

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF

Sutinah¹⁾, Nurhadji Nugraha²⁾, Sudarmiani³⁾

¹Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun
email: sutinahashari@gmail.com

²Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun
email: mbahnur02@yahoo.com

³Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun
email: aniwidjiati@unipma.ac.id

Abstract

This study aims to determine whether developing an audio-visual assisted problem-based learning (PBL) learning model can improve the cognitive learning outcomes of 5th grade students of SDN 03 Klegen Madiun.

This study uses a Research and Development (R&D) research and development method. The Research and Development method (R&D is research used to produce certain products and test the effectiveness of these products (Sugiyono 2015). The development model that researchers will use is the ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) model. Cheung (2016) states that ADDIE is a model that is easy to use and can be applied in curricula that teach knowledge, skills or attitudes.

The results of the research after going through expert validation and limited trials, then carried out extensive trials with the results: (a) the learning aspect obtained an average score of 77.14, with good criteria; (b) the display aspect obtained an average score of 79.74, with good criteria; and (c) aspects of the content of the material get an average of 81.46, with very good criteria. Furthermore, based on the broad trial assessment, there were 6 students or 18.75% of the incomplete results (score <Minimum Completeness Criteria), while students who completed learning were 26 people or 81.25% (score acquisition > Completeness Criteria. Minimum).

Keywords: *Problem Based Learning, Audio Visual, Cognitive*

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada siswa berbeda dengan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, dalam arti bahwa keduanya memiliki pendekatan yang berbeda terhadap isi, pembelajaran, lingkungan ruang kelas, penilaian, dan teknologi.

Dalam pembelajaran abad 21 sejalan dengan tuntutan kurikulum 2013, yaitu peserta didik harus memiliki kecakapan

memecahkan masalah (problem solving), berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Semua kecakapan tersebut dapat dimiliki peserta didik apabila guru mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013, tentang Standar Proses, model

pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran discovery (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis permasalahan (*Problem Based Learning*).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 13 dan berorientasi pada siswa yang dapat meningkatkan berfikir kritis dan hasil Pembelajaran siswa sesuai dengan pendekatan saintifik adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning*.

(Sanjaya, 2015) menyatakan ada beberapa ciri strategi Pembelajaran dengan berbasis masalah (1) siswa bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil; (2) Pembelajaran ditekankan kepada materi pelajaran yang mengandung persoalan-persoalan untuk dipecahkan, dan lebih disukai persoalan yang banyak kemungkinan cara pemecahannya; (3) siswa menggunakan banyak pendekatan dalam Pembelajaran; (4) hasil dari pemecahan masalah adalah tukar pendapat (*sharing*) di antara semua siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran IPS dalam pemecahan masalah adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses pembelajaran mengajar. Menurut (Haryanto & Khairudin, 2012), media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran berdasarkan unsur pokok yang terkandung di dalamnya adalah media audio visual. Menurut Ronal Anderson, (dalam (Waryanto, 2007), media video adalah rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh

unsur suara (*audio*) serta unsur gambar (*visual*) yang dituangkan dalam pita video (*video tape*)”.

Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran berbantuan audio visual dapat memberikan beberapa hal yang positif diantaranya (1) proses pembelajaran melalui pendekatan berbasis masalah memberikan pengalaman secara langsung pada siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata; (2) Melalui Pendekatan berbasis masalah memberikan pengalaman untuk mengerjakan soal-soal secara bekerja sama atau berkelompok; (3) dengan bekerja sama menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis yang dapat dipertanggung jawabkan baik secara individu maupun keompok; (4) lebih merangsang terhadap siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran baik secara individu maupun secara kelompok; (5) dapat mengembangkan kreativitas siswa secara mandiri; (6) dapat membina tanggung jawab serta disiplin siswa.

Namun kenyataan yang terjadi di SD Negeri 03 Klegen Madiun tidaklah demikian keadaannya, guru IPS masih jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan metode pemecaha masalah dengan berbantuan audio visual yang dapat menumbuhkan peningkatan berfikir dan guru kurang memberikan motivasi anak didik untuk meningkatkan kreatifitas berfikir, sehingga anak didik kurang ada kemampuan untuk bertanya, menyampaikan pendapat, memberikan inovasi baru dan sebagainya. Sehingga hal ini akan mempengaruhi terhadap hasil belajar yang dicapai. Hal ini dapat dibuktikan dalam pembelajaran siswa kelas III tingkat ketercapaian ketuntasan pembelajaran berdasarkan hasil ulangan yang dilakukan baru mencapai 56,67%, yang seharusnya KBM nya mencapai minimal 75%.

Berdasarkan hasil penelitian (Dewi et al., 2017), model pembelajaran PBL berbantuan media audio visual animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas V SD Gugus I Tegallalang Tahun Ajaran 2016/2017.

