visual statis, visual dinamis yang dilengkapi dengan audio tertentu. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sanaky yang menjelaskan bahwa video merupakan salah satu media audio visual dengan karakteristik gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh, dan memiliki prangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung. Video dapat digunakan sebagai media yang dapat digunakan peserta didik untuk mempelajari materi.²⁶

Seiring perkembangan zaman, teknologi kian pesat berkembang. Penggunaan laptop merupakan kebutuhan bagi manusia, tidak lain juga bagi peserta didik. Pemanfaatan video pembelajaran yang dapat diakses di dalam laptop sangatlah berguna bagi peserta didik. Dengan adanya video yang menampilkan pesan pembelajaran secara realistik, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sudah maupun yang belum dipelajari.

²⁶Huair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 123.

Rusman mengungkapkan media audio visual dapat memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.²⁷

Keunggulan lain media video yaitu dapat menampilkan hal yang baru dan menarik bagi peserta didik seperti adanya animasi, video fenomena, maupun video demonstrasi. sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar konvensional dengan buku cetak. Media pembelajaran menggunakan video ini sangat baik untuk meningkatkan minat peserta didik dengan memperlihatkan suatu hal yang menarik dan dapat menambah daya ingat peserta didik pada materi pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sanaky bahwa dengan penggunaan media audio visual berbasis video ini juga mampu menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar.²⁸

2. Jenis Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua.²⁹

Media ini dibagi menjadi:³⁰

- a. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai, suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.

²⁷Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 220.

²⁸Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 124.

²⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 140

³⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 141.

- b. Audio Visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.
- c. Audio Visual Murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.
- d. Audio Visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsurnya gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.³¹

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.³²

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Pada peristiwa pertama, motivasi siswa yang rendah menjadi lebih baik setelah siswa memperoleh informasi yang benar. Pada peristiwa kedua, motivasi belajar dapat menjadi rendah dan dapat

³¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 142.

³² Sadirman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal.67.

diperbaiki kembali. Pada kedua peristiwa tersebut peranan guru untuk mempertinggi motivasi belajar siswa sangat berarti.³³

Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu :

- a. Kebutuhan
- b. Dorongan
- c. Tujuan

Kebutuhan terjadi bila individu ada tidak seimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang individu.³⁴

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan

³³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal. 12.

³⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007) hal.3.

lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat dapat didefinisikan sebagai berikut: belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁵

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (reinforced practice) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.³⁶

Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa karena fungsinya yang mendorong menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Dalam perilaku belajar terdapat motivasi belajar. Motivasi belajar tersebut ada yang intrinsik dan ada yang ekstrinsik. Penguatan motivasi-motivasi belajar tersebut berada ditangan para guru/pendidik dan anggota masyarakat lain.

Secara umum tujuan motivasi adalah untuk menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya, untuk melakukan sesuatu. Maka motivasi merupakan peran yang sangat penting dalam kelangsungan dan keberhasilan belajar yang dilaksanakan oleh individu, salah satu indikator keberhasilan pendidikan secara mikro ditataran pembelajaran kelas adalah tatkala seorang guru mampu membangun motivasi belajar para siswanya.

³⁵ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: RINEKA CIPTA, 1995).

³⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal.23.

Jika siswa-siswa tersebut dapat ditumbuh kembangkan motivasi belajarnya, maka sesulit apapun materi pelajaran atau proses pembelajaran yang mereka jalani niscaya mereka akan menjalaninya dengan sangat menyenangkan.

Belajar itu sendiri merupakan proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut dengan pembelajaran atau kegiatan instruksional. Tujuan belajar sudah ditetapkan oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan intruksional.

Ada beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Ini dapat dikenali melalui proses belajar mengajar di kelas, bagaimana dikemukakan brown dalam Ali Imran, sebagai berikut: ³⁷

- a) Tertarik kepada guru, tidak membenci atau bersikap acuh.
- b) Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.
- c) Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru.
- d) Ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas.
- e) Ingin identitas dirinya diakui oleh orang lain.
- f) Tindakan, kebiasaan, dan moralnya selalu dalam control diri.
- g) Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali.
- h) Dan selalu terkontrol oleh lingkungannya

³⁷ Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1996), hal 88.

Hamzah B.Uno mengemukakan indikator yang dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa yakni:³⁸

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Siswa memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil menguasai materi dan mendapatkan nilai yang tinggi dalam kegiatan belajarnya.

- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Siswa merasa senang dan memiliki rasa membutuhkan terhadap kegiatan belajar.

- c) Adanya harapan dan cita-cita di masa yang akan datang.

Siswa memiliki harapan dan cita-cita atas materi yang dipelajarinya.

- d) Adanya penghargaan dalam belajar.

Siswa merasa termotivasi oleh hadiah atau penghargaan dari guru atau orang-orang disekitarnya atas keberhasilan belajar yang ia capai.

- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Siswa merasa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Siswa merasa nyaman pada situasi lingkungan tempat ia belajar.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivasi is an essential condition of learning.* Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan makin berhasil pula pelajaran

³⁸ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal. 28.

tersebut jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Motivasi sebagai suatu proses, mengantarkan murid kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sardiman A.M menyebutkan motivasi mempunyai 3 fungsi antara lain:³⁹

1. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus.

Dengan demikian, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi. Maka seorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

3. Macam-Macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi atau motif yang sangat aktif itu sangat bervariasi.

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

³⁹ Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) hal. 85

- a. Motif-motif bawaan, yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.
 - b. Motif-motif yang dipelajari, motivasi yang timbul karena dipelajari sehingga motivasi itu terbentuk karna adanya lingkungan social dengan sesama manusia yang lain. Justru dengan kemampuan berhubungan, kerjasama di dalam masyarakat tercapailah suatu kepuasan sendiri.
2. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
- a. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal yang timbul dari dalam diri pribadi seseorang itu sendiri, seperti sistem nilai yang dianut, harapan, minat, citacita, dan aspeklain secara internal melekat pada seseorang
 - b. Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi eksternal yang muncul dari luar diri pribadi seseorang, seperti kondisi lingkungan kelas-sekolah, adanya ganjaran berupa hadiah (*reward*) bahkan merasa takut oleh hukum (*pusnishment*) yang merupakan salah satu faktor yang memengaruhi motivasi.⁴⁰
3. Motivasi jasmaniah dan rohaniah yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya: refleksi, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

Soal kemauan itu pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen dalam motivasi jasmaniah dan rohaniah diantaranya yaitu:⁴¹

⁴⁰ Mohammad Syarif Sumantri, *Op.Cit.* hal. 381-382.

⁴¹ Sadirman. *Strategi Pembelajaran.* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2015), hal. 88.

- a. Momen timbulnya alasan, sebagai contoh seorang pemuda yang giat berlatih olah raga untuk menghadapi suatu porseni di sekolahannya, tetapi tiba-tiba disuruh ibunya untuk mengantarkan seorang tamu membeli tiket karena tamu itu mau kembali kejakarta, si pemuda itu kemudian mengantarkan tamu tersebut. Alasan baru itu biasa karena untuk menghormati tamu atau mungkin keinginan untuk tidak mengecewakan ibunya
- b. Momen pilihan, maksudnya dalam keadaan apa waktu ada alternatif-alternatif yang mengakibatkan persaingan di antara alternatif atau alasan-alasan itu.
- c. Momen putusan, dalam persaingan antara berbagai alasan, satu alternatif yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.
- d. Momen terbentuknya kemauan, timbulnya dorongan pada diri seorang untuk bertindak, melakukan putusan itu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan. Jadi motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

4. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Perbuatan atau perilaku individu manusia ditentukan oleh faktor-faktor di dalam dirinya diantara faktor tersebut yaitu: Faktor pribadi, dan faktor lingkungan individu yang bersangkutan, sehingga sulit menentukan apakah sesuatu benar-benar faktor pribadi dan faktor lingkungan sering berbaur, sehingga sulit

menentukan apakah sesuatu benar benar faktor pribadi. Kalau dilacak terus, tidaklah mungkin bahwa justru sebagai hasil dari interaksi individu yang bersangkutan dengan lingkungannya.⁴²

Menurut Syamsu Yusuf, motivasi belajar peserta didik dapat timbul karena faktor internal dan eksternal, yaitu.⁴³

a) Faktor internal

1. Faktor fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

b) Faktor Eksternal

1. Faktor sosial

Merupakan faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan siswa. Faktor sosial meliputi guru, konselor, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan lain-lain.

⁴² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 33.

⁴³ Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. (Bandung: Rizqi Perss. 2009), hal. 23

2. Faktor Non-sosial

Faktor non-sosial merupakan faktor yang berasal dari keadaan atau kondisi fisik di sekitar siswa. Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), dan fasilitas belajar (sarana dan prasarana).

Motivasi belajar menurut Sardiman merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, motivasi dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:⁴⁴

1. Motivasi Intrinsik, yaitu motivasi internal yang timbul dari dalam diri pribadi seseorang itu sendiri, seperti sistem nilai yang dianut, harapan, minat, cita-cita, dan aspek lain secara internal melekat pada seseorang. Sedangkan motivasi Intrinsik meliputi:
 - a. Dorongan kognitif yaitu untuk mengetahui, memahami dan memecahkan masalah.
 - b. Adanya cita-cita, tujuan yang jelas.
 - c. Mencapai hasil belajar yang tinggi demi penghargaan pada dirinya sendiri.
 - d. Memberikan pujian pada diri sendiri karena puas.
2. Motivasi Ekstrinsik, yaitu motivasi eksternal yang muncul dari luar diri pribadi seseorang, seperti kondisi lingkungan kelas-sekolah, adanya

⁴⁴ Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007) hal. 85-91

ganjaran berupa hadiah (*reward*) bahkan merasa takut oleh hukum (*punishment*) yang merupakan salah satu faktor yang memengaruhi motivasi. Sedangkan hal-hal yang ingin dipenuhi dalam bentuk motivasi belajar ekstrinsik, yaitu:⁴⁵

- a. Belajar demi memenuhi kewajiban
- b. Belajar demi menghindari hukuman yang diancamkan
- c. Belajar demi memperoleh hadiah materi yang dijanjikan
- d. Belajar demi meningkatkan gengsi sosial
- e. Belajar demi mendapatkan pujian dari orang yang dianggap penting
- f. Belajar demi tuntutan belajar yang ingin dipegang

Faktor-faktor tersebut mengisyaratkan pada para siswa seberapa baik mereka belajar untuk menilai kemampuan mereka dalam belajar di kelas dan bagi guru sebagai suatu alat ukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁴⁵ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015). hal. 382.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

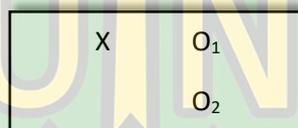
Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Karena pada penelitian ini menganalisis efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan deduktif induktif yang berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya yang kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahan-pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.⁴⁶

