



## Pengaruh Media Audio Terhadap Hasil Belajar Menyimak Cerita Siswa

Geofani Wijayanti<sup>1</sup>, Husniati<sup>1</sup>, Setiani Novitasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Kota Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7711>

Received : 20 Februari 2024

Revised : 13 Mei 2024

Accepted : 20 Mei 2024

**Abstract:** This research aims to determine the effect of using audio media on the learning outcomes of listening to stories for class IV students at Mataram 4 State Elementary School. This research uses a quantitative research method of the Quasi Experimental Design type with a non-equivalent control group design research type. The population in this study was 40 students. The control class used reading text media while the experimental class was treated using audio media. The data collection techniques used are tests and observations. The data analysis technique uses a prerequisite test consisting of a homogeneity test and a normality test. After carrying out the prerequisite test, a hypothesis test is then carried out using the t test (Independent Samples Test). Data obtained from the pre-test scores in the control class was 76.87 and experimental class 66.62. The results of the post-test score in the control class were 82.5 and the experimental class was 86.87. Data from listening learning results in the form of pre-test and post-test were then analyzed using an independent sample test and obtained a t-count of 0.995. From the results of the analysis using the Independent sample t-test, the significance value was  $0.328 > 0.05$ , so  $H_a$  was rejected and  $H_0$  was accepted. So it can be concluded that there is no influence from implementing learning using audio media on the learning outcomes of listening to stories in class IV students at Mataram State Elementary School 4.

**Keywords:** Learning Outcomes, Audio Media, Listening to Stories.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio terhadap hasil belajar menyimak cerita siswa kelas IV SDN 4 Mataram. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *Quasi Experimental Design* dengan tipe penelitian *non equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 40 siswa. Kelas kontrol menggunakan media teks bacaan sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media audio. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan obeservasi. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji homogenitas dan uji normalitas, setelah melakukan uji prasyarat selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (Independent Samples Test). Data yang diperoleh dari hasil nilai *pre-test* pada kelas kontrol 76,87 dan eksperimen 66,62. Hasil nilai *post-test* pada kelas kontrol yaitu 82,5 dan eksperimen 86,87. Data hasil belajar menyimak berupa *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan *uji sample independen* dan diperoleh t-hitung sebesar 0,995. Dari hasil analisis menggunakan *uji Independent sampel t-tes* diperoleh hasil nilai *signifikansi*  $0,328 > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan media audio terhadap hasil belajar menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN 4 Mataram.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Audio, Menyimak Cerita.

Email: [gefani2305@gmail.com](mailto:gefani2305@gmail.com)

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian anak, mencerdaskan kehidupan bangsa, mengajarkan kecerdasan kehidupan bangsa, dan mengajarkan berbagai keterampilan. Melalui pendidikan, setiap anak mengembangkan potensi, kreativitas dan memiliki ide baru sebagai bekal untuk masa depan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan pada UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1, yaitu pendidikan secara aktif meningkatkan kemungkinan bahwa siswa akan mencapai kekuatan mental, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, moral dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan kondisi lain yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses perolehan ilmu pengetahuan dapat diperoleh seseorang kapan saja dan dari mana saja, salah satunya melalui pendidikan formal, yaitu di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan disekolah ialah menyelenggarakan program pendidikan yang berkualitas dalam bidang pendidikan formal dan informal. Selain itu, pendidikan juga dapat memberikan berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat jenis keterampilan berbahasa yang terintegrasi, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan.2013:2).

Keterampilan berbahasa yang pertama kali dilakukan di Sekolah Dasar yaitu keterampilan menyimak. Menyimak dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengar dan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilik, dan mereaksi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan (Nurul.2020:35). Pada kegiatan menyimak terdapat proses yaitu mendengar, memahami, menerima bunyi yang diterima dan bukan sekedar mendengar bunyi yang masuk ke telinga kanan dan keluar telinga kiri, tetapi mendengar untuk memahami apa yang disampaikan oleh orang lain.

