



Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Audiovisual terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS

Ida Ayu Putu Ruswita Dewi^{1*}, I Wayan Kertih¹, I Putu Sriartha¹.

¹ Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*e-mail: dayu.ruswita@gmail.com

Article history: Received 12 July 2022; Accepted 11 March 2023; Available online 01 April 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian berbentuk *Non-Equivalent Post-test Only Control Design*. Populasi pada riset ini yakni sejumlah 100 orang siswa yang tersebar dalam 3 kelas, dengan teknik *random sampling* diambil sampel siswa di kelas VIII. Data dikumpulkan dengan kuesioner dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Manova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial siswa antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan hasil analisis Manova yang memperoleh angka statistik F sama dengan 126,572 dan angka signifikansi $0,000 < 0,05$ untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*. Selanjutnya, ditemukan juga adanya perbedaan kemampuan memecahkan masalah siswa antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan hasil analisis angka statistik F sama dengan 38,853 dan angka sig. $0,000 < 0,05$. Terakhir, terlihat ada perbedaan keterampilan sosial siswa antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan hasil analisis angka statistik F sama dengan 235,282 dan angka sig. $0,000 < 0,05$.

Abstract

This study aims to determine the ability to solve problems and social skills simultaneously between students who follow the audiovisual-assisted Problem-Based Learning learning model and students who follow conventional learning in social studies learning. The study used the Quasi Experiment method with the research design as Non-Equivalent Post-test Only Control Design. The population in this study amounted to 100 students spread over three classes, using a random

Kata Kunci:

Problem Based Learning;
Kemampuan Memecahkan Masalah;
Keterampilan Sosial

Keywords:

Problem Based Learning; Problem Solving Ability; Social Skills

sampling technique that took a sample of students in class VIII. Data were collected by questionnaires and tests. Analysis of the data used in this study is Manova. The results showed that there are differences in students' problem-solving abilities and social skills between groups of students who learn to use the Audiovisual-assisted Problem Based Learning learning model and groups of students who learn by using conventional learning with the results of Manova analysis that obtain the same F statistic. with 126.572 and a significance value of $0.000 < 0.05$ for Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, and Roy's Largest Root. Thus, the Problem-Based Learning learning model has a separate and simultaneous effect on the problem-solving ability and social skills of eighth-grade students of Denpasar National Junior High School. Another finding shows differences in students' problem-solving abilities between groups who learned to use the Audiovisual-assisted Problem-Based Learning learning model and groups who studied using conventional learning with statistical analysis results F equal to 38,853 and sig. $0.000 < 0.05$. Moreover, there are differences in students' social skills between groups of students who use the audiovisual-assisted Problem-Based Learning learning model and those who study using conventional learning, with the results of statistical analysis that F is equal to 235.282 and sig. $0.000 < 0.05$.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



1. Pendahuluan

Pendidikan yang ideal hakikatnya mengacu ke masa depan dan mempersiapkan siswa agar menjadi SDM yang mampu hidup mandiri dan berpartisipasi dalam berbagai perubahan yang terjadi. Pendidikan IPS juga memiliki fungsi yang strategis yakni mendorong pengembangan peserta didik mempunyai konsep diri yang bagus, membantu apresiasi dan pengenalan mengenai komposisi budaya serta masyarakat global, membantu siswa untuk mendapatkan informasi mengenai waktu sekarang dan waktu lampau menjadi dasar dalam pengambilan sebuah keputusan (Zulfiati et al., 2014; Heri et al., 2021). IPS adalah mata pelajaran atau program pendidikan pada sebuah kurikulum disekolah yang mengadopsi *Social Studies*, huna memperoleh tujuan pendidikan IPS sehingga setiap permasalahan kehidupan dilakukan pengkajian secara objektif, sistemik, serta sistematis (Pramono, 2013; Sumitadewi et al., 2021).

Permasalahan yang paling mendasar pada pembelajaran IPS yang ada disekolah hingga sekarang ini belum mampu dipecahkan yakni karena faktor guru (Adam & Syastra, 2015). Pada tataran yang empiris proses pembelajaran yang ada dikelas masih terdapat guru yang memakai sebuah metode belajar mengajar yang belum sesuai dengan karakteristik pelajaran dari peserta didik sehingga mengakibatkan adanya aktivitas pembelajaran menjadi belum menyenangkan (Nurhadi, 2004; Purna et al., 2021).