Dalam penelitian kuantitatif terdapat berbagai metode penelitian yang dapat diterapkan. Salah satu metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen atau pre-eksperimental. Metode pre-eksperimental merupakan suatu penelitian yang dirancang untuk mengetahui hubungan sebab akibat lebih akurat. Metode eksperimen diterapkan jika pada suatu keadaan yang diselidiki terjadi suatu fenomena tertentu, sedangkan di suatu keadaan lainnya tak terjadi fenomena serupa yang demikian, padahal kedua keadaan tersebut sama dalam

⁴⁶ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.81.

segala hal kecuali dalam suatu elemennya, maka fenomena merupakan akibat atau sebab yang tidak terhindarkan dari fenomena yang terjadi tersebut.⁴⁷

Pada penelitian ini menggunakan rancangan *Intact-Group Desain Comparison*, pada rancangan ini terdapat satu kelompok yang akan digunakan sebagai objek pada penelitian, kemudian kelompok tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan kemudian kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.⁴⁸ Berikut ini adalah gambaran dari rancangan *Intact-Group Comparison*:⁴⁹



Gambar 3. 1 Rancangan Penelitian (*Intact-Group Comparison*)

Keterangan:

Pengaruh perlakuan = $O_1 - O_2$

O_1 = Hasil pengukuran setengah kelompok yang diberi perlakuan

O_2 = Hasil pengukurann setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

⁴⁷ Best, john W, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1986). h.76

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, h. 111

⁴⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. (Bandung: Alfabeta. 2017) h. 113

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam suatu penelitian, yang dimaksud populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁰ Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 19 Banda Aceh. Jumlah peserta didik kelas V adalah 49 orang yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas V A = 25 orang peserta didik dan kelas V B = 24 orang peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁵¹ Cara pengambilan Teknik pemilihan sampel yang diterapkan pada penelitian ini merupakan teknik *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah pengambilan sampel dengan tidak mensyaratkan bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel.⁵² Sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

⁵⁰Siswono, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Surabaya: Unesa University Press, 2011), hal. 44.

⁵¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 174.

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, h. 124

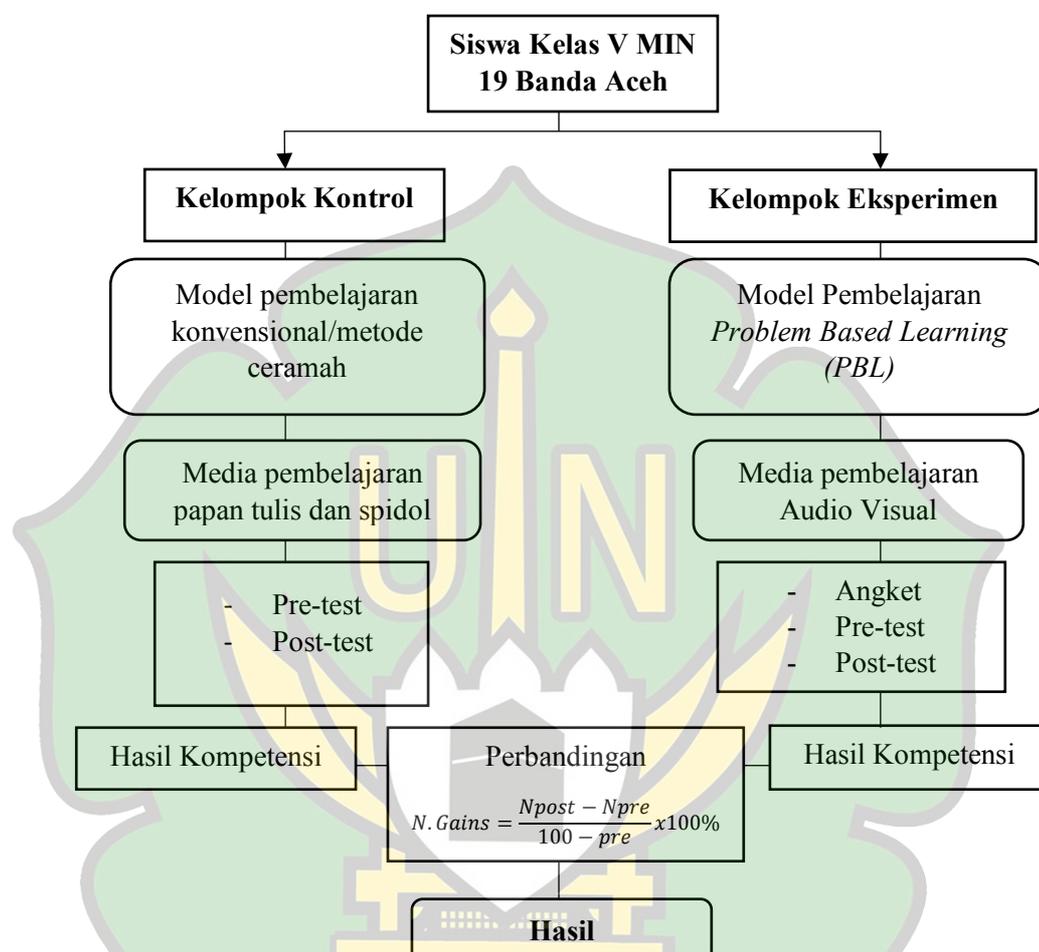
C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini terbagi jadi 7 tahapan, prosedur pelaksanaan dibuat agar penelitian yang akan dilaksanakan dapat terarah dan dapat terlaksanakan dengan baik. Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan penelitian :

1. Menentukan sampel penelitian yaitu kelas control dan kelas eksperimen
2. Melakukan pre-test terlebih dahulu sebelum melakukan proses pembelajaran untuk mengukur kompetensi awal peserta didik.
3. Melakukan proses pembelajaran pada kelompok kontrol dengan menerapkan metode belajar konvensional atau metode ceramah dengan menggunakan papan tulis dan spidol.
4. Kemudian selanjutnya melakukan proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan model *problem based learning (PBL)* dengan menggunakan media audio visual.
5. Setelah kedua pembelajaran dilakukan maka diakhir pembelajaran diberikan pre-test untuk mengukur perkembangan kompetensi peserta didik setelah proses belajar.
6. Selanjutnya para peserta didik mengisi kuisioner yang telah diberikan untuk melihat tingkat pengaruh media Audio Visual sebagai media belajar.
7. Menganalisis data yang telah diperoleh menggunakan statistik uji t-test.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran pada setiap kelompok diberi perlakuan yang berbeda. Hal ini merujuk pada rancangan penelitian yang diterapkan yaitu

rancangan *intact-group comparison*. Berikut rancangan prosedur pelaksanaan pembelajaran:



Gambar 3.2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

D. Instrumen Penelitian

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran, instrument pengumpulan data.

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Perangkat

pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan dan kemampuan yang dicapai peserta didik dalam berbagai bidang pengetahuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Dalam penelitian ini diterapkan instrument atau skala pengukuran berupa sebagai berikut:

1. Instrument Tes

Tes yang diterapkan dalam penelitian ini berupa pre-test yaitu tes yang dilakukan diawal pembelajaran untuk melihat kemampuan awal siswa dan post test yang dilakukan pada akhir pembelajaran untuk melihat perkembangan yang terjadi pada siswa. Test ini diterapkan untuk melihat efektivitas model pembelajaran dan media yang akan diterapkan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pre test dan post-test ini berbentuk soal choice dan essay.

2. Angket/kuisisioner

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara membuat sekumpulan pertanyaan yang tertulis kemudian dibagikan untuk responden.⁵³

⁵³ Zulfikar dan Budiantara Nyoman, *Manajemen riset dengan pendekatan komputasi statistic*, (Yogyakarta : deepublish, 2015), hal.151

E. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif. Ciri-ciri analisis data ini yaitu penyajian data dalam bentuk tabel, grafik dan ukuran statistik, seperti persentase, rata-rata, varians, korelasi, dan angka indeks. Data yang dianalisis yaitu hasil tes dan kuisioner.⁵⁴ Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis soal tes

a. Respon peserta didik

Adapun penentuan besarnya persentase respon peserta didik untuk pre-test dan post-test dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

F = Frekuensi jawaban

N = jumlah responden

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari suatu kelompok dalam penelitian berasal dari populasi normal atau tidak. Pada penelitian ini metode uji yang digunakan yaitu metode uji shapiro-wilk, uji shapiro-wilk merupakan uji yang diterapkan pada penelitian yang sampelnya

⁵⁴ Purwoto Agus, *Panduan labotarium statistik inferensial*, (Jakarta : Grasindo, 2007), hal.1

sedikit atau kurang atau sama dengan dari 50 responden (≤ 50).⁵⁵ Uji normalitas Shapiro-Wilk dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 28.

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk setiap data kelompok yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pre-test maupun post-test. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, kenormalan distribusi-distribusi tersebut merupakan syarat untuk pengujian homogenitas.

Hipotesis yang disajikan adalah:

H_0 : Data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal

H_a : Data hasil belajar peserta didik tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian, jika nilai $\text{sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk adalah jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.⁵⁶

c. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai varians yang sama, sehingga generalisasi dari hasil penelitian akan berlaku pula untuk populasi yang berasal dari populasi yang sama atau berbeda.

⁵⁵ Dahlan M. Sopiyyudi, *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*, (Jakarta : Salemba Medika, 2011), hal.53

⁵⁶ Noor Juliansyah, *Metodelogi Penelitian : Skripsi, thesis, disertasi dan karya ilmiah*, (Jakarta : Kencana, 2017), Ed.1, hal.178

Untuk menguji homogenitas digunakan statistic:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Hipotesis dalam uji homogenitas data adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 : Terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria pengujiannya adalah tolak hanya jika $F > F_{\frac{1}{2} \alpha} (v_1, v_2)$ dalam hal lainnya

H_0 diterima.

d. Uji N-Gains

Gain adalah selisih antara nilai post-test dan pre-test, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan.⁵⁷ Menganalisis data hasil pre-test dan post-test dicari menggunakan N-gain score. N-gain score dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$A \quad N. \text{ gains} = \frac{N_{\text{post}} - N_{\text{pre}}}{100 - \text{pre}} \times 100\%$$

Keterangan:

N.Gains = nilai selisih antara nilai N_{post} - N_{pre}

N_{pretest} = skor pre-test (tes awal)

N_{posttest} = skor post-test (tes akhir)

⁵⁷ Offirstson Topic, *Aktivitas pembelajaran matematika melalui Inkuiri berbantuan Software Cinderella.*, h.94

e. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini penulis menggunakan uji-t dengan syarat uji-t data harus berasal dari populasi berdistribusi normal. Data yang telah terkumpul yaitu data hasil post-test control dan post-test eksperimen yang akan di analisis menggunakan teknik statistic uji t-Test untuk menguji hipotesis.

Berikut ini rumus t:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

- t = Jumlah t yang dicari
 \bar{x} = mean kelompok eksperimen
 \bar{x}_2 = mean kelompok kontrol
 n_1 = jumlah data kelompok eksperimen
 n_2 = jumlah data kelompok control
s = Varian gabungan⁵⁸

- 1) Menghitung rata-rata rata (\bar{x}).