Begitu pula dalam kurikulum 2013 untuk satuan pendidikan dasar tercantum kompetensi dasar yang mencakup dalam bidang menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari pada kelas IV Sekolah Dasar (SD). Sehingga siswa dituntut untuk dapat memahami pembelajaran menyimak tersebut guna mendapat manfaat didalamnya, Salah satunya yaitu pada pembelajaran menyimak cerita mengingat bahwa didalam sebuah cerita memiliki banyak manfaat diantaranya menurut Musfiroh (Sugiansih.2011:10-11) yaitu : (a) dapat membantu

membentuk pribadi dan moral; (b) menyalurkan kebutuhan imajinasi; (c) memacu kemampuan verbal; (d) merangsang minat baca; dan (e) membaca cakrawala pengetahuan.

Terkait dalam keterampilan menyimak tersebut pada saat ini telah mengalami perkembangan dan kemajuan terutama dari segi media dan bahan simakan yang digunakan . Saat ini ada berbagai pilihan bahan menyimak tersedia dengan CD yang menyertainya , DVD atau video yang dapat digunakan dikelas .

Pemanfaatan media ini sangat berguna dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan hasil belajar menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang digunakan untuk mempermudah kegiatan menyimak tersebut salah satunya dengan menggunakan media audio . Media audio merupakan suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Artinya media audio menampilkan bentuk suara atau bunyi yang direkam, kemudian hasil perekaman tersebut diperdengarkan kepada siswa dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya (Lestari,dkk.2016:3).

Hasil yang didapat dari kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SDN 4 Mataram menyatakan bahwa, hasil belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar masih kurang maksimal, sehingga prestasi dan penguasaan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam pembelajaran menyimak cerita masih rendah. dari 40 siswa yang memperoleh nilai rata-rata yaitu 59,3, sedangkan nilai KKM pada SDN 4 Mataram adalah 75. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 10 siswa dengan nilai rata-rata 83. Lebih lanjut lagi dari hasil wawancara guru kelas menyatakan bahwa guru masih merasa kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor dalam pembelajaran, diantaranya media yang digunakan oleh guru selama ini hanya buku siswa dan papan tulis, hal tersebut tentu belum dapat menarik minat siswa untuk belajar. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah yaitu kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata, sehingga siswa merasa kurang antusias dan cenderung pasif. Minat belajar siswa juga sangat lemah, siswa tidak merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka guru harus membangkitkan minat serta antusias siswa, Dengan melakukan perubahan dalam proses pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran, dan dapat

meningkatkan minat belajar siswa terutama pada pembelajaran menyimak cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* merupakan satu eksperimen yang penempatan unit terkecil eksperimen dan kontrol tidak dilakukan dengan acak (*non random assignment*) (Dicky.2019:189). *Quasi Experimental Design* yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Tipe penelitian yang digunakan yaitu *non equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media audio sedangkan kelas kontrol menggunakan media teks bacaan (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini dilakukan pada periode November - Desember 2023. Tempat pelaksanaan penelitian ini bertempat di SDN 4 Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Dalam penelitian ini populasi yang dipilih peneliti adalah siswa kelas IV di SDN 4 Mataram.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi dan tes. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pedoman observasi merupakan lembar pengamatan untuk mengevaluasi perilaku siswa di dalam kelas dan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu dilakukan sebelum diberikannya perlakuan (*pre-test*) dan dilakukan setelah pemberian perlakuan (*post-test*).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal terdiri dari soal pre-test dan soal post-test. Tes yang digunakan berupa soal esai dengan soal yang sama dan jenis yang berbeda. Teknik analisis data

menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji homogenitas dan uji normalitas, setelah melakukan uji prasyarat selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Samples Test*).

## Hasil dan Pembahasan

Tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi pada kegiatan mengajar guru pada kelas IV SDN 4 Mataram yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami proses pembelajaran dan asesmen yang efektif kedepannya. Setelah melakukan kegiatan observasi pada kegiatan mengajar guru didapatkan hasil nilai akhir yaitu 97 yang berkategori sangat baik dengan skor maksimumnya yaitu 68 dan skor yang dicapai oleh guru yaitu 66.

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan observasi pada siswa kelas IV SDN 4 Mataram untuk mengetahui kondisi siswa pada kelas tersebut, pelaksanaan dilakukan pada tanggal 22 November 2023. Setelah itu peneliti membagi siswa menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti memberikan tes awal (*pretest*) yang dilakukan pada tanggal 27 November 2023, dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Tahap berikutnya peneliti telah melakukan penelitian berupa penerapan proses pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan teks bacaan dan pada kelas eksperimen menggunakan media audio.