Trianto (2009) mengemukakan berdasarkan hasil penelitiannya bahwa prestasi belajar siswa yang rendah dikarenakan oleh dominan proses belajar mengajar yang konvensional. Guru cenderung lebih mendominasi waktu pembelajaran, sedangkan siswa cuma dipandang sebagai sebuah objek serta bersifat pasif (Ariwibowo & Parmin, 2015). Menurut (Murwantono, 2015) bahwa pembelajaran IPS dari dahulu hingga saat ini masih disebut pembelajaran yang amat membosankan bagi sebagian peserta didik, salah satunya yakni pembelajaran IPS masih memakai pembelajaran yang bersifat monoton sehingga diperlukan adanya perubahan model pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar peserta didik.

Melalui hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Nasional Denpasar, menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPS peserta didik mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik, tetapi tidak memahami materi pelajaran dengan baik. Sebagian besar peserta didik kesulitan dalam memahami konsep, mereka tidak mampu menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang harus mereka pahami. Permasalahan lain dalam pembelajaran IPS yaitu pada kegiatan pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan menggunakan contoh yang abstrak. Hal ini membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik nampak cenderung pasif, malu dan takut untuk bertanya pada guru. Sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga tergolong sedikit, sehingga partisipasi siswa hanya muncul ketika guru melontarkan pertanyaan, itu pun hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam menjawab pertanyaan. Pertanyaan yang dilontarkan oleh guru tergolong bersifat hafalan. Dalam pembelajaran tersebut juga ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang bermain-main sendiri ketika pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Data Hasil Belajar IPS Siswa SMP Nasional Denpasar

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan	KKM
1	VIIA	79	76%	70
	VIIB	78	84%	
	VIIC	77	81%	
2	VIIIA	74	75%	75
	VIIIB	75	75%	
	VIIIC	74	75%	
3	IXA	80	100%	75
	IXB	80	100%	
	IXC	83	100%	

Sumber : Hasil Ulangan Tengah Semester Siswa SMP Nasional Denpasar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022

Tabel 1 menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang optimal. Proses pembelajaran dominan berpusat pada pencapaian ketuntasan materi. Para siswa hanya mencatat tanpa memperhatikan penjelasan guru. Pola pembelajaran yang demikian dipastikan akan mengekang pola pikir siswa menjadi sempit. Siswa hanya mendapatkan pengetahuan kognitif yang cenderung mengandalkan materi-materi dari buku ajar saja (Djamarah, 2016; Darmawan et al., 2022; Sahar et al., 2022). Sedangkan sisi afektif dan psikomotor siswa tidak dapat berjalan dengan baik. Siswa tidak mampu menjelaskan fenomena sosial yang terjadi disekitar mereka karena pembelajaran kurang berorientasi pada masalah dan pengembangan keterampilan sosial siswa (Haji et al., 2015). Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, dimana guru perlu mengupayakan inovasi pembelajaran.

Penerapan dari model pembelajaran yang efektif serta inovatif adalah sebuah aspek belajar yang amat penting untuk diwujudkan dalam tujuan belajar. Terdapat berbagai model pembelajaran yang direkomendasi pada standar proses K13, yakni model PBL (Sastrini, 2015). Model PBL menjadi permasalahan sebagai suatu pijakan pada proses pembelajaran siswa dengan masalah yang dihadapi. Proses pembelajaran PBL mendorong siswa untuk lebih memberikan sebuah informasi yang telah jadi pada penyusunan dan benak pengetahuannya sendiri mengenai dunia sosial serta sekitar. Proses pembelajaran ini sesuai untuk pengembangan pengetahuan mendasar ataupun secara kompleks (Trianto, 2009).

Model belajar ini adalah sebuah model pembelajaran yang berdasarkan pada paradigm secara konstruktivisme. Teori yang menjadi dasar PBL yakni Teori Belajar Konstruktivisme Sosial (Vygotsky), Teori Belajar Penemuan (Brunner), serta Teori Konstruktivime (Jean Piaget) (Asgharheidari & Abdorreza, 2015). PBL memotivasi siswa untuk memberi usaha sendiri dalam

memecahkan permasalahan serta pengetahuan yang menyertai mampu memberikan hasil pengetahuan yang betul bermakna (Hardini, 2015). (Ramlah, 2014) menyebutkan bahwa pembelajaran yang berbasis permasalahan yaitu sebuah alternative dari model belajar yang mampu melakukan pengembangan keterampilan berfikir pada siswa (koneksi, komunikasi, serta penalaran) dalam pemecahan permasalahan.