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

- \bar{x} = rata-rata hitung

⁵⁸ Sudjana, *Metode statistika*, (Bandung : Tarsito, 1994), hal.239

- f_i = frekuensi kelas interval data (nilai) ke-i
 x_i = nilai tengah atau tanda kelas interval ke-i
 $\sum f_i$ = Jumlah frekuensi.⁵⁹

2) Menghitung Varians (S^2)

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

S^2 = varians

N = rata-rata

x_i = data ke-i

f_i = frekuensi data ke-i

3) Mencari varians gabungan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

S^2 = varians gabungan

n = banyaknya siswa

S^1 = varians

⁵⁹ Sudjana. 2005. *Metode Statistik* (Bandung: Tarsito, 2005) hal. 67.

2. Analisis data hasil kuisisioner atau angket

Angket yang digunakan berbentuk Skala Guttman maka teknik pengolahandata angket menggunakan rumus berikut:

Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Dikonversikan dalam pesentase:

$$\text{Jawaban "ya"} = 1 \times 100\% : 100\%$$

$$\text{Jawaban "tidak"} = 0 \times 100\% : 0\% \text{ (sehingga tidak perlu dihitung)}$$

Perhitungan persentase yang menjawab "ya" dari angket:

$$\text{Jawaban "ya" rata-rata: } \frac{\text{nilai rata-rata jawab "ya"}}{\text{jumlah responden}} \times 100\% \text{ }^{60}$$

Adapun menurut Ridwan kriteria persentase hasil pengukuran kuesioner yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Persentase Kuisisioner

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Gagal
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Baik Sekali

Sumber : Ridwan⁶¹

⁶⁰ Rangkuti, Freddy, *Riset pemasaran.*, hal.66

⁶¹ Ridwan, *skala pengukuran Variabel-variabel penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hal..22

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Madrasah

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 19 Aceh Besar, yaitu mengenai pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Audio Visual terhadap Peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas V. MIN 19 Aceh Besar ini dipimpin oleh Bapak Bachtiar, S.Ag. Sekolah ini adalah salah satu sekolah yang berada di daerah Desa Jeumpet, Jln.pompes Nidaul Islam, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, Kode pos 32252.

Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas V yang berjumlah 49 orang peserta didik. Kemudian dibentuk dua kelompok belajar yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diterapkan pada kelas VA dan kelompok kontrol diterapkan pada kelas VB. Proses belajar mengajar yang diterapkan pada kelas eksperimen VA yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Menggunakan Media Audio Visual, sedangkan pada kelas kontrol VB diterapkan metode konvensional atau ceramah dan media papan tulis.

Desain penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah *Intact-Group Comparison*. Berdasarkan desain tersebut menghasilkan data pengaruh perlakuan atau kompetensi siswa yang dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test.

Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini terbagi jadi 7 tahapan, prosedur pelaksanaan dibuat agar penelitian yang akan dilaksanakan dapat terarah dan dapat terlaksanakan dengan baik.

Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan penelitian :

1. Menentukan sampel penelitian yaitu kelas control dan kelas eksperimen
2. Melakukan Pre-test terlebih dahulu sebelum melakukan proses pembelajaran untuk mengukur kompetensi awal peserta didik.
3. Melakukan proses pembelajaran pada kelompok kontrol dengan menerapkan metode belajar konvensional atau metode ceramah dengan menggunakan papan tulis dan spidol.
4. Kemudian selanjutnya melakukan proses pembelajaran pada kelompok Eksperimen menggunakan model *problem based learning (PBL)* dengan menggunakan media audio visual.
5. Setelah kedua pembelajaran dilakukan maka diakhir pembelajaran diberikan pre-test untuk mengukur perkembangan kompetensi peserta didik setelah proses belajar.
6. Selanjutnya para peserta didik mengisi kuisioner yang telah diberikan untuk melihat tingkat pengaruh media audio visual sebagai media belajar.
7. Menganalisis data yang telah diperoleh menggunakan statistik uji t-test.

B. Penerapan *Model Problem Based Learning (PBL)*

Berikut langkah-langkah dalam penerapan *Problem Based Learning (PBL)* terhadap pembelajaran pendidikan agama islam pada peserta didik kelas V di MIN 19 Aceh Besar. Pembelajaran ini terdiri dari 3 bagian yaitu guru menjelaskan isi materi, siswa berdiskusi dan pembahasan yang diberikan gurunya. pelaksanaan penerapan *Problem Based Learning (PBL)* di kelas V sebagai berikut:

Tabel 4.1 kegiatan Awal Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

KEIATAN AWAL		
Tahap	Aktifitas Guru	Aktivias Siswa
1. Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.	Siswa menyimak dengan baik.
2. mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen

Tahap pertama guru akan menjelaskan terkait dengan tujuan pembahasan pada kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan siswa ketika sedang berdiskusi. Memberikan motivasi agar aktif dalam pembelajaran. Menejelaskan materi pelajaran dan memberikan sebuah permasalahan yang telah dibuat guru.

Mengorganisasikan maksudnya adalah guru membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari teman sebangku dan meminta agar masing-masing kelompok untuk menuangkan idenya dari kelompoknya sendiri untuk menyelesaikan masalah. Tuntutan bagi siswa dari karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) inilah yang menjadikan mereka harus berinteraksi serta saling bekerjasama dengan teman yang lain dalam memecahkan masalah yang telah disaiikan. Kemudian guru mengimformasikan kepada siswa untuk mempersiapkan diri menawab pertanyaan di depan kelas. Diharapkan siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

Tabel 4.2 Kegiatan Inti Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

KEGIATAN INTI		
Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Membimbing penyelidikan individual atau kelompok	Guru mendorong Siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen.
2. mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.	Siswa mempresentasikan hasil informasi yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok.

Tahap kedua guru mengaktifkan suasana belajar melalui diskusi antar kelompok, berkeliling memantau kerja masing-masing kelompok, membantu kelompok apabila mereka mengalami kesulitan. Tugas siswa selanjutnya menyusun jawaban yang akan digunakan untuk menjawab didepan kelas dan peserta didik dituntut untuk melakukan tanya jawab pada kelompok masing-masing.

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas karena guru akan menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompok, tugas kelompok lain sebagai penyangga dan akan mempersiapkan pertanyaan, maka guru berperan sebagai fasilitator diarahkan dan dimotivasi siswa untuk membantu atau menjawab pertanyaan.

Tabel 4.3 Kegiatan penutup Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

KEGIATAN PENUTUP		
Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Guru melakukan evaluasi	Siswa melakukan refleksi terhadap penyelidikan.

Tahap ketiga yaitu memberikan informasi dan klarifikasi terhadap pertanyaan dan jawaban siswa kemudian siswa menyimak dengan baik penjelasannya dari guru terhadap proses pemecahan masalah.

C. Hasil Penelitian

1. Identitas Responden

Adapun hasil penyebaran tes dan angket yang telah diisi peserta didik, Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.4 Jumlah Responden

Kelas	Jumlah Frekuensi	Persentase %
V A	25	51
V B	24	49
Total	49	100%

Tabel 4.5 Identitas Responden

Jenis kelamin	Jumlah Frekuensi		Persentase %	
	V A	V B	V A	V B
Perempuan	22	20	88%	83%
Laki-laki	3	4	12%	17%
Total	25	24	100%	100%

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Dilakukannya uji normalitas adalah untuk dapat mengetahui data sampel yang digunakan berasal dari populasi yang didistribusikan normal atau tidak. Uji normalitas yang diterapkan adalah metode shapiro-wilk yang dilakukan dengan aplikasi spss versi 28.

Kriteria pengujian yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima (berdistribusi normal) Dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (data tidak berdistribusi normal). Berikut ini adalah tabel hasil pengujian normalitas :

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	df	Sig
Hasil Pretest Kontrol	152	24	155	910	24	035
Hasil Posttest Kontrol	250	24	000	890	24	013
Hasil Pretest Eksperimen	193	24	021	917	24	051
Hasil Post-test Ekperimen	196	24	017	868	24	005

1). Lilliefors significance correction

Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Pre-test Kontrol	25	33	87	66,33	15,557
Hasil post-test kontrol	25	20	87	69,00	14,372
Hasil pretest Eksperimen	24	33	93	72,15	16,509
Hasil post-test Eksperimen	24	53	100	84,36	12,677
Valid N (listwise)	24				

Data hasil tabel diatas menunjukkan bahwa data penelitian yang berupa hasil pretest kontrol, hasil pos-tes kontrol, hasil pre-test eksperimen dan postest eksperimen dinyatakan telah berdistribusi normal. Berikut ini adalah penjelasan hasil uji normalitas menggunakan teknik shapiro wilk:

- Hasil Pre-test Kontrol Signifikasi: $0,035 > 0,05$ (data penelitian berdistribusi normal).
- Hasil Pos-test Kontrol Signifikasi: $0,013 > 0,05$ (data penelitian berdistribusi normal).
- Hasil Pre-test Ekperimen Signifikasi: $0,051 > 0,05$ (data penelitian berdistribusi normal).
- Hasil Post-test Eksperimen Signifikasi: $0,005 > 0,05$ (data penelitian berdistribusi normal).

b. Uji Homogenitas

Metode yang diterapkan pada uji homogenitas adalah uji barlett dengan menggunakan SPSS versi 28. Berikut adalah hipotesis homogenitas menggunakan metode barlet:

H_0 : Varians data pada tiap kelompok sama (Homogen)

H_a : Varians data pada tiap kelompok tidak sama (tidak Homogen)

- Kriteria apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima (data homogen)
- dan Sebaliknya jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas:

Tabel 4.7 Hasil uji homogenitas

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
776	3	94	510

Hasil Uji Homogenitas yaitu menghasilkan nilai signifikansi 0,510 dan dapat disimpulkan data memiliki varians yang sama atau homogen. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Jadi artinya kedua kelompok data nilai signifikansi hasil uji homogen memiliki varians yang sama (homogen) karena hasilnya $0,510 > 0,05$.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t-test. Uji t-test dilakukan terhadap data yang sudah terkumpul yaitu dari data post-test kontrol dan juga dari data post-test eksperimen. Tujuan dari uji t-test adalah untuk menganalisis hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen dengan hipotesis seperti berikut ini:

- Hipotesa nol H_0 : penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan audio visual tidak efektif dikarenakan tidak adanya peningkatan hasil belajar pada materi pelajaran IPA.
- Hipotesa Alternatif H_a : penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan media Audio Visual lebih efektif dikarenakan adanya peningkatan hasil belajar pada materi pelajaran IPA.

Kriteria dalam pengambilan kesimpulan ditolak atau diterimanya hipotesa yang akan ditentukan yaitu dengan melakukan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan kriteria seperti berikut :

1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

- H_a diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan.
- H_0 ditolak karena tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $0,00 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

- H_a ditolak karena karena tidak memiliki pengaruh yang signifikan.
- H_0 diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan.

Artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

Berikut ini adalah hasil uji independent dengan sampel T-test :

Tabel 4.8 hasil uji independen dengan sampe T-test

		Levenes test for quality of variances		t-test for equqlity of means						
		f	Sig	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std error difference	95% cconfiden interval of the difference	
									Lower	upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	,122	,729	3,962	47	,000	15.362	3,878	7,562	23,163
	Equal variances not assumed			3,972	46,675	,000	15.362	3,868	7,580	23,144

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. error mean
Hasil belajar peserta didik	Posttest kelas kontrol	25	69,00	14,327	2,874
	Posttest kelas eksperimen	24	84,36	12,677	2,588

Berdasarkan hasil uji tes terdapat nilai post-tes rata-rata kelas kontrol yaitu 69,00 dan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 84,36. Dari hasil nilai yang didapatkan yaitu nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil signifikansi juga membuktikan hasil tes independent sampel adalah 0,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) dengan Audio Visual lebih efektif karena terdapat peningkatan hasil motivasi belajar peserta didik pada materi pelajaran IPA.

3. Uji Analisis Data

a. Analisis hasil tes

Metode yang digunakan dalam menganalisis hasil tes dari peserta didik adalah metode *intact-group comparison*. Dalam metode ini peserta didik kelas V penulis menetakannya dalam 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen (O_1) dan kelompok kontrol (O_2).

Setelah terbentuk 2 kelompok kemudian pembelajaran dilakukan dengan pemberlakuan yang berbeda disetiap kelompok. Pada kelompok eksperimen (O_1) dilakukan pembelajaran dengan model *problem based learning* (PBL) dengan

audio visual sedangkan kelompok kontrol (O₂) dilakukan pembelajaran yang konvensional dengan media papan tulis. Sebelum diberi perlakuan peserta didik diberikan soal pretest terlebih dahulu untuk mengukur kompetensi awal para peserta didik dan setelah adanya pemberian perlakuan peserta didik akan diberikan post-test untuk mengukur hasil belajar para peserta didik. Untuk mengukur pengaruh dari perlakuan O₁-O₂ dan berikut ini adalah analisis hasil tesnya :

Tabel 4.9 daftar nilai kelompok kontrol & kelompok eksperimen

Kelompok kontrol/VA						Kelompok eksperimen/VB						Hasil kelas eksperimen-kelas kontrol O1-02
No	Inisial nama peserta didik	Pre-test	Post-test	Gain (d)	d ²	No	Inisial nama peserta didik	Pre-test	Post-test	Gain (d)	d ²	
1.	AR	73	67	-6	36	1.	AM	73	100	27	729	33
2.	AA	87	87	0	0	2.	RU	80	93	13	169	6
3.	CF	73	80	7	49	3.	MT	80	80	0	0	0
4.	CI	80	60	-20	400	4.	RM	80	100	20	400	40
5.	DS	80	80	0	0	5.	AH	80	87	7	49	7
6.	FF	87	67	-20	400	6.	LW	87	93	6	36	26
7.	IZ	80	80	0	0	7.	YA	93	93	0	0	13
8.	IR	73	73	0	0	8.	RA	80	87	7	49	14
9.	JAR	60	67	7	49	9.	AM	93	93	0	0	26
10.	KA	67	67	0	0	10.	YS	87	100	13	169	33
11.	MA	60	60	0	0	11.	QA	93	93	0	0	33
12.	MAR	87	87	0	0	12.	RA	87	93	6	36	6
13.	MLA	67	60	-7	49	13.	SH	67	87	20	400	27
14.	MN	80	87	7	49	14.	AP	60	80	20	400	-7
15.	MRM	60	67	7	49	15.	IJ	53	80	27	729	13
16.	MH	73	80	7	49	16.	RV	80	80	0	0	0
17.	MD	53	53	0	0	17.	MI	73	87	14	196	34
18.	MH	73	87	14	196	18.	TH	73	87	14	196	0
19.	MR	67	67	0	0	19.	NR	33	80	47	2209	13
20.	MRA	33	80	47	2209	20.	JM	53	73	20	400	-7
21.	NN	67	60	-7	49	21.	MK	73	67	-6	36	7
22.	PI	47	67	20	400	22.	AA	60	87	27	729	20
23.	AA	33	60	27	729	23.	MI	40	53	13	169	-7
24.	NM	60	67	7	49	24.	FH	53	53	0	0	-14

25.	DR	40	20	-20	400							-20
	Jumlah	1660	1730	70	5162	Jumlah	1731	2026	295	7101		296
	Rata-Rata	66,4	69,2	2,8	206,48	Rata-Rata	72,1	84,4	12,3	295,9		11,8

- Tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari pretest kelompok eksperimen (O_1) yaitu 72,1 dan nilai rata-rata posttest sebanyak 84,4.
- Sedangkan nilai rata-rata dari pretest kelompok kontrol (O_2) adalah 66,4 dan nilai rata-rata posttest 69,2.

Maka hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil posttest kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan pada pada tabel O_1 - O_2 dimana O_1 - O_2 menunjukkan selisih posttest kelompok eksperimen dengan posttest kelompok kontrol.

Pada uji N-gain juga membuktikan bahwa nilai selisih antara pretest dan posttest kelompok kontrol lebih rendah yaitu rata-rata 2,8. Sedangkan selisih pretest dan posttest dari kelompok eksperimen adalah 12,3. Maka dapat disimpulkan bahwa O_1 (perlakuan 1) lebih efektif yaitu penerepan model pembelajaran problemm based learning dengan media audio visual lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional.

b. Menganalisis hasil respon terhadap media pembelajaran kelas eksperimen

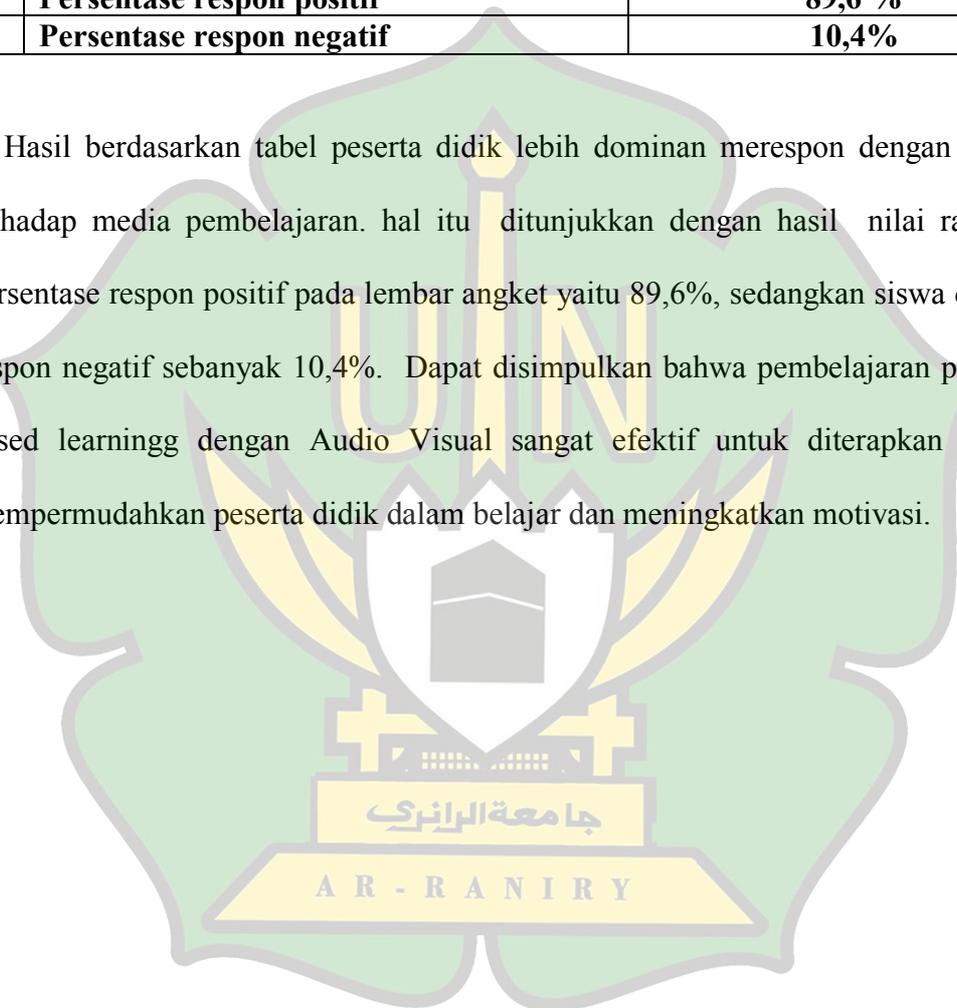
Berikut ini adalah respon siswa kelompok eksperimen (kelas VB) yang berjumlah 24 responden (n=24) terhadap media pembelajaran Audio visual:

Tabel 4.10 Nilai responden terhadap media pembelajaran kelas eksperimen

NO	PERNYATAAN	Frekuensi (f)		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Belajar IPA menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual membuat saya lebih memahami materi	22	2	91,6	8,33
2	Penerapan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual sangat efektif diterapkan pada materi IPA	21	3		12,5
3	Saya mendengarkan penjelasan dari guru dan teman kelas dengan baik saat presentasi	19	5	79,16	20,83
4	Menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual di pembelajaran IPA membuat saya minat dalam belajar dan tidak merasa bosan	22	2	91,6	8,33
5	Menggunakan pembelajaran IPA dengan Problem Based Learningg (PBL) dan Audio Visual membuat saya merasa tumbuh ide dan juga pertanyaan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru	22	2	91,6	8,33
6	Penggunaan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual telah sesuai dengan materi yang diajarkan	22	2	91,6	8,33
7	Suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan saat pembelajaran menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual	23	1	95,83	4,16
8	Saya mampu menemukan jawaban ssecara mandiri saat guru menerapkan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual	21	3	87,5	12,5
9	Dengan media audio visual saya lebih mudah memaami materi IPA	20	2	91,6	8,33
10	Belajar dengan penerapan model Problem Based Learningg (PBL) dan Audio Visual membua semangat belajar saya semakin meningkat	22	1	91,6	8,33
11	Belajar menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) denggan Audio visual melatih saya untuk mengemukakan pendapat	23	1	95,83	4,16

12	Saya dapat memahami dan memecahkan permasalahan yang diberikan pada mata pelajaran IPA Saya dapat memahami dan memecahkan permasalahan yang diberikan pada mata pelajaran IPA	21	3	87,5	12,5
	Jumlah	258	30	1074,7	125,0
	Persentase respon positif	89,6 %			
	Persentase respon negatif	10,4%			

Hasil berdasarkan tabel peserta didik lebih dominan merespon dengan positif terhadap media pembelajaran. hal itu ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata persentase respon positif pada lembar angket yaitu 89,6%, sedangkan siswa dengan respon negatif sebanyak 10,4%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran problem based learningg dengan Audio Visual sangat efektif untuk diterapkan karena mempermudah peserta didik dalam belajar dan meningkatkan motivasi.