Pada tahap akhir setelah pemberian perlakuan (*treatment*), peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan tujuan untuk melihat perbandingan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Pada pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2x pertemuan pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi "*Unsur Intrinsik dan Unsur Ekstrinsik pada Cerita*". Tabel 1 menunjukkan hasil pretest dan posttest.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil PreTest dan PostTest**

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>PreTest</i>	<i>PostTest</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
<b>Jumlah Siswa</b>	16	16	16	16
<b>Rata-rata</b>	76,87	82,5	65,62	86,87
<b>Nilai Tertinggi</b>	100	100	100	100
<b>Nilai Terendah</b>	20	60	20	70

Berdasarkan Tabel 1 terlihat hasil belajar siswa SDN 4 Mataram. Nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu 76,87 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen yaitu 65,62 dengan nilai tertinggi 100 dan

nilai terendah 20. Sedangkan nilai rata-rata post-test hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu 82,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen yaitu 86,87 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70.

Hasil uji homogenitas dan normalitas diperoleh bahwa data hasil belajar menyimak siswa terdistribusi normal dan homogen hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi yang di bawah 0.00. Setelah dilakukan uji prasyarat selanjutnya dilakukan uji

hipotesis menggunakan uji t (Independent Samples Test). Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil uji hipotesis  
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.051	.823	.995	30	.328	4.375	4.399	-4.608	13.358
	Equal variances not assumed			.995	29.824	.328	4.375	4.399	-4.611	13.361

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,328 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga tidak ada pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan media audio terhadap hasil belajar menyimak cerita pada siswa.

Penelitian yang dimulai pada bulan November tahun 2023 di SDN 4 Mataram Kecamatan Mataram dan dipilih menjadi sekolah tempat melaksanakan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kelas kontrol yaitu kelas IVA dan kelas eksperimen kelas IVB setelah pemberian pre-test mendapatkan nilai 76,87 untuk kelas kontrol dan 65,62 untuk siswa kelas eksperimen. Setelah pemberian pre-test dan penerapan media audio dalam menyimak cerita kemudian peneliti memberikan post-test untuk mengetahui hasil dari penelitian ini, nilai post-test yang diperoleh kelas kontrol yaitu 82,5 dan untuk nilai yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 86,87.

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media audio terhadap hasil belajar menyimak cerita siswa kelas IV SDN 4 Mataram. Penerapan media audio ini diharapkan dapat meningkatkan kefokusannya siswa karena pemanfaatan media ini sangat berguna dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan

hasil belajar menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang digunakan untuk mempermudah kegiatan menyimak tersebut salah satunya dengan menggunakan media audio. Lestari (2016) menguraikan bahwa Media audio merupakan suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Artinya media audio menampilkan bentuk suara atau bunyi yang direkam, kemudian hasil perekaman tersebut diperdengarkan kepada siswa dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

Penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana pelaksanaan atau proses pembelajaran kegiatan dengan memanfaatkan media audio yang dapat dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran berhubungan antara kegiatan pembelajaran dengan proses psikologis dalam belajar (siswa), sehingga dalam proses pembelajaran ditentukan pula strategi pembelajaran, media pembelajaran, model dan teknik pembelajaran yang tepat dan sesuai agar pembelajaran bisa berjalan efektif dan efisien (Ermiana, et al.,2019).

Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan melihat kemampuan awal siswa. Rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,62, sedangkan untuk kelas

kontrol sebesar 78,87 yang artinya memiliki rentan perbedaan nilai sebanyak 13,25%. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang berbeda, sehingga dapat dilanjutkan untuk pemberian perlakuan. Selanjutnya dilakukan pemberian perlakuan dengan menerapkan media audio di kelas eksperimen sebanyak 2 kali pertemuan dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebanyak 2 kali pertemuan. Dari perlakuan tersebut kemudian dilaksanakan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas. Setelah diberikan *posttest* diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 86,57 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 82,5 yang artinya memiliki rentan perbedaan nilai sebanyak 4,07%.