Model PBL/pemecahan masalah adalah suatu cara pembelajaran dengan menghadapkan siswa kepada suatu problem/masalah untuk dipecahkan atau diselesaikan secara konseptual masalah terbuka dalam pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di *McMaster University Canada*. Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Sastrini (2015) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Keterampilan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa Kelas VIII Mts Negeri Gilimanuk", hasil analisis data adalah bahwa model ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa. Keterampilan kemampuan pemecahan masalah berkontribusi positif terhadap hasil belajar Matematika siswa. Pembelajaran yang didasari oleh permasalahan kehidupan nyata membuat siswa mampu membangun pengetahuan, keterampilan pemecahan masalah serta memahami dunia nyata serta permasalahan yang ada.

Mencermati penelitian-penelitian yang disebutkan di atas, diperoleh pemahaman bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Audiovisual dapat membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial dalam mata pelajaran apapun khususnya mata pelajaran IPS, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan dan meminimalisir permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan.

SMP Nasional Denpasar mempunyai sebuah fasilitas yang lengkap seperti LCD proyektor dan computer, yang belum dimanfaatkan dengan optimal. Sementara pembelajaran dari IPS memerlukan suatu realita dan fakta menjadi sumber pembelajaran. Subjek yang harus dipelajari pada IPS biasanya sifatnya kompleks, untuk itu diperlukan suatu media audiovisual dalam menciptakan visualisasi sebuah objek yang akan dipelajari sehingga peserta didik mampu memahami dan menerima materi dengan baik (Aqib, 2013). Maka dari itu, dijalankan penelitian dengan judul Pengaruh Model *PBL* Berbantuan Audiovisual terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Nasional Denpasar.

2. Metode

Penelitian ini dijalankan di SMP Nasional Denpasar, penelitian ini dijalankan di kelas VIII. Dipilihnya lokasi penelitian ini diawali dengan sebuah studi sebelumnya yang sudah menjalankan penelitian, ditempat ini juga peneliti merasa terdapat masalah mengenai kemampuan pemecahan permasalahan sosial siswa serta keterampilan sosial serta yang memberikan dampak kepada hasil belajar IPS yang kurang optimal.

Penelitian menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian berbentuk *Non-Equivalent Post-test Only Control Design*. Populasi pada penelitian ini yakni sejumlah 100 orang siswa yang tersebar dalam 3 kelas, dengan teknik *random sampling* dengan cara melakukan undian dari populasi yang ada, berdasarkan pengundian yang telah dilakukan, didapatkan bahwa kelas VIIIA dengan jumlah siswa 33 orang sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VIII C dengan

jumlah siswa 33 orang sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) jenis variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual yang digunakan oleh kelas eksperimen dan model konvensional digunakan oleh kelas kontrol. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial siswa. Data dikumpulkan dengan kuesioner dan tes.

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan tahap analisis data. Dalam melakukan analisis data untuk penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yakni: 1) tahap deskripsi data, 2) tahap uji persyaratan analisis, 3) tahap uji hipotesis. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah manova satu jalur dengan uji-F untuk menguji hipotesis ke-1 dan teknik analisis varians (anava) untuk menguji hipotesis 2 dan 3.

3. Hasil dan Pembahasan

Mengacu pada hasil analisis yang dijalankan di SMP Nasional Denpasar kelas VIII, dengan populasi 100 orang siswa yang tersebar dalam 3 kelas diperoleh hasil pengujian seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Analisis Uji Normalitas Data Kemampuan Memecahkan Masalah dan Keterampilan Sosial Siswa

Variabel	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Kemampuan Memecahkan Masalah	Eksperimen	.143	33	.085
	Kontrol	.124	33	.200*
Keterampilan Sosial	Eksperimen	.125	33	.200*
	Kontrol	.122	33	.200*

Mengacu pada hasil analisis di atas, memperlihatkan bahwa kesleuruhan variabel nilai sig *Kolmogorov-smirnov* melebihi 0,05, sehingga data terdistribusi secara normal.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Varians

	F	df1	df2	Sig.
Kemampuan Memecahkan Masalah	2.973	1	64	.089
Keterampilan Sosial	3.745	1	64	.057

Mengacu pada hasil pengujian homogenitas diatas, memperlihatkan bahwa nilai sig untuk data Kemampuan Memecahkan Masalah dan Keterampilan Sosial dari peserta didik memiliki nilai sig melebihi 0,05, sehingga data riset ini terdistribusi secara homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas Matriks Varians-Kovarians