BAB V

PENUTUP

A. Keimpulan

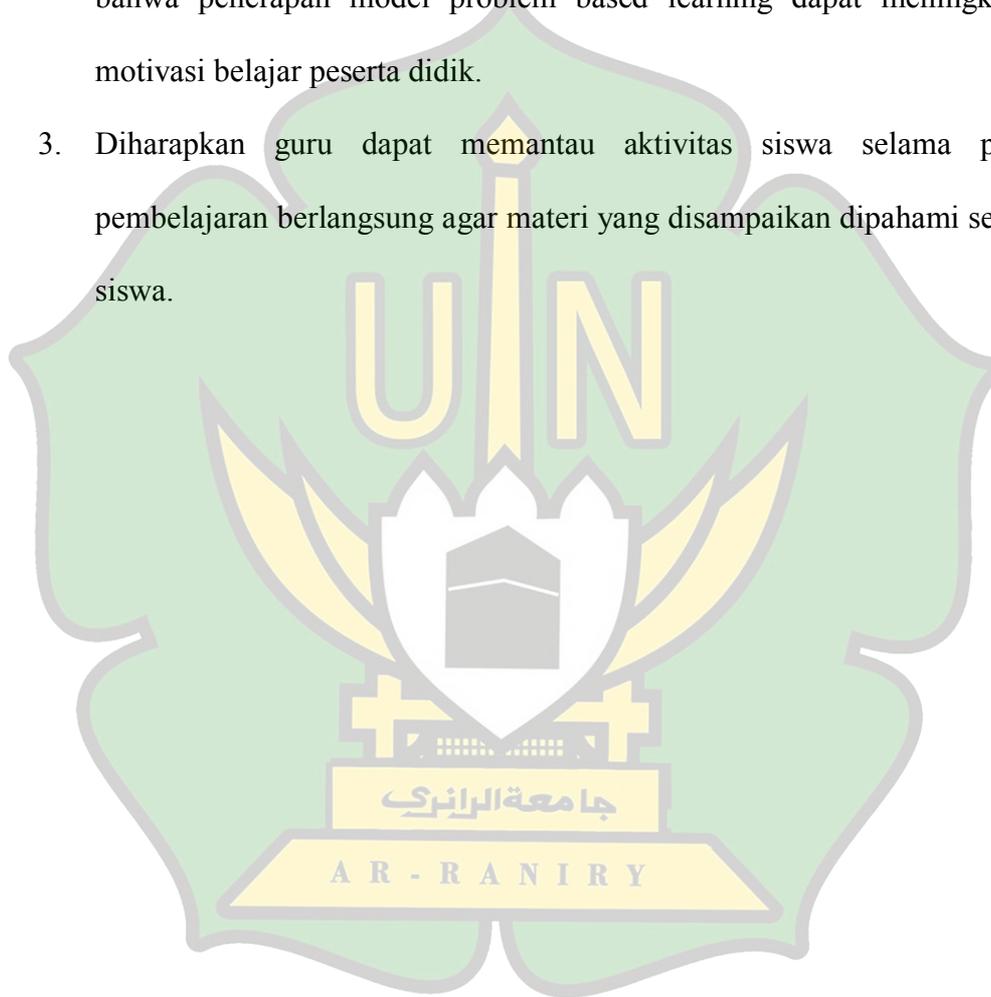
1. Berdasarkan data yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil perbandingan antara hasil belajar kelompok kontrol (konvensional) dan hasil belajar kelompok eksperimen *Problem Based Learning* (PBL) dengan audio visual. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa berdasarkan hasil belajar atau posttest kelompok kontrol mencapai 69,2 dan posttes kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 84,4. Dari hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan bahwa hasil belajar kelompok kontrol.
2. Dengan menggunakan angket menghasil bahwa hampir seluruh siswa merespon positif. Hal ini ditunjukkan pada persentase respon positif sebanyak 89,6% sedangkan persentase respon negatif yaitu 10,4%. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran problem based learning dengan audio visual sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

B. Saran

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) disertai media audio-visual dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran. Karena

semangat siswa untuk belajar lebih tinggi dibandingkan hanya menggunakan model problem based learning saja.

2. Diharapkan agar sekolah dan guru bisa menerapkan model pembelajaran problem based learning dalam proses pembelajaran di kelas. karena terbukti bahwa penerapan model problem based learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Diharapkan guru dapat memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung agar materi yang disampaikan dipahami seluruh siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh, 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- Arends, Richard. 2007. *Learning To Teach (Terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2012. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo
- Best, John W, 1986. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional,
- Best, John W, 1986, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (195.000) Surabaya: Usaha Nasional
- Dahlan M. Sopiyyudi, 2011. *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*, Jakarta : Salemba Medika
- Dahlan M. Sopiyyudi, 2011, *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*, Jakarta Salemba Medika
- Hamzah B. Uno, 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno, 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imran Ali. 1996. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Pustaka Jaya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Noor Juliansyah, 2017, *Metodelogi Penelitian : Skripsi, thesis, disertasi dan karya ilmiah*, Jakarta : Kencana.
- Noor Juliansyah. 2017. *Metodelogi Penelitian : Skripsi, thesis, disertasi dan karya ilmiah*, Jakarta : Kencana
- Offirstson Topic, *Aktivitas pembelajaran matematika melalui Inkuiri berbantuan Software Cinderella*.
- Offirstson Topic, *Aktivitas pembelajaran matematika melalui Inkuiri berbantuan Software Cinderella*.
- Purwoto Agus, 2007. *Panduan labotarium statistik inferensial*, Jakarta : Grasindo
- Ridwan. 2013. *skala pengukuran Variabel-variabel penelitian*, Bandung : Alfabeta

- Rusman dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S. Arief Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadirman A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H.AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sardiman AM. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Siswono, 2011, *Penelitian Pendidikan Matematika*, Surabaya: Unesa University Press.
- Siswono, 2011. *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Surabaya: Unesa University Press, 2011)
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Sudiatmika, I. M. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Pada Model Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. In Prosiding Seminar Nasional MIPA 2016. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana. 1994. *Metode statistika*, Bandung : Tarsito
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&S*
- Suharsimi Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sumantri, Syarif, Muhammad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sumantri, Syarif, Muhammad. 2015. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2007. Purwoto Agus, *Panduan labotarium statistik inferensial*, Jakarta : Grasindo

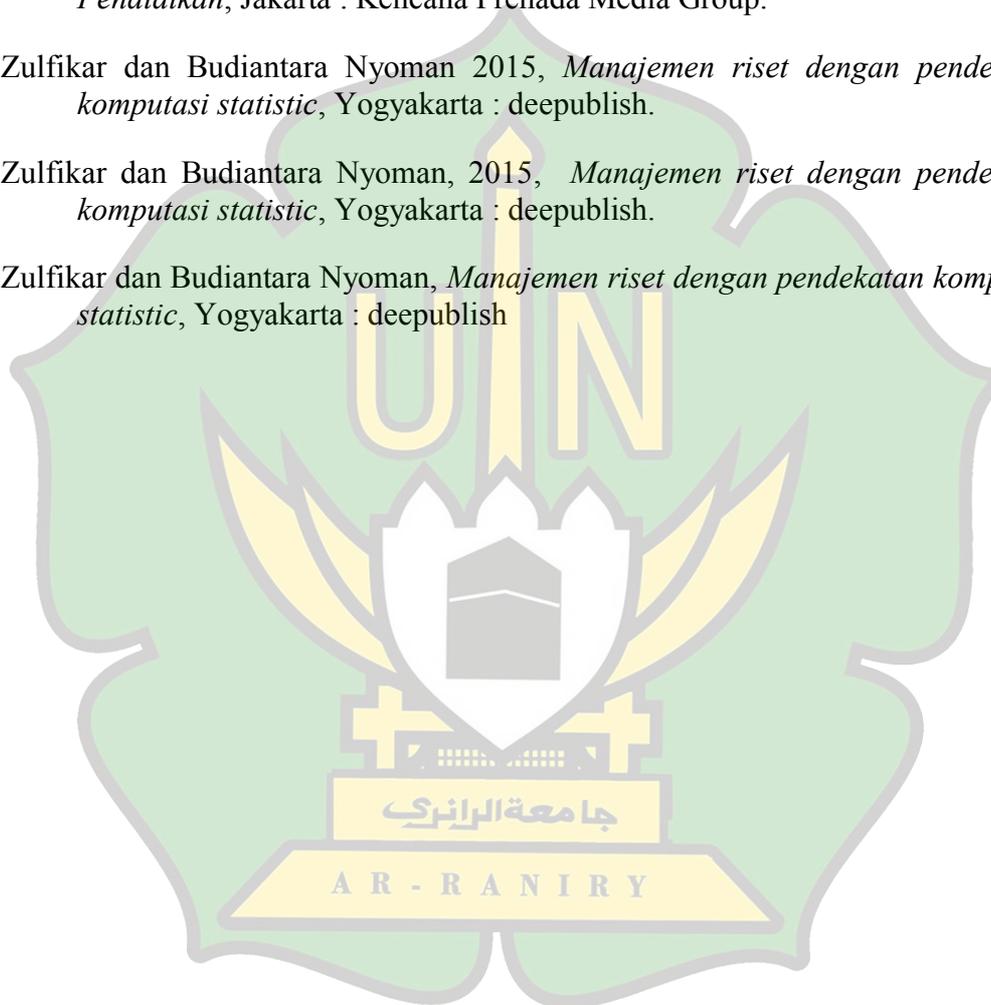
Uharsimi Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta

Wina Sanjaya, 2009, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Zulfikar dan Budiantara Nyoman 2015, *Manajemen riset dengan pendekatan komputasi statistic*, Yogyakarta : deepublish.

Zulfikar dan Budiantara Nyoman, 2015, *Manajemen riset dengan pendekatan komputasi statistic*, Yogyakarta : deepublish.

Zulfikar dan Budiantara Nyoman, *Manajemen riset dengan pendekatan komputasi statistic*, Yogyakarta : deepublish



LAMPIRAN 1

Surat Keputusan Pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-4523/Un.08/FTK/KP.07.6/03/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

- Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 April 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
 PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-7266/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2021
 KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed sebagai pembimbing pertama
2. Hafidh Maksun, M. Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Afeni Ramadhani
 NIM : 160209068
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Dengan Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas V MIN 19 Aceh Besar

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
 KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 28 Maret 2022

An. Rektor
 Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

LAMPIRAN 2

Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6543/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah MIN 19 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AFENI RAMADHANI / 160209068**
 Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat sekarang : Desa Lamhasan, Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas V MIN 19 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 19 Juli 2022

an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Agustus
 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

LAMPIRAN 3

Surat Telah Melakukan Penelitian dari MIN 19 Aceh Besar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 19 ACEH BESAR

Kecamatan Darul Imarah Kab. Aceh Besar
 Jln. Ponpes Nidaul Islam Desa Jeumpet 23352
 email: jeumpet_min@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B 049 /Mi.06.044/07/2022

Bedasarkan surat prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniri Banda Aceh. Nomor. B-6543/Un.08/FKT.1/TL.00/06/2022, tanggal 19 Juli 2022, tentang permohonan Penelitian Ilmiah Mahasiswa, Maka Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 19 Aceh Besar, Kecamatan Darul Imarah abupaten Aceh Besar, dengan Ini Menerangkan bahwa :

Nama : AFENI RAMADHANI
 NIM : 160209068
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S-1

Benar nama tersebut diatas, telah melakukan Penelitian Ilmiah di MIN 19 Aceh Besar, kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar, Pada Tanggal 23 Juli 2022.