Sedangkan (Herlina et al., 2020) menguraikan hasil penelitiannya bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif siswa dengan model PBL berbantuan media audio visual.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Microsoft PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Madiun (Rahman et al., 2020).

KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS

Belajar menurut UNESCO (dalam Sudijarto, 2004) ada empat pilar yaitu *learning to know*, seperti telah dikemukakan oleh Philip Phoenix, proses pembelajaran yang mengutamakan penguasaan *ways of knowing* atau *mode of inquire* telah memungkinkan siswa untuk terus belajar dan mampu memperoleh pengetahuan baru dan tidak hanya memperoleh pengetahuan dari hasil penelitian orang lain, melainkan dari hasil penelitiannya sendiri. Karena itu, hakikat dari *learning to know* adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai teknik menemukan pengetahuan dan bukan semata-mata hanya memperoleh pengetahuan. Bila ketiganya berhasil dengan memuaskan akan menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa didik, sehingga menjadi manusia yang mampu mengenal dirinya, yakni manusia yang berkepribadian yang mantap dan mandiri. Manusia yang utuh yang memiliki kematangan emosional dan intelektual, yang mengenal dirinya, yang dapat mengendalikan dirinya dengan konsisten dan memiliki rasa empati atau disebut memiliki *Emotional Intelligence*.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dan berorientasi pada siswa atau anak didik adalah pendekatan kontekstual yang dikenal dengan *contextual teaching and learning* (CTL). strategi pembelajaran yang berorientasi dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yaitu : (1) Belajar berbasis masalah (*Problem Based Learning*); (2) Pengajaran Autentic (*authentic instruction*); (3) Belajar berbasis inkuiri (*Inquiry Based learning*); (4) Belajar berbasis proyek atau tugas (*Proyek Based Learning*);

5) Belajar berbasis kerja (*Work based learning*); (6) Belajar jasa layanan (*service learning*); dan (7). Belajar kooperatif (*cooperative learning*) (Ekowati, 2005).

Proses belajar mengajar yang tinggi cenderung memberdayakan peserta didik. Proses belajar mengajar bukan sekedar penjelasan dan berisi memori belaka, serta bukan hanya menekankan pada aspek penguasaan pengetahuan tentang apa yang diajarkan, namun lebih menekankan pada internalisasi (*soft skills*) tentang apa yang diajarkan, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh para peserta didik (Budiwibowo, 2018).

(Waryanto, 2007) menyatakan pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar cara berfikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Dale (dalam (Azhar, 2008) mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. (Daryanto, 2013).

(Sanjaya, 2015) menyatakan kemampuan siswa dalam kompetensi sangat ditentukan oleh bagaimana materi yang sudah dikuasai itu berdampak terhadap perubahan tingkah laku atau performance siswa sehari-hari.

(Mulyasa, 2012) menyatakan seorang peserta didik dipandang tuntas belajarnya jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65 % dari seluruh tujuan pembelajaran.

Hipotesis dalam penelitian adalah "Pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan

audio visual dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V SDN 03 Klegen Kota Madiun”.

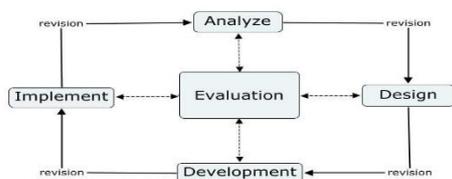
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008). R & D dalam konteks pendidikan disebut penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, seperti buku ajar, strategi/metode/model/program pembelajaran/pelatihan, dan sebagainya.

Pengembangan produk dilakukan dengan model Addie, tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk.

Dalam pengembangan produk model Addie dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1 : Model ADDIE



(Ibrahim et al., n.d.) Andi Ibrahim, Asrul Haq Alang dkk (2018), yang mengatakan produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D dalam bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Tahap uji coba pengembangan model pembelajaran PBL, untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui empat langkah, yakni: (a) validasi ahli materi, (b) Validasi ahli media, (c) penilaian kelayakan Media

audio, (d) Uji coba pengembangan, (e) Laporan hasil evaluasi model pembelajaran bantuan audio visual.

a. Validasi Ahli Materi

Materi yang akan divalidasi oleh dua pakar meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media audio, Bahan Ajar Siswa (BAS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Berdasarkan masukan dari para ahli, materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun direvisi untuk membuat produk lebih valid, efektif, dan praktis.