Box's M	1.876
F	.604
df2	840296.405
Sig.	.612

Mengacu pada hasil analisis diatas, memperlihatkan bahwa hasil pengujian *Box's M* dalam kesamaan matriks varians-kovarians secara simultan memberikan hasil nilai yang sig senilai 0,612 melebihi nilai 0,05. Untuk itu, matriks varian pada kemampuan pemecahan masalah dan Keterampilan Sosial dari peserta didik yakni homogen.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Independensi antar Variabel Terikat

		Kemampuan Memecahkan Masalah	Keterampilan Sosial
Kemampuan Memecahkan Masalah	Pearson Correlation	1	.033
	Sig. (2-tailed)		.791
	N	66	66
Keterampilan Sosial	Pearson Correlation	.033	1
	Sig. (2-tailed)	.791	
	N	66	66

Mengacu pada hasil uji independensi pada Tabel diatas, memeperlihatkan bahwa nilai *Pearson Correlation* = 0,033 < 0,08 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel terikat saling independen.

Tabel 6. Ringkasan Uji *Varians*

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Kemampuan Memecahkan Masalah	2867.045 ^a	1	2867.045	38.853	.000
	Keterampilan Sosial	2130.682 ^b	1	2130.682	235.282	.000
Intercept	Kemampuan Memecahkan Masalah	434485.227	1	434485.227	5887.923	.000
	Keterampilan Sosial	761852.742	1	761852.742	84128.04	.000
Kelas	Kemampuan Memecahkan Masalah	2867.045	1	2867.045	38.853	.000
	Keterampilan Sosial	2130.682	1	2130.682	235.282	.000
Error	Kemampuan Memecahkan Masalah	4722.727	64	73.793		
	Keterampilan Sosial	579.576	64	9.056		
Total	Kemampuan Memecahkan Masalah	442075.000	66			
	Keterampilan Sosial	764563.000	66			
Corrected Total	Kemampuan Memecahkan Masalah	7589.773	65			
	Keterampilan Sosial	2710.258	65			

a. R Squared = .378 (Adjusted R Squared = .368)
b. R Squared = .786 (Adjusted R Squared = .783)

Mengacu pada tabel hasil analisis diatas, menggambarkan bahwa adanya perbedaan dari kemampuan memecahkan permasalahan dari siswa antar kelompok yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig 0,000<0,05. Serta nilai rerata kemampuan memecahkan permasalahan dari siswa yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual yakni 87,73 lebih besar jika disejajarkan dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional yakni 74,5.

Mengacu pada tabel hasil analisis diatas, menggambarkan bahwa adanya pebedaan dari Keterampilan Sosial dari siswa antar kelompok yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig $0,000 < 0,05$. Serta nilai rerata Keterampilan Sosial dari siswa yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual yakni 113,1 lebih besar jika disejajarkan dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional yakni 101,8.

Tabel 7. Tests of Between-Subjects Effects

Effect	Multivariate Tests ^a			Hypothesis df	Error df	Sig.
	Value	F				
Intercept	Pillai'sTrace	.999	42498.656 ^b	2.000	63.000	.000
	Wilks'Lambda	.001	42498.656 ^b			
	Hotelling'sTrace	1349.164	42498.656 ^b			
	Roy'sLargest Root	1349.164	42498.656 ^b			
Kelas	Pillai'sTrace	.801	126.572 ^b			
	Wilks'Lambda	.199	126.572 ^b			
	Hotelling'sTrace	4.018	126.572 ^b			
	Roy'sLargest Root	4.018	126.572 ^b			

a. Design: Intercept + Kelas
b. Exact statistic

Mengacu pada tabel hasil analisis diatas, menunjukkan bahwa adanya perbedaan Kemampuan dalam memecahkan sebuah permasalahan dan Keterampilan Sosial dari siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual dengan siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig yaitu $0,000 < 0,05$ dengan nilai statistik F yakni 126,572.

