

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM  
BASED LERANING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL  
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA  
INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 1 WAY KANDIS**

Niken Maulidya<sup>1</sup>, Siti Nurjanah<sup>2</sup>, Siska Mega Diana<sup>3</sup>, Sowiyah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Lampung

[1nikenmaulidya123@gmail.com](mailto:1nikenmaulidya123@gmail.com), [2sitinurjanah@fkip.unila.ac.id](mailto:2sitinurjanah@fkip.unila.ac.id),  
[3siskamegadiana@fkip.unila.ac.id](mailto:3siskamegadiana@fkip.unila.ac.id), [4Sowi.unila@gmail.com](mailto:4Sowi.unila@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The problem in this study is the low listening skills in the Indonesian language among fifth-grade students at SD Negeri 1 Way Kandis. This study aims to determine the effect of the Problem-Based Learning model assisted by audio-visual media on students' listening skills. The research method used is a quasi-experimental design with a population of 82 students and a sample of 55 students, selected using a random sampling technique. Data were collected using test and non-test techniques, including observation sheets. The results of hypothesis testing using simple linear regression analysis showed that the use of the Problem-Based Learning model assisted by audio-visual media had a significant effect on the Indonesian language listening skills of fifth-grade students at SD Negeri 1 Way Kandis.*

**Keywords:** *problem based learning, audio visual, listening skills.*

**ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Way Kandis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan populasi berjumlah 82 peserta didik dan sampel sebanyak 55 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Hasil analisis data pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang menunjukkan hasil terdapat pengaruh signifikansi penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

**Kata kunci :** *problem based learning, audio visual, keterampilan menyimak.*

**A. PENDAHULUAN**

Sekolah atau sering juga disebut dengan satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang

menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, non formal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Sekolah menjadi sarana

formal untuk menyelenggarakan pendidikan demi mengembangkan kualitas peserta didik. Jenjang pada pendidikan sekolah dasar, pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar sebagai bekal bagi peserta didik dalam melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar adalah bahasa Indonesia, yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan ruang lingkup berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Hasil belajar dari pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu menunjukkan peningkatan kemampuan keterampilan menyimak peserta didik, yang mencakup pemahaman bacaan, kemampuan menyusun teks dengan struktur yang baik, keterampilan berdiskusi, serta penguasaan kosakata dan tata bahasa yang relevan dengan kehidupan dan konteks pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh berbagai faktor, Nabillah & Abadi (2020), menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup elemen-elemen dari dalam diri peserta didik,

seperti kurangnya minat dan motivasi belajar. Faktor eksternal terdiri atas aspek-aspek di luar diri peserta didik, seperti metode dan model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik namun kurang menarik bagi peserta didik.

Model pembelajaran memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Pemilihan model yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 adalah *problem based learning*. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sofyan & Komariah (2016), *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Model ini menekankan pada proses berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah yang kontekstual. Dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, *problem based learning* mampu

meningkatkan partisipasi aktif dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar.

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berjalan lebih efektif, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Salah satu jenis media yang sesuai untuk mendampingi *problem based learning* adalah media *audio visual*. Menurut Ahdar (2018) media *audio visual* adalah alat peraga atau sarana yang dapat dirasakan oleh indra pendengaran dan indra mata yakni yang memiliki unsur suara dan gambar. Media ini dapat menyajikan informasi dalam bentuk suara dan gambar yang dinamis, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Selain itu, media *audio visual* dapat menjembatani perbedaan gaya belajar peserta didik, khususnya bagi mereka yang lebih responsif terhadap rangsangan visual dan auditori.

Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan memperkuat daya serap informasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Keterampilan menyimak menjadi salah satu aspek penting dalam

pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfadhilah (2022), menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Artinya dalam kegiatan menyimak seseorang harus mengaktifkan pikirannya untuk dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahaminya, dan menafsirkan maknanya sehingga tertangkap pesan yang disampaikan pembicara. Menyimak bukan hanya sekadar mendengarkan, melainkan juga melibatkan kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi lisan.