Dalam rangka pengumpulan data .

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat, dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 25 Juli 2022

Kepala Madrasah



Bachtiar, S.Ag

Nip. 196702051999051001

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tanpa Media

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester : 5 (lima) /1 (satu)
Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan
Sub Tema 2 : Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.	3.2.1 Menyebutkan jenis-jenis penyakit pada organ pernapasan manusia 3.2.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.
4.2	Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	4.2.1 Membuat bagan penyebab penyakit pada organ pernapasan manusia. 4.2.2 menunjukkan gambar organ pernapasan manusia dan fungsinya.

C. TUJUAN

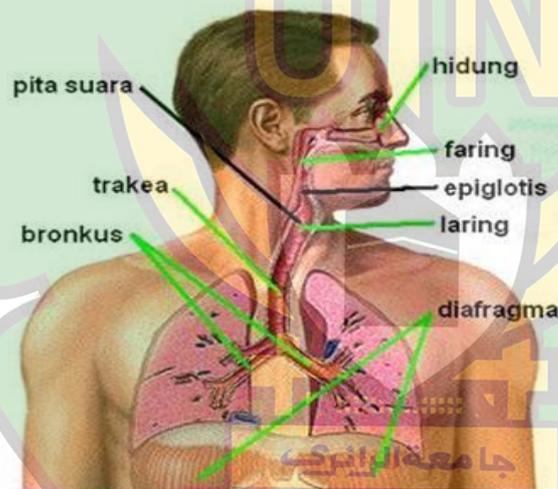
Melalui pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) dan audio visual, peserta didik diharapkan :

- Dapat menjelaskan tentang organ pernapasan dan fungsinya
- Dapat menemukan informasi tentang berbagai penyakit yang berhubungan dengan organ per-napasan manusia.
- Peserta didik mampu mengetahui penyebab berbagai penyakit yang berhubungan dengan organ pernapasan manusia.

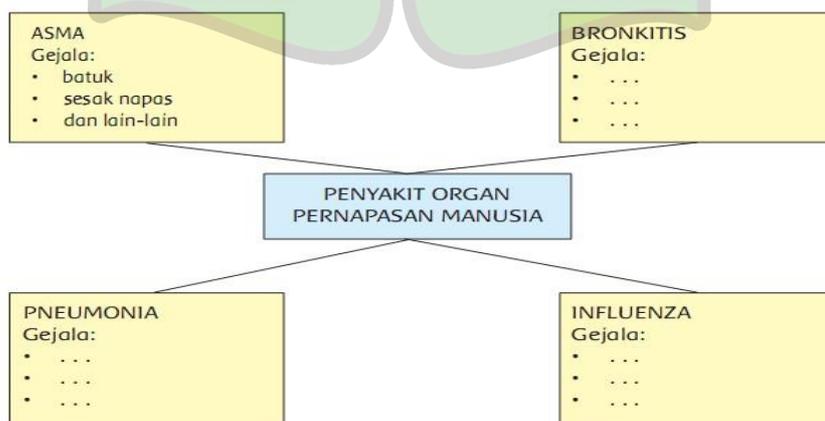
D. MATERI

Ilmu pengetahuan Alam

- Fungsi organ pernapasan pada manusia
- gambar Organ pernapasan manusia.



- Menyebutkan jenis-jenis penyakit pada organ pernapasan manusia
- Bagan penyakit organ pernapasan manusia



5. Penyebab penyakit pada organ pernapasan manusia
6. Cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, mangasosiasikan, mengkomunikasikan)

Model : *Problem Based Learning* (PBL)

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
KEGIATAN AWAL	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama. <p><i>(Religious)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan komunikasi dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa <p><i>(Mandiri: kedisiplinan siswa)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kesiapan siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran serta menyapa peserta didik. <p><i>(mengkondisikan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu “pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” • Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari • Guru memberikan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa • Guru melakukan apersepsi dan memotivasi peserta didik. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 	5 menit

<p>KEGIATAN INTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi tentang sistem pernapasan dan jenis penyakit pada sistem pernapasan • Guru melakukan tanya jawab tentang penjelasan untuk memunculkan masalah <i>(kegiatan literasi)</i> • Siswa dibagi dalam 3 kelompok diskusi • Guru memunculkan masalah dengan memberikan tanya jawab pada peserta didik • Guru membantu Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen. • Siswa menggali informasi tentang penyakit yang berhubungan dengan organ pernapasan pada manusia melalui teks bacaan yang disediakan. • Guru mendorong Siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. • Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. • Siswa mencari informasi mengenai penyakit lain yang berhubungan dengan organ pernapasan, misalnya: influenza, bronkitis, tonsilitis, dan pneumonia. Informasi meliputi penyebab, gejala, dan pengobatan tiap penyakit. 	<p>20 menit</p>
-----------------------------	---	-----------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya guru membagikan lembar peta pikiran/bagan kepada setiap kelompok • Peserta didik mengisi informasi dalam bentuk peta pikiran/bagan yang telah dibagikan oleh guru • Selanjutnya Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok • Guru meminta siswa untuk menjawab LKPD yang sudah dibagikan bersama teman kelompoknya. • Peserta didik bersama teman kelompoknya mendiskusikan jawaban LKPD bersama-sama • Guru memonitoring aktivitas peserta didik selama menyelesaikan LKPD • Guru menyuruh Perwakilan dari setiap anggota kelompok mempresentasikan hasil kerjanya • Siswa mempresentasikan hasil informasi yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok. • Guru meminta kelompok lain untuk mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan kepada hasil presentasi anggota kelompok lainnya • Guru memberikan penguatan dengan memberikan jawaban yang sebenarnya. • Siswa diberi kesempatan bertanya jika masih merasa bingung dan kurang mengerti terkait materi. (<i>menanya</i>) • Siswa mengerjakan post test 	
PENUTUPAN	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka • Guru melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini dengan bertanya kepada siswa mengenai pembelajaran yang telah diajarkan. <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang telah kita pelajari hari ini? 2. Apa yang kalian sukai dari pembelajaran hari ini? 3. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? <i>(mengkomunikasikan)</i> • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan • Guru menyampaikan pesan moral • Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya yang akan datang. • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah. • Kemudian Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. <i>(Religious)</i> 	
--	---	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Media Audio Visual

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah
 Kelas / Semester : 5 (lima) /1 (satu)
 Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan
 Sub Tema 2 : Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.	3.2.1 Menyebutkan jenis-jenis penyakit pada organ pernapasan manusia 3.2.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.
4.2	Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	4.2.1 Membuat bagan penyebab penyakit pada organ pernapasan manusia. 4.2.2 menunjukkan gambar organ pernapasan manusia dan fungsinya.

C. TUJUAN

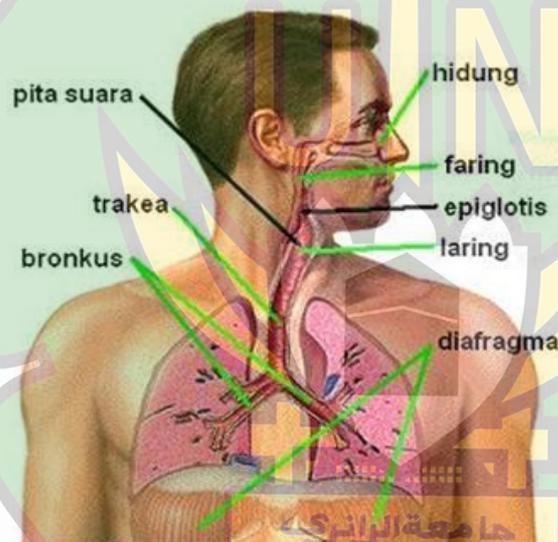
Melalui pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) dan audio visual, peserta didik diharapkan :

- d. Dapat menjelaskan tentang organ pernapasan dan fungsinya
- e. Dapat menemukan informasi tentang berbagai penyakit yang berhubungan dengan organ per-napasan manusia.
- f. Peserta didik mampu mengetahui penyebab berbagai penyakit yang berhubungan dengan organ pernapasan manusia.

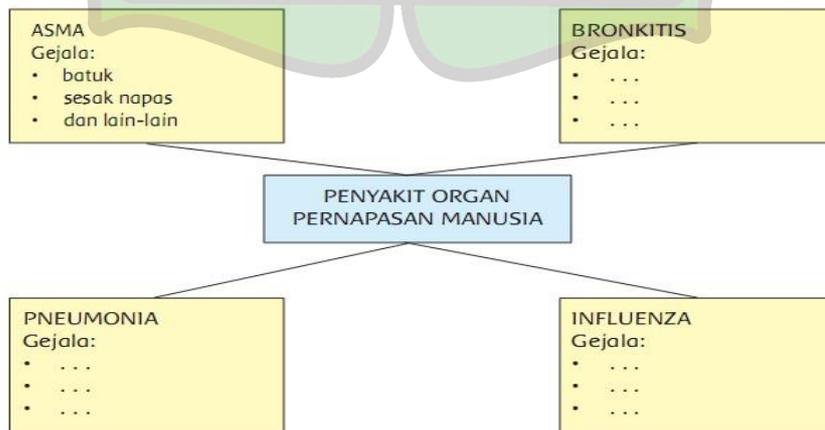
D. MATERI

Ilmu pengetahuan Alam

1. Fungsi organ pernapasan pada manusia
2. gambar Organ pernapasan manusia.



3. Menyebutkan jenis-jenis penyakit pada organ pernapasan manusia
4. Bagan penyakit organ pernapasan manusia



5. nyebab penyakit pada organ pernapasan manusia
6. Cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, mangasosiasikan, mengkomunikasikan)

Model : Problem Based Learning (PBL)

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
KEGIATAN AWAL	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama. <i>(Religious)</i> • Guru melakukan komunikasi dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa <i>(Mandiri: kedisiplinan siswa)</i> • Guru mengecek kesiapan siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran serta menyapa peserta didik. <i>(mengkondisikan)</i> • Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu “pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” • Guru menjelaskan proses belajar yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran Problem Based learning dengan menggunakan Audio Visual • Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari • Guru memberikan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan apersepsi dan memotivasi peserta didik. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 	
<p>KEGIATAN INTI</p> <p>langkah PBL 1: Orientasi siswa pada masalah)</p> <p>(langkah PBL 2: mengorganisasikan siswa untuk belajar)</p> <p>(langkah PBL 3: membagi siswa ke dalam beberapa kelompok</p> <p>(langkah PBL 4: membagikan tugas kepada setiap kelompok).</p> <p>(langkah PBL 5: Membimbing penyelidikan individual atau kelompok)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan Video Audio Visual tentang sistem pernapasan dan jenis penyakit pada sistem pernapasan • Guru melakukan tanya jawab tentang penjelasan yang ada di video untuk memunculkan masalah • Peserta didik mengamati dan menggali informasi tentang organ pernapasan manusia melalui media audio visual yang ditampilkan oleh guru. <i>(kegiatan literasi)</i> • Siswa dibagi dalam 3 kelompok diskusi • Guru memunculkan masalah dengan memberikan tanya jawab pada peserta didik • Guru membantu Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen. • Siswa menggali informasi tentang penyakit yang berhubungan dengan organ pernapasan pada manusia melalui teks bacaan yang disediakan. • Guru mendorong Siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. 	20 menit