Tabel 8. Hasil Uji Tukey

I	J	I-J	RJKD	Qhit	Qtab
Kemampuan Memecahkan Masalah					
Pembelajaran dengan PBL berbantuan Audiovisual	Pembelajaran Konvensional	13,18	116,77	7,01	2,88
Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran dengan PBL berbantuan Audiovisual	-13,18	116,77		
Keterampilan Sosial					
Pembelajaran dengan PBL berbantuan Audiovisual	Pembelajaran Konvensional	11,36	41,70	10,11	2,88
Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran dengan PBL berbantuan Audiovisual	-11,36	41,70		

Sumber: hasil olah data (2022)

Temuan Penting

Mengacu pada tabel hasil analisis diatas, menggambarkan bahwa adanya pebedaan dari kemampuan memecahkan permasalahan dari siswa antar kelompok yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar secara

Konvensional, dengan nilai sig $0,000 < 0,05$. Serta nilai rerata kemampuan memecahkan permasalahan dari siswa yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual yakni 87,73 lebih besar jika disejajarkan dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional yakni 74,5.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan yang disebutkan oleh (Mahnun, 2012) bahwa esensi PBL memberikan suguhan menjadi suasana permasalahan yang bermakna dan autentik terhadap peserta didik, mampu memberikan fungsi sebagai batu loncat untuk penyelidikan serta investigasi. PBL disusun untuk memberikan dorongan kepada peserta didik dalam pengembangan keterampilan menyelesaikan permasalahan dan keterampilan berfikir, mempelajari peran orang dewasa serta menjadi sebuah pelajaran yang secara mandiri. Model ini sebagai penyedia alternative yang menarik untuk guru yang memerlukan kemajuan untuk melebihi suatu pendekatan secara terpusat kepada pendidik dalam memberikan pelajaran bagi peserta didik dengan aspek pembelajaran yang secara aktif dari suatu model tersebut. Sejalan (Kusadi, 2019; Nurhadi, 2004) menyebutkan bahwa PBL adalah sebuah model belajar yang memakai permasalahan dunia nyata sebagai sesuatu yang secara konteks kepada seorang siswa untuk belajar cara dalam berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan permasalahan dan untuk mendapatkan konsep dan pengetahuan yang secara esensial melalui materi pembelajaran. Proses pembelajaran PBL mendorong siswa untuk lebih memberikan sebuah informasi yang telah jadi pada penyusunan dan benak pengetahuannya sendiri mengenai dunia sosial serta sekitar. Proses pembelajaran ini sesuai untuk pengembangan pengetahuan dasar ataupun secara kompleks (Trianto, 2009). Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Mardani et al., 2021) bahwa adanya pengaruh hasil belajar IPS dan motivasi siswa secara simultan antara siswa yang belajar secara konvensional dan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran PBL.

Hal di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran *PBL* berbantuan Audiovisual dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa baik secara teoritik maupun secara empiris. Mengacu pada tabel hasil analisis diatas, menggambarkan bahwa adanya perbedaan dari Keterampilan Sosial dari siswa antar kelompok yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig $0,000 < 0,05$. Serta nilai rerata Keterampilan Sosial dari siswa yang belajar dengan memakai sebuah model PBL berbantuan Audiovisual yakni 113,1 lebih besar jika disejajarkan dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional yakni 101,8.

Mengacu pada perbedaan keterampilan kelompok pada dua kelompok yang berbeda yakni siswa yang diajarkan dengan memakai model PBL berbantuan Audiovisual memperlihatkan aktivitas peserta didik yang lebih aktif dan baik, selanjutnya kesempatan dalam penyelesaian permasalahan lebih tinggi (Wulandari & Surjono, 2013). Permasalahan yang diberi oleh peserta didik untuk dipecahkan mampu berhubungan dengan kehidupan dari siswa sehingga peserta didik dapat dengan mudah tertarik dalam melakukan pembelajaran. Disamping itu pembelajaran dengan model PBL juga mampu menopang media belajar dari audiovisual, yakni dengan menampilkan ataupun menanyakan sebuah hal yang memiliki kaitan dengan materi pembelajaran pada sebuah gambar ataupun film pendek sehingga peserta didik secara antusias dan tertari dalam mengikuti sebuah pelajaran (Zamzam, 2016). Pada pembelajaran itu sendiri seorang siswa mampu membangun sebuah pengetahuan secara mandiri sehingga pembelajaran yang efektif mampu dicapai. Hal ini didukung oleh riset dari (Dewi et al., 2020) yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan keterampilan sosial dari siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam materi pembelajaran IPS.