Menyimak bukan hanya sekadar mendengarkan, melainkan juga melibatkan kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi lisan. Dalam konteks pembelajaran teks narasi, keterampilan menyimak sangat diperlukan agar peserta didik mampu menangkap alur cerita, tokoh, latar, dan pesan moral dari suatu narasi yang didengar. Melalui kegiatan menyimak teks narasi yang efektif, peserta didik dapat mengembangkan imajinasi, memperkaya kosakata, serta membangun kemampuan berpikir kritis terhadap isi cerita.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran inti di sekolah dasar memiliki tujuan tidak hanya untuk mengembangkan aspek kebahasaan, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memahami informasi. Oleh karena itu, keterampilan menyimak harus menjadi perhatian utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Upaya untuk meningkatkan keterampilan ini dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media yang mendukung proses belajar secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada pendidik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis, didapati hasil bahwa keterampilan menyimak peserta didik rendah terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Way Kandis, dari hasil wawancara dengan pendidik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebelumnya hanya terbatas pada media *audio* (suara) saja. Peserta didik menulis ulang cerita yang disimak, dimana dengan cara ini membuat peserta didik tidak fokus dalam menyimak cerita. Pendidik juga menggunakan metode ceramah atau media benda di sekitar seperti tutup

botol, bola lampu, dll, untuk media *audio visual* belum diterapkan. Pendidik kelas V juga sulit mengaplikasikan media *audio visual*, dikarenakan waktu pembelajaran yang kurang untuk menerapkan media *audio visual* ini. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran membuat suasana kelas menjadi monoton dikarenakan pembelajaran terkadang masih terpusat oleh pendidik, selain itu penggunaan media pembelajaran yang masih sangat jarang dilakukan dan terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sehingga keterampilan menyimak peserta didik pun cenderung rendah.

Oleh karena itu pendidik merancang strategi pembelajaran untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan menyimak peserta didik, diperlukan upaya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, serta media pembelajaran yang interaktif, efisien, dan tidak memakan banyak waktu. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan inovatif diperlukan sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif.

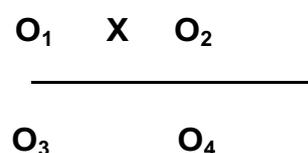
Peneliti memilih model pembelajaran *problem based learning* berbantuan

media *audio visual*. Media *audio visual* dapat digunakan peserta didik sebagai media untuk menyimak di kelas. Penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan fokus peserta didik karena menggunakan dua indra saat menyimak, untuk diterapkan didalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media ini sangat cocok untuk materi keterampilan menyimak. Seperti menyimak teks narasi, puisi, atau cerpen. Pemanfaatan media pembelajaran seperti media *audio visual* dapat dilihat seberapa pengaruh media ini terhadap keterampilan menyimak peserta didik apalagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya yakni apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Peneliti

menggunakan metode penelitian *quasi experimental design* dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Sugiyono (2016), *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Peneliti menguji coba dengan media *audio visual* untuk lebih mengetahui adanya pengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan membandingkan tes keterampilan menyimak antara peserta didik yang menggunakan media *audio visual* sebagai kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol menggunakan media *audio*. Adapun rancangan desain penelitiannya sebagai berikut :



**Gambar 1. Nonequivalent Control Group Design**

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 82 peserta didik yang terdiri dari tiga kelas A, B dan

C. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 55 peserta didik yang terdiri dari 27 peserta didik dari kelas V A sebagai kelas kontrol dan 28 peserta didik dari kelas V B sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan teknik tes yang berbentuk pretest dan posttest. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Serta menggunakan Teknik non tes yakni observasi untuk melihat keterlaksanaan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual*.

### C.HASIL DAN PEMBAHASAN

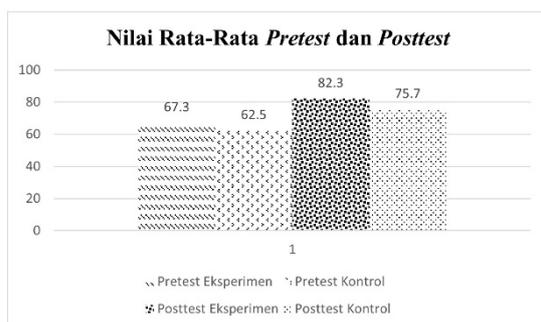
Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data nilai hasil pretest dan posttest peserta didik kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Hasil analisis perhitungan data penelitian dapat dilihat pada diagram rata-rata nilai kelompok eksperimen dan kontrol di bawah ini.

#### Gambar 2. Grafik Nilai Tes Kelompok eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan pada gambar diagram di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen lebih memperoleh nilai 67,3 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai 62,5, kemudian setelah diberikan perlakuan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diketahui bahwa rata-rata nilai posttest pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas eksperimen memiliki peningkatan nilai rata-rata dibandingkan kelas kontrol, yakni kelas eksperimen yang mencapai 82,3, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 75,7, jika dibandingkan dengan peningkatan nilai dari pretest dan posttest pada kedua kelas, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan.

Untuk mengetahui hasil hipotesis dari penelitian ini, terlebih dulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai



prasyarat pengujian hipotesis, antara lain sebagai berikut.

**A. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Chi Square* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Interpretasi dalam pengujian uji normalitas yaitu apabila  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,005$  berdistribusi normal. Namun apabila  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

Data	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Kriteria	Ket
<b>Eksperi men</b>	<i>Pretest</i>	0.75	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	normal
	<i>Posttest</i>	4.84	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	normal
<b>Kontrol</b>	<i>Pretest</i>	6.51	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	normal
	<i>Posttest</i>	5.08	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$	normal

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pada *pretest* maupun *posttest* seluruhnya berdistribusi normal dengan  $\alpha = 0.005$  dengan derajat kebebasan ( $dk = k-1$ )  $6-1 = 5$ , maka diperoleh  $X^2_{tabel}$  sebesar 11.07

yang menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol seluruhnya berdistribusi normal.

**B. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Data yang diuji homogenitas yaitu data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji homogenitas dicari dengan rumus uji-F. Kaidah keputusannya yaitu jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data bersifat homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tidak homogen. Taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0.05. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Uji Homogenitas**

Keterangan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Varians	60.15	104.58	56.44	62.89
$F_{hitung}$	0.57		1.11	
$F_{tabel}$	1.93		1.93	
Kriteria	0.57 < 1.93		1.11 < 1.93	
Keputusan	Homogen		Homogen	

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0.005$  dengan dk penyebut  $n - 1 = 27 - 1 = 26$  dan dk pembilang  $n - 1 = 28 - 1 = 27$  sehingga diperoleh  $F_{tabel}$  1.93. Hasil perhitungan uji homogenitas untuk data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol di

peroleh  $F_{hitung} = 0.57 < F_{tabel}$ , berarti data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Kemudian nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1.11 < F_{tabel}$  yang artinya nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

### C. Uji Hipotesis

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Way Kandis. Pengujian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterampilan menyimak. Hipotesis ini diuji menggunakan analisis uji regresi linear sederhana menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dimana apabila nilai  $sig < 0,05$  maka  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan, tetapi apabila nilai  $sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima artinya tidak ada pengaruh yang signifikan. Hasil uji regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana**

	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
<b>Regression</b>	1	636.03	636.03	19.732	0.0001
<b>Residual</b>	26	838.07	32.23		
<b>Total</b>	27	1474.10			

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui  $F_{hitung} > F_{tabel}$ ,  $19.732 > 4.21$ , dengan signifikansi sebesar 0,000 yang artinya  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* (X) terhadap variabel keterampilan menyimak (Y). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Hasil R Square**

<b>Regression Statistics</b>	
<b>Multiple R</b>	0.656
<b>R Square</b>	0.431
<b>Adjusted R Square</b>	0.409
<b>Standard Error</b>	5.677
<b>Observations</b>	28

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai regresi (R) yaitu sebesar 0.656 kemudian diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.431 yang berarti bahwa pengaruh variabel model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* (X) terhadap variabel

keterampilan menyimak (Y) adalah sebesar 43%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* mempengaruhi keterampilan menyimak peserta didik sebesar 43% sedangkan 57% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

**Tabel 5. Persamaan Regresi Linier**  
**Coefficients**

Intercept	6.101
X	1.012

Dari tabel 25 diketahui nilai Constant (a) sebesar sebesar 6.101, sedangkan nilai model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* (b / koefisien regresi) sebesar 1.012, sehingga persamaan regresinya ditulis:

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$\hat{Y} = 6.101 + 1.012X$$

Hasil perhitungan yang diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 19.73 dengan  $n = 28$  dan  $\alpha = 0.05$  diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 4.21 sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .

Kesimpulan dari perhitungan regresi linier sederhana adalah  $H_a$  diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar terkhusus di SD Negeri 1 Way Kandis .