Hasil pembahasan terhadap validasi ahli materi berdasarkan pengembangan 1) aspek isi media; 2) aspek pembelajaran (diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Aspek isi media mendapatkan nilai rata-rata 84,4 dengan kriteria sangat baik, sedangkan untuk;
- 2) Aspek pembelajaran dengan media audio mendapatkan nilai rata-rata 84,0, dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dari kedua aspek penilaian tersebut, terhadap data validasi ahli memperoleh nilai rata-rata 84,2, dengan kriteria sangat baik.

b. Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media dilakukan juga oleh dua pakar, yang dalam hal ini penilaian berdasarkan (1) aspek pembelajaran, dan (2) aspek pembuatan audio visual, dapat dikatakan untuk validasi ahli media, terhadap (a) aspek pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 73,57 dengan kriteria baik, sedangkan untuk (b) aspek pembuatan audio visual mendapatkan nilai rata-rata 83,33, dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dari kedua aspek penilaian tersebut, terhadap data validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 78,45, dengan kriteria baik.

c. Kelayakan Media Audio

Penilaian kelayakan audio juga dilakukan oleh dua pakar, dapat dilihat berdasarkan 3 aspek berdasarkan (a) aspek pembelajaran (b) aspek isi materi dan (c)

aspek tampilan, dapat dikatakan untuk kelayakan media audio, terhadap (a) aspek pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 85,71 dengan kriteria sangat baik, (b) sedangkan untuk aspek isi materi mendapatkan nilai rata-rata 85,00, dengan kriteria sangat baik, dan (c) aspek tampilan mendapatkan nilai 82,6 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dari ketiga aspek penilaian tersebut, terhadap data kelayakan media audio memperoleh nilai rata-rata 84,52, dengan kriteria sangat baik.

2. Uji coba pengembangan Penggunaan Audio Visual

a. Uji Coba Terbatas

Dalam uji coba terbatas dapat dilihat dari tiga aspek yaitu (a) aspek pembelajaran, (b) aspek tampilan, dan (c) aspek isi materi. Berdasarkan ke tiga aspek tersebut dapat dikatakan untuk uji coba lapangan, secara terbatas diperoleh hasil, (a) aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,05, dengan kriteria baik; (b) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 81,11, dengan kriteria sangat baik; dan (c) aspek isi materi mendapatkan rata-rata 83,89, dengan kriteria sangat baik. Lebih lanjut berdasarkan penilaian uji coba secara terbatas diperoleh nilai rata-rata total adalah 671 dengan rata-rata nilai 81,35 dengan kriteria sangat baik.

b. Uji Coba Secara Luas Penggunaan Audio Visual

Sama halnya dalam uji coba terbatas, untuk uji coba secara luas terhadap penggunaan audio visual dapat dilihat dari tiga aspek yaitu (a) aspek pembelajaran, (b) aspek tampilan, dan (c) aspek isi materi. Berdasarkan ke tiga aspek tersebut dapat dikatakan untuk uji coba lapangan, secara luas diperoleh hasil, (a) aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 77,14, dengan kriteria baik; (b) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 79,74, dengan kriteria baik; dan (c) aspek isi materi mendapatkan rata-rata 81,46, dengan kriteria sangat baik. Lebih lanjut berdasarkan penilaian uji coba secara luas diperoleh nilai rata-rata total adalah 1059 dengan rata-rata nilai 79,45 dengan kriteria baik.

3. Hasil Evaluasi Model Pembelajaran PBL Berbantuan Audio Visual

Hasil evaluasi model pembelajaran dengan PBL berbantuan audio, apabila besarnya nilai KKM sebesar 75, maka siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 18,75% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 26 orang atau 81,25% (perolehan nilai > KKM).

Peningkatan ketuntasan belajar dalam arti hasil belajar tidak terlepas dari ketersediaan perangkat pembelajaran yang berupa pengembangan media audio yang valid, hal ini dapat mendorong terlaksananya pelaksanaan pembelajaran dengan baik, sehingga akan berdampak terhadap siswa yang aktif selama proses belajar. *Peningkatan* hasil belajar siswa dapat dijadikan salah satu bukti bahwa pembelajaran model *PBL* berbantuan media video lebih baik dan menyenangkan bagi siswa.

Ketuntasan hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, hal ini memiliki kesamaan dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayati (2010) dalam pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi model *PBL* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal serupa juga diperoleh dari hasil penelitian Imamah (2015) yang menunjukkan kevalidan model *PBL* dan adanya peningkatan nilai siswa pada materi kegiatan ekonomi yaitu 60%.