Maka dari itu, mampu disimpulkan bahwasannya ada perbedaan Keterampilan Sosial dari siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan Audiovisual dengan siswa yang belajar secara Konvensional. Mengacu pada tabel hasil analisis diatas, menunjukkan bahwa adanya perbedaan Kemampuan dalam memecahkan sebuah

permasalahan dan Keterampilan Sosial dari siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan Audiovisual dengan siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig yaitu $0,000 < 0,05$ dengan nilai statistik F yakni 126,572. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh (Rismayani et al., 2020) yang memberikan penjelasan bahwa dengan PBL mampu meningkatkan daya pikir secara kritis dan aktivitas dari peserta didik dalam pembelajaran yang bermuara untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Armana et al., 2020) yang memberikan penjelasan bahwa model PBL pada peserta didik kelas V SD memberikan tingkatan keterampilan berfikir kritis dan kreatif kepada peserta didik yang bermuara terhadap kenaikan hasil belajar. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang optimal karena model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan antara lain, membantu guru dalam proses mengajar dengan mendekati situasi yang dengan kasus atau keadaan yang sesungguhnya, proses belajar dan mengajar lebih komunikatif dan menarik, siswa dapat mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah, mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terinci (Rizka & Lismalinda, 2021). Uraian di atas mengisyaratkan bahwa secara teori dan empiris ternyata pembelajaran dengan model PBL berbantuan Audiovisual terhadap kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial siswa secara parsial dan simultan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial siswa secara simultan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan dari kemampuan memecahkan permasalahan dari siswa antar kelompok yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan Audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig $0,000 < 0,05$. Serta nilai rerata kemampuan memecahkan permasalahan dari siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan Audiovisual yakni 87,73 lebih besar jika disejajarkan dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional yakni 74,5. Adanya perbedaan dari Keterampilan Sosial dari siswa antar kelompok yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan Audiovisual dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig $0,000 < 0,05$. Serta nilai rerata Keterampilan Sosial dari siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan Audiovisual yakni 113,1 lebih besar jika disejajarkan dengan kelompok siswa yang belajar secara Konvensional yakni 101,8. Adanya perbedaan Kemampuan dalam memecahkan sebuah permasalahan dan Keterampilan Sosial dari siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan Audiovisual dengan siswa yang belajar secara Konvensional, dengan nilai sig yaitu $0,000 < 0,05$ dengan nilai statistik F yakni 126,572. Berdasarkan simpulan di atas, untuk itu disarankan seperti berikut bagi para Guru IPS SMP, mampu memakai model belajar PBL berbantuan Audiovisual menjadi media belajar yang alternatif pada materi belajar IPS di SMP, karena model ini adalah sebuah media dan model belajar yang mampu memberikan dorongan kepada siswa agar bersikap aktif, para guru juga seharusnya selalu menjalankan inovasi dalam proses belajar guna mampu menjalankan dan merencanakan pembelajaran PBL sesuai dengan tuntutan yang berlaku di sekolah dan juga memberikan intensif pemakaian media belajar. Kepada pihak sekolah dan Kepala sekolah seharusnya mampu menyediakan fasilitas penunjang dari model belajar PBL dengan bantuan dari media Audiovisual. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian sejenis dengan melibatkan sampel yang lebih banyak, tingkat kelas yang lebih

beragam, diharapkan hasil penelitiannya lebih akurat sehingga dapat dipergunakan untuk mengambil suatu kebijakan dan permasalahan dalam dunia pendidikan dapat diminimalisir.

Ucapan terimakasih

Terimakasih penulis ucapkan kepada Para guru IPS SMP dan pihak sekolah di SMP Nasional Denpasar serta dosen pembimbing yang telah membantu peneliti baik secara langsung ataupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat berjalan dan selesai tepat pada waktunya.

Daftar Pustaka

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Jurnal, CBIS*, 3(2), 79.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Ariwibowo, P., & Parmin. (2015). Pengembangan Media Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah yang Berpendekatan Saintifik. *Unnes Science Education Journal*, 4(2), 881–882.
- Armana, I. W. D., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(1).
- Asgharheidari, F., & Abdorreza, T. (2015). A Survey of EFL Teachers' Attitudes towards Critical Thinking Instruction. *Journal of Language Teaching and Research*, 6(2), 388–396.
- Candiasa, I. M. (2007). *Statistik Multivariat disertai Petunjuk Analisis dengan SPSS*. Program Pascasarjana Undiksha.
- Darmawan, A. A. G. A., Wesnawa, I. G. A., & Astawa, I. B. M. (2022). Pengintegrasian Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kaja-Kelod ke dalam Pembelajaran IPS sebagai Upaya Pembentukan Sikap Peduli Lingkungan Siswa SMP Negeri 1 Gianyar. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 191-202. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.47235>
- Dewi, N. A., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(1).
- Djamarah, Z. A. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Haji, A. G., Safriana, & Safitri, R. (2015). The Use of Problem Based Learning to Increase Students' Learning Independent And To Investigate Students' Concept Understanding on Rotational Dynamic at Students of SMA Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(