<p>(langkah PBL 6: mengembangkan dan menyajikan hasil karya)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan bimbingan guru, siswa menggarisbawahi kata-kata penting dalam bacaan. • Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. 	
<p>(langkah PBL 7: anggota kelompok mengerjakan tugas dan memastikan setiap anggota kelompok terlibat).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencari informasi mengenai penyakit lain yang berhubungan dengan organ pernapasan, misalnya: influenza, bronkitis, tonsilitis, dan pneumonia. Informasi meliputi penyebab, gejala, dan pengobatan tiap penyakit. • Selanjutnya guru membagikan lembar peta pikiran/bagan kepada setiap kelompok • Peserta didik mengisi informasi dalam bentuk peta pikiran/bagan yang telah dibagikan oleh guru • Selanjutnya Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok • Guru meminta siswa untuk menjawab LKPD yang sudah dibagikan bersama teman kelompoknya. • Peserta didik bersama teman kelompoknya mendiskusikan jawaban LKPD bersama-sama • Guru memonitoring aktivitas peserta didik selama menyelesaikan LKPD • Guru menyuruh Perwakilan dari setiap anggota kelompok mempresentasikan hasil kerjanya • Siswa mempresentasikan hasil informasi yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok. 	
<p>(langkah PBL 8: meminta salah satu siswa untuk melaporkan hasil kerja kelompoknya).</p>		

<p>(langkah PBL 9: siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi temannya).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta kelompok lain untuk mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan kepada hasil presentasi anggota kelompok lainnya • Guru memberikan penguatan dengan memberikan jawaban yang sebenarnya. • Siswa diberi kesempatan bertanya jika masih merasa bingung dan kurang mengerti terkait materi. <i>(menanya)</i> • Siswa mengerjakan post test 	
<p>PENUTUPAN (langkah PBL 10: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa • Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka • Guru melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini dengan bertanya kepada siswa mengenai pembelajaran yang telah diajarkan. <ol style="list-style-type: none"> 7. Apa yang telah kita pelajari hari ini? 8. Apa yang kalian sukai dari pembelajaran hari ini? 9. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? <i>(mengkomunikasikan)</i> • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan • Guru menyampaikan pesan moral • Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya yang akan datang. • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah. 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudian Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. <i>(Religious)</i> 	
--	---	--

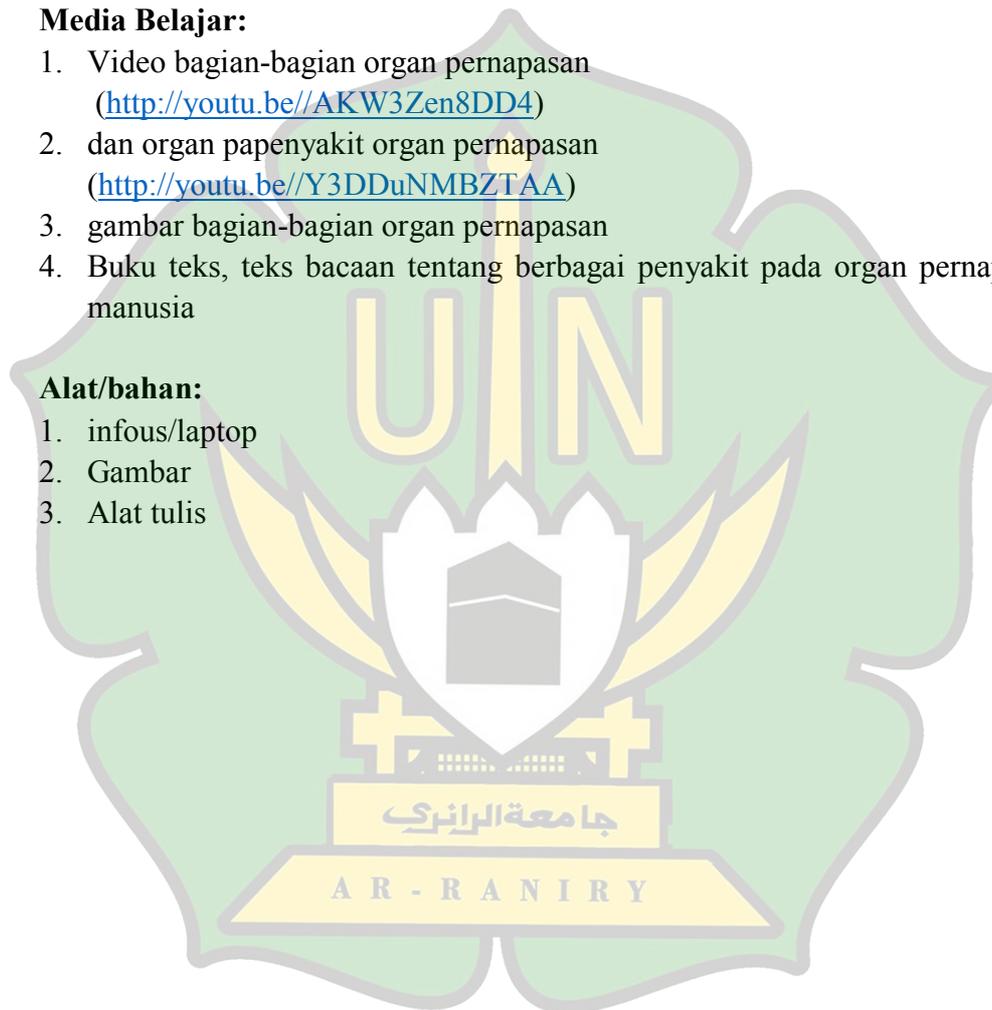
G. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media Belajar:

1. Video bagian-bagian organ pernapasan (<http://youtu.be//AKW3Zen8DD4>)
2. dan organ papyakit organ pernapasan (<http://youtu.be//Y3DDuNMBZTAA>)
3. gambar bagian-bagian organ pernapasan
4. Buku teks, teks bacaan tentang berbagai penyakit pada organ pernapasan manusia

Alat/bahan:

1. infous/laptop
2. Gambar
3. Alat tulis



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

ssPetunjuk cara kerja :

1. Awali dengan membaca basmallah.
2. Tulis nama kelompok dan anggota kelompok
3. Bacalah dengan teliti
4. Diskusi dan jawablah soal bersama teman kelompokmu

Kelompok :

Nama anggota kelompok :

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPA

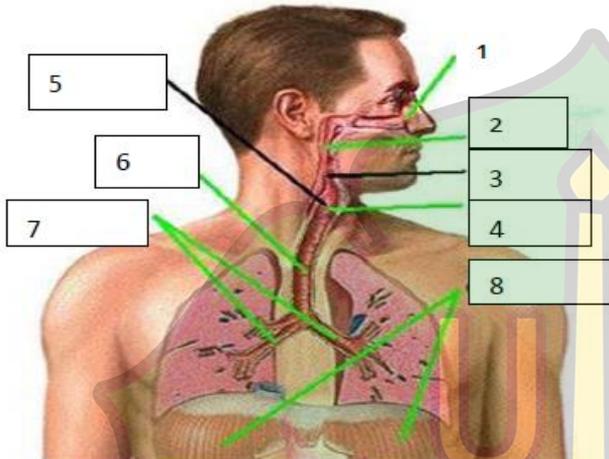
No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.	3.2.1 Menyebutkan jenis-jenis penyakit pada organ pernapasan manusia 3.2.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.
4.2	Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	4.2.1 Membuat bagan penyebab penyakit pada organ pernapasan manusia. 4.2.2 menunjukkan gambar organ pernapasan manusia dan fungsinya.

B. TUJUAN

1. Dengan mengamati tayangan video, peserta didik dapat menganalisis informasi tentang sistem pernapasan pada Manusia dan informasi tentang berbagai penyakit yang berhubungan dengan organ pernapasan manusia.
2. Melalui tayangan video peserta didik dapat berdiskusi tentang gangguan pernapasan pada manusia dan mampu menjelaskan gangguan pernapasan yang dialami manusia
3. Dengan menayangi video, mampu membuat bagan dan menjelaskan penyebab berbagai penyakit yang berhubungan dengan organ pernapasan manusia.

1. Jelaskan pengertian sistem pernapasan ?

2. Amati gambar dibawah ini Tuliskan bagian-bagian sistem pernapasan pada manusia dibawah ini ?



3. Jelaskan apa fungsi organ pernapasan pada manusia ?

4. Sebutkan 4 jenis penyakit pada organ pernapasan manusia serta gejalanya ?

5. Sebutkan dan jelaskan apa saja penyebab penyakit pada organ pernapasan manusia?

6. Jelaskan bagaimana cara menjaga agar organ pernapasan kita tetap sehat?

SOAL TES

Petunjuk Cara Kerja :

1. Awali dengan membaca basmallah
2. Tulis nama kelompok dan anggota kelompok
3. Bacalah dengan teliti
4. Diskusi dan jawablah soal bersama teman kelompokmu

Kelompok :

Nama anggota kelompok :

1. Asap kendaraan, asap rokok, asap pabrik, dan asap rokok merupakan contoh penyebab gangguan pernapasan pada faktor....
 - a. Fisik
 - b. Penyakit
 - c. Lingkungan
 - d. Keturunan

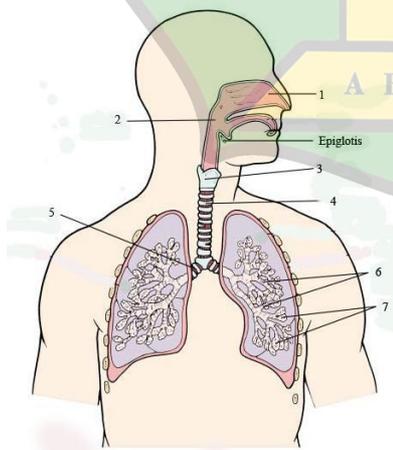
2. Teman Uni menderita penyakit asma. Ketika dia menghirup debu secara berlebihan, debu tersebut akan masuk ke tenggorokan sehingga....
 - a. Dinding bronkus akan membengkak dan berdarah
 - b. Dinding bronkus akan membengkak dan menghasilkan lendir
 - c. Dinding bronkiolus akan mengempis dan berdarah
 - d. Dinding bronkiolus akan mengempis dan menghasilkan lendir

3. Pernapasan dada diatur oleh kerja....
 - a. Otot antartulang rusuk
 - b. Otot diafragma
 - c. Otot tulang dada
 - d. Otot rongga dada