Berdasarkan hasil penelitian Taufiq Fannani (2018) dinyatakan pengembangan media pembelajaran sudah sesuai dengan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa saat ini yakni dengan total 54%, sebanyak 50% siswa sangat setuju bahwa media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini dapat digunakan dalam latihan pembelajaran sehari-hari. Sebanyak 54% siswa setuju bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami. Sebanyak 50% siswa setuju bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan level pemahaman siswa. Sebanyak 50% siswa setuju bahwa instruksi yang ada pada media pembelajaran di setiap aktivitasnya jelas dan mudah dipahami. Sebanyak 62% siswa setuju bahwa tampilan dari media pembelajaran

KESIMPULAN

a. Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1) Validasi Ahli Materi

Dapat dikatakan untuk validasi ahli materi, terhadap (a) aspek isi media mendapatkan nilai rata-rata 84,4 dengan kriteria sangat baik, sedangkan untuk (b) aspek pembelajaran dengan media audio mendapatkan nilai rata-rata 84,0, dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dari kedua aspek penilaian tersebut, terhadap data validasi ahli memperoleh nilai rata-rata 84,2, dengan kriteria sangat baik.

2) Validasi Ahli Media

Untuk validasi ahli media, terhadap (a) aspek pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 73,57 dengan kriteria baik, sedangkan untuk (b) aspek pembuatan audio visual mendapatkan nilai rata-rata 83,33, dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dari kedua aspek penilaian tersebut, terhadap data validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 78,45, dengan kriteria baik.

3) Kelayakan Media Audio

Terhadap validasi media audio dikatakan untuk kelayakan media audio, terhadap (1) aspek pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 85,71 dengan kriteria sangat baik, (2) sedangkan untuk aspek isi materi mendapatkan nilai rata-rata 85,00, dengan kriteria sangat baik, dan (3) aspek tampilan mendapatkan nilai 82,6 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan dari ketiga aspek penilaian tersebut, terhadap data kelayakan media audio memperoleh nilai rata-rata 84,52, dengan kriteria sangat baik.

b. Uji coba pengembangan Penggunaan Audio Visual

1) Uji Coba Terbatas Penggunaan Audio Visual

Uji coba lapangan, secara terbatas diperoleh hasil, (a) aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,05, dengan kriteria baik; (b) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 81,11, dengan kriteria sangat baik; dan (c) aspek isi materi

mendapatkan rata-rata 83,89, dengan kriteria sangat baik. Lebih lanjut berdasarkan penilaian uji coba secara terbatas diperoleh nilai rata-rata total adalah 671 dengan rata-rata nilai 81,35 dengan kriteria sangat baik.

2) Uji Coba Secara Luas Penggunaan Audio Visual

Untuk uji coba lapangan, secara luas diperoleh hasil, (a) aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 77,14, dengan kriteria baik; (b) aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 79,74, dengan kriteria baik; dan (c) aspek isi materi mendapatkan rata-rata 81,46, dengan kriteria sangat baik. Lebih lanjut berdasarkan penilaian uji coba secara luas diperoleh nilai rata-rata total adalah 1059 dengan rata-rata nilai 79,45 dengan kriteria baik.

c. Hasil Evaluasi Model Pembelajaran PBL Berbantuan Audio Visual

Hasil evaluasi model pembelajaran dengan PBL berbantuan audio, apabila besarnya nilai KKM sebesar 75, maka siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 18,75% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 26 orang atau 81,25% (perolehan nilai > KKM).

REFERENSI

- Azhar, A. (2008). *Media pembelajaran*; Edisi revisi. *Repositori Riset Kesehatan Nasional*.
- Budiwibowo, S. S. (2018). *Manajemen Pendidikan*. *Penerbit ANDI: Yogyakarta*.
- Daryanto, S. D. (2013). *Implementasi pendidikan karakter di sekolah*. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Dewi, N. M. J., Putra, D. B. K. T. N. G. R. S., & Ganing, N. N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Ekowati, E. (2005). *Pendekatan Pembelajaran Kontekstual*. *Departemen Pendidikan Nasional Dittektorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah. Pusat Pengembangan Penataran Guru IPA Dan PMP Malang*.

- Haryanto, H., & Khairudin, M. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Jaringan Syaraf Tiruan Tipe Supervised Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(1).
- Herlina, M., Syahfitri, J., & Ilista, I. (2020). Perbedaan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif dengan model pembelajaran problem based learning berbantuan media audio visual. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 42–54.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, B., & Aswar, M. (n.d.). Darmawati. 2018. *Metodologi Penelitian*.
- Mulyasa, E. (2012). Manajemen dan kepemimpinan kepala sekolah. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Rahman, F., Nugraha, N., & Sudarmiani, S. (2020). Application Of Problem Based Learning (Pbl) Model By Microsoft Power Point Media To Improve Activities And Results Of Learning Social Science Of Smp In Madiun. *Social Sciences, Humanities and Education Journal (SHE Journal)*, 1(2), 1–12.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Waryanto, N. H. (2007). Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran. *Makalah Disampaikan Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Untuk Guru€ Guru MIPA SMA, 1*.