Media merupakan suatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Gunayasa, 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, et al., 2021:29). media audio merupakan media yang penggunaannya menekankan unsur pendengaran dari diri kita. Angkowo mengutip buku tersebut dalam penggunaan media ini pesan yang disampaikan akan berupa pesan yang di asalkan seperti lambang lambang auditif yang verbal maupun tidak dan tanpa melibatkan indera lain seperti penglihatan dan sebagainya (Nursifa.2022:83). Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber atau alat belajar yang memungkinkan siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan afektif (Karma, et al., 2019). Mempersiapkan segala hal yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, seperti langkah-langkah pembelajaran, LKS, Media (Teks bacaan dan Speaker) , dan sebagainya. Selanjutnya diberikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit dikemukakan bagi siswa saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Kelompok siswa harus diperhitungkan, apakah perorangan atau kelompok kecil atautkah besar. Hal ini berhubungan dengan pengelolaan penyampaian atau penyajian, penggunaan fasilitas dan penentuan cara evaluasi.

Langkah penyajian media audio dalam penelitian ini yang pertama mengatur situasi ruangan dengan speaker yang ada agar semua siswa dapat berkonsentrasi untuk mendengarkan. Menenangkan

kondisi siswa agar mulai mendengarkan dan mulai berkonsentrasi terhadap permasalahan yang akan dihadapi. Tahapan perencanaan adalah langkah-langkah yang diambil sebelum memulai proses pembelajaran seperti mempersiapkan materi. Tahapan selanjutnya adalah tahapan penyajian, yaitu tahapan yang dilakukan saat proses pelajaran berlangsung seperti, memberikan ketenangan, mengawasi siswa saat sedang berlangsungnya pembelajaran. Tahapan terakhir adalah tahapan tindak lanjut, yaitu tahapan yang diambil oleh peneliti yang telah memberikan tindakan kepada siswa seperti, mengevaluasi siswa, mengajukan pertanyaan kepada siswa, dan respon terhadap media tersebut.

Selanjutnya setelah data terkumpul peneliti melakukan uji data. Uji data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rentan peningkatan nilai rendah dibandingkan dengan sebelumnya, Hal ini juga merujuk dari hasil sig (2-tailed) sebesar  $0,328 > 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima disehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan media audio terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa.

Ada beberapa faktor penyebab menjadi sebuah kendala dalam keberhasilan pembelajaran yaitu 1) Kurang fokusnya siswa dalam memperhatikan pembelajaran saat penerapan media audio dikarenakan siswa asik bermain dan ngobrol dengan teman sebangku atau teman kelasnya, 2) Pemilihan materi cerita yang tidak sesuai diterapkan dengan menggunakan media audio. Bukan hanya itu saja, kekurangan dari media audio juga menjadi pemicu kegagalan dalam penelitian yaitu dimana 1) Media audio yang digunakan berupa speaker yang ukuran speakernya kecil sehingga volume pada speaker saat diterapkan di kelas suaranya akan terdengar kecil dan tidak dapat menjangkau keseluruhan siswa, 2) Dalam pemutaran cerita banyak bagian yang kurang jelas sehingga siswa meminta untuk mengulang cerita dan ini membutuhkan waktu yang relatif lama. Selanjutnya, solusi yang baik sebelum melaksanakan penelitian yaitu memeriksa kembali alat-alat atau media yang akan digunakan dalam penerapan media audio sudah sesuai atau belum, menyesuaikan materi cerita yang lebih ringkas sehingga cocok diterapkan menggunakan media audio.

## Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *independent samples t-test* dibantu oleh aplikasi statistik *SPSS 21.0 for windows* diperoleh

data bahwa diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar 0,328 > 0,05. Hal ini menunjukkan  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan media audio terhadap hasil belajar menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN 4 Mataram dikarenakan adanya beberapa faktor kendala seperti jumlah sampel yang sedikit menyebabkan hasil dari penelitian menjadi tidak representatif dan tidak dapat menghasilkan perbedaan yang signifikan, karena dalam penggunaan media audio yang kecil sehingga menyebabkan siswa kurang dapat mendengar dengan jelas sehingga hasil belajar yang didapatkan memiliki peningkatan lebih kecil dibanding dengan hasil belajar sebelumnya.