4. Cara menjaga organ pernapasan agar tetap sehat, kecuali....
 - a. Malas berolahraga
 - b. Tidak meroko

- c. Menghindari tempat polusi udara
 - d. Menjaga kebersihan lingkungan
5. Zat-zat yang dapat mengganggu organ pernapasan, kecuali....
 - a. Debu
 - b. oksigen
 - c. Asap rokok
 - d. Kabut asap
6. Pada saat kita menghembuskan nafas, maka...
 - a. Paru-paru mengembang sehingga tekanan udara dalam paru-paru tinggi
 - b. Paru-paru mengembang sehingga tekanan udara dalam paru-paru rendah
 - c. Paru-paru mengempis sehingga tekanan udara dalam paru-paru tinggi
 - d. Paru-paru mengempis sehingga tekanan udara dalam paru-paru rendah
7. Pada umumnya didesa udara lebih segar dan baik untuk pernapasan karena...
 - a. Banyak asap kendaraan bermotor
 - b. Banyak pepohonan dan tanaman
 - c. Sedikit bangunan rumah
 - d. Banyak air sungai
8. Berikut ini yang bukan merupakan cara menjaga kebersihan lingkungan sekitar untuk memelihara organ pernapasan adalah...
 - a. Membersihkan lingkungan rumah
 - b. Menjaga kelembapan ruangan
 - c. Menanam tumbuhan hijau
 - d. Menebang pohon
9. Bakteri diplococcus 85neumonia menyebabkan penyakit....
 - a. Sinusitis
 - b. Pneumonia
 - c. TBC
 - d. Influenza
10. Pertukaran oksigen dan karbon dioksida dalam tubuh terjadi di...
 - a. Alveolus
 - b. Bronkiolus
 - c. Bronkus
 - d. Trake

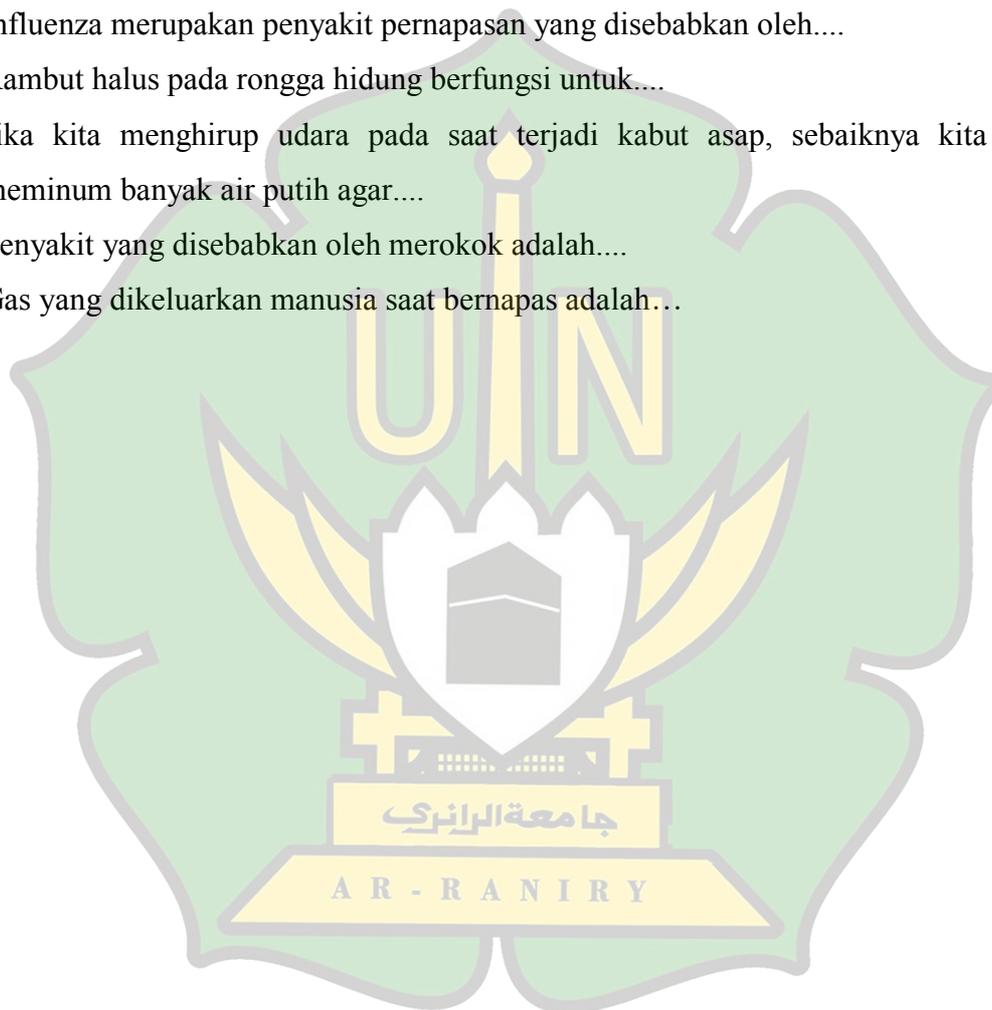
11. Virus influenza menyebabkan penyakit ...
- Flu
 - Kanker paru-paru
 - Tumor
 - TBC
12. Apa itu gas O₂ ...
- Udara kotor
 - Gas beracun
 - Polusi
 - Udara bersih
13. Kanker paru-paru disebabkan oleh...
- Merokok
 - Virus
 - Debu
 - Polusi
14. Banyak pohon dan tanaman dapat membuat udara menjadi...
- Berpolusi
 - Bersih dan segar
 - Lingkungan kotor
 - Berdebu
15. Apa nama organ pernapasan nomor 6 dibawah ini...



- Bronkiolus
- Alveolus
- Epiglottis
- Trake

SOAL ESSAY

1. Influenza merupakan penyakit pernapasan yang disebabkan oleh....
2. Rambut halus pada rongga hidung berfungsi untuk....
3. Jika kita menghirup udara pada saat terjadi kabut asap, sebaiknya kita meminum banyak air putih agar....
4. Penyakit yang disebabkan oleh merokok adalah....
5. Gas yang dikeluarkan manusia saat bernapas adalah...



LEMBAR JAWABAN

JAWABAN SOAL COS

No	jawaban
1.	C
2.	D
3.	D
4.	A
5.	A
6.	C
7.	B
8.	D
9.	B
10.	A
11.	A
12.	D
13.	A
14.	B
15.	A

JAWABAN SOAL ESSAY:

1. Virus influenza
2. Menyaring debu dan kotoran
3. Partikel pada yang menempel pada tenggorokan dapat larut
4. Kanker paru-paru
5. CO₂

**ANGKET PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
DENGAN AUDIO VISUAL TERHADAP PEMBELAJARAN IPA**

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :

Petunjuk pengisian

- A. Tulis data diri pada tempat yang sudah disediakan
- B. Berilah tanda checklist (√) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan kondisi saudara, dengan item jawaban sebagai berikut:

Ya = setuju

tidak = tidak setuju

NO	PERNYATAAN	Frekuensi (f)		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Belajar IPA menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual membuat saya lebih memahami materi				
2	Penerapan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual sangat efektif diterapkan pada materi IPA				
3	Saya mendengarkan penjelasan dari guru dan teman kelas dengan baik saat presentasi				
4	Menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual di pembelajaran IPA membuat saya minat dalam belajar dan tidak merasa bosan				
5	Menggunakan pembelajaran IPA dengan Problem Based Learningg (PBL) dan Audio Visual membuat saya merasa tumbuh ide dan juga pertanyaan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru				

6	Penggunaan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual telah sesuai dengan materi yang diajarkan				
7	Suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan saat pembelajaran menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual				
8	Saya mampu menemukan jawaban ssecara mandiri saat guru menerapkan model Problem Based Learningg (PBL) dengan Audio Visual				
9	Dengan media audio visual saya lebih mudah memaami materi IPA				
10	Belajar dengan penerapan model Problem Based Learningg (PBL) dan Audio Visual membua semangat belajar saya semakin meningkat				
11	Belajar menggunakan model Problem Based Learningg (PBL) denggan Audio visual melatih saya untuk mengemukakan pendapat				
12	Saya dapat memahami dan memecahkan permasalahan yang diberikan pada mata pelajaran IPA Saya dapat memahami dan memecahkan permasalahan yang diberikan pada mata pelajaran IPA				

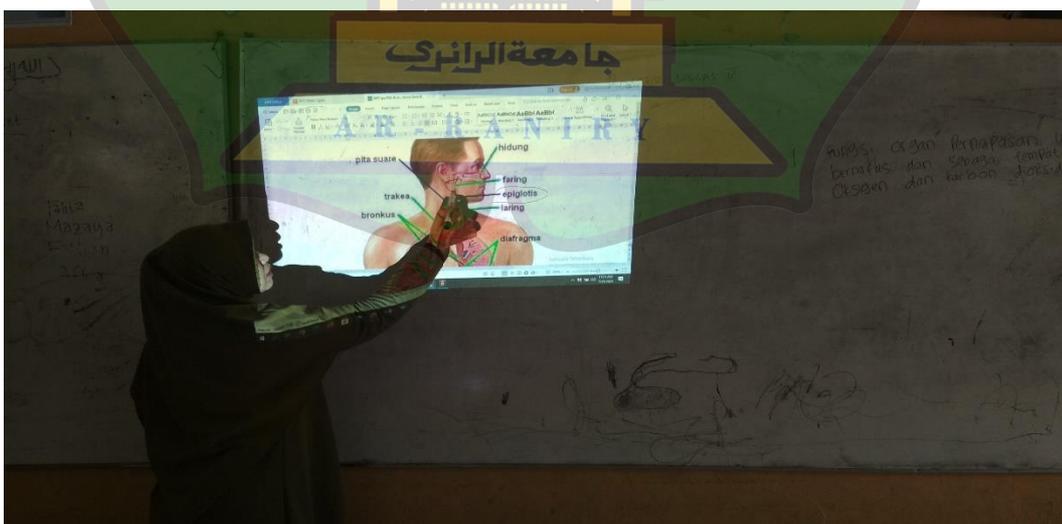
LAMPIRAN 7**DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN****KELAS KONTROL**

Pemberian materi dan orientasi siswa pada masalah



Membimbing penyelidikan peserta didik

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAARAN
KELAS EKSPERIMEN



Pemberian materi dan orientasi siswa pada masalah



Membimbing penyelidikan peserta didik dan evaluasi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Afeni Ramadhani
2. Tempat / Tanggal Lahir : Banda Aceh, 18 January 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia / Aceh
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Desa Lamhasan, Jln.Keucik Min, Kab.Aceh Besar
8. Pekerjaan / NIM : Mahasiswi / 160209068
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Ramli SB
 - b. Ibu : Aminanur J.
 - c. Pekerjaan Ayah : PNS
 - d. Pekerjaan Ibu : IRT
 - e. Alamat : Desa Lamhasan, Jln.Keucik Min, Kab.Aceh Besar
10. Pendidikan
 - a. SDN 2 Jeumpet, Lulusan Tahun 2010
 - b. SMPN 1 Peukan Bada, Lulusan Tahun 2013
 - c. MAN 2 Banda Aceh, Lulusan Tahun 2016
 - d. S-1 PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tahun Masuk 2016

Banda Aceh, 12 Desember 2022

Penulis ,

Afeni Ramadhani