## PEMBAHASAN

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Problem based learning* belum diterapkan secara maksimal oleh pendidik selama proses pembelajaran di kelas, kurangnya metode pembelajaran yang variatif membuat suasana kelas menjadi monoton, penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal, rendahnya keterampilan menyimak peserta didik, pendidik belum optimal dalam penggunaan model *problem based learning* khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis. Solusi yang peneliti ajukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda.

Pada kelompok kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan

menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual*. Hal ini sesuai dengan pendapat Amaludin (2022), pembelajaran Problem based learning adalah model pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk merumuskan dan menentukan topik masalah yang akan dijawab dan berhubungan dengan materi pembelajaran tertentu. Peserta didik diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang mengarah pada penyelesaian masalah secara teratur dan masuk akal. Pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* di dalam kelas dibantu dengan media *audio visual* dalam pembelajarannya. Menurut Ahdar (2018), media *audio visual* adalah alat peraga atau sarana yang dapat dirasakan oleh indra pendengaran dan indra mata yakni yang memiliki unsur suara dan gambar. Media ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Dengan penyajian media *audio visual*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan

serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Penelitian di kelas kontrol menggunakan model *Cooperative learning* berbantuan media audio. Menurut Sanusi et al. (2020) menyatakan bahwa, pembelajaran *Cooperative learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Teknik STAD juga menekankan pada kerja kelompok dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan dan adanya saling interaksi di antara anggota kelompok. Media audio yaitu media yang hanya dapat dinikmati melalui indra pendengaran, terdiri dari unsur suara seperti radio atau rekaman suara. Dengan penerapan model *Cooperative learning* berbantuan 85 media audio, peserta didik dilatih untuk lebih aktif dalam pembelajaran, terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta model *Cooperative learning* berbantuan media audio dapat meningkatkan pemahaman, fokus, daya ingat, serta mendukung gaya belajar audio peserta didik, sehingga

pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menganalisis bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* lebih efektif. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *problem based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah secara mandiri, dan berkolaborasi dalam kelompok. Selain itu, penggunaan media *audio visual* membantu memperjelas konsep, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat materi lebih mudah dipahami, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih optimal dalam memahami materi bahasa Indonesia. Penelitian ini tidak hanya menilai keterampilan menyimak, tetapi juga mengevaluasi penerapan model *problem based learning* melalui aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif, seperti mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi materi dengan antusias, menemukan serta mengolah informasi, hingga menyimpulkan dan mempresentasikan hasil temuan mereka. Dengan

demikian, penerapan model *problem based learning* berbantuan media audi visual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis data pretest dan posttest di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menyimak peserta didik. Pada pretest, hanya 4 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan nilai berkisar antara 50 hingga 85. Setelah penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual*, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 orang dengan rentang nilai 65 hingga 95. Selain itu, rata-rata nilai kelas mengalami kenaikan dari 67.3% pada pretest menjadi 82.3% pada posttest. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak

bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  19.732 > 4.21 dengan tingkat signifikansi 0.000. Karena nilai signifikansi 0.000 < 0.05, maka hipotesis alternatif  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual* (X) berkontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik (Y).

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kurniaman, dkk. (2023) yang melakukan sebuah penelitian di satuan sekolah dasar terdapat pengaruh yang signifikan dari model 87 Problem based learning terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V di SDN 37 Pekanbaru. Kemudian hasil penelitian Hafsiyah dkk. (2024) Pengaruh model pembelajaran Problem based learning berbantuan aplikasi Youtube untuk keterampilan menyimak kelas V SD. Temuan ini semakin menegaskan bahwa penerapan model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* merupakan strategi yang efektif dalam

meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar, terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana yang hasilnya yaitu diketahui  $F_{hitung} > F_{tabel}$  19.732 > 4.21 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, peneliti dapat menyimpulkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahdar, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint padu musik terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran ilmu

sosial. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302.

learning dalam implementasi kurikulum 2013 Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260–271.

Amaludin, L. (2022). *Model pembelajaran problem base learning penerapan Dan pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis Dan hasil belajar* (Vol. 111). Pascal Books.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).

Nurfadhilah, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Sanusi, Y. H., Mannahali, M., & Anwar, M. (2020). Keefektifan Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dalam Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Barru. *Interference Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(1), 47–54.

Sofyan, H., & Komariah, K. (2016). Pembelajaran problem based