## Referensi

- Angga, A. (2022). Penerapan Problem Based Learning Terintegrasi STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan 4C Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 281-294. DOI: <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.541> diakses tanggal 7 Mei 2024
- Arief, H. S., Maulana, M., & Sudin, A. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Problem-Based Learning (Pbl). *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 141-150. DOI: <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2945> diakses tanggal 12 Mei 2024.
- Asyhari, A. (2018). Pengaruh Pembelajaran Biologi Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Metakognitif. *Journal Of Biology Education*, 1(2), 165.
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah di SMAIT Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200-209. DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518> diakses tanggal 26 Agustus 2023.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Harti, Y. P., Sari, L., Agustin, A., & Budijanto, B. (2022). Mengenal Computational Thingking (Salah Satu Kompetensi Baru Dalam Kurikulum Merdeka 2022). *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 28(4), 7-14. DOI: <https://doi.org/10.33503/paradigma.v28i4.2604> diakses tanggal 11 Mei 2024.
- Hakim, M. A. A., & Totalia, S. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS Dalam Mata Pelajaran Ekonomi DI SMA N 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 2(2).
- Jannah, R., Darmiany., & Nurmawanti, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Experiential Learning Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 119-127. DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.6745> diakses tanggal 21 Mei 2021.
- Juldial, T. U. H., & Haryadi, R. (2024). Analisis Keterampilan Berpikir Komputasional dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 136-144. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6992> diakses tanggal 12 Mei 2024.
- Kules, B. (2016). Computational Thinking Is Critical Thinking: Connecting to University Discourse, Goals, And Learning Outcomes. *Proceedings Of The Association For Information Science And Technology*, 53(1), 1-6. DOI: <https://doi.org/10.1002/pra2.2016.14505301092> diakses tanggal 20 Agustus 2023.
- Manullang, S. B., & Simanjuntak, E. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Computational Thinking Berbantuan Media Geogebra. *Journal on Education*, 6(1), 7786-7796. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4127> diakses tanggal 4 Oktober 2023.
- Nurhuda, H. (2022). Masalah-masalah pendidikan nasional; faktor-faktor dan solusi yang ditawarkan. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 127-137.
- Nurrohm, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 60-75. DOI: <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.157> diakses tanggal 12 Mei 2024.
- OECD. (2022). *Pisa 2022 results in focus*. Paris: OECD. DOI: <https://doi.org/10.1787/g222d18af-en> diakses tanggal 26 September 2023.
- Pratiwi, G. L., & Akbar, B. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Computational Thinking Matematis Siswa Kelas IV SDN Kebon Bawang 03 Jakarta. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 375-385. DOI: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.302> diakses tanggal 26 Agustus 2023.
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75-86. DOI:

- <https://dx.doi.org/10.22373/lj.v7i1.4440> diakses tanggal 7 Mei 2024.
- Rahmayanti, E. (2017). Penerapan Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XI SMA. *Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III p-ISSN, 2598, 5973*.
- Royani, I., Novitasari, D., & Kurniati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research, 5*(SpecialIssue), 58-65. DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3900> diakses tanggal 21 Mei 2022.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Tyas, R. (2017). Kesulitan penerapan problem based learning dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Tecnoscienza, 2*(1), 43-52.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan, 7*(1), 50-62
- Wibowo, A. (2019). Analisis Kemampuan Awal Literasi Sains pada Mahasiswa Tingkat Pertama Terhadap Konsep Biologi Dasar. *Education and Human Development Journal, 4*(1), 72-79. DOI: <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1085> diakses tanggal 23 September 2023.
- Wulandari, N., & Sholihin, H. (2015). Penerapan model problem based learning (PBL) pada pembelajaran IPA terpadu untuk meningkatkan aspek sikap literasi sains siswa SMP. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains, 8*.
- Yuniar, R., Nurhasanah, A., Hakim, Z. R., & Yandari, I. A. V. (2022). Peran Guru dalam Pelaksanaan Model PBL (Problem Based Learning) Sebagai Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7*(2), 1134-1150. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6408> diakses tanggal 12 Mei 2024.
- Ziplin, Z. (2021). Problem-Based Learning Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smk Negeri 3 Tebo. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru, 1*(1), 102-106. DOI: <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i1.588> diakses tanggal 12 Mei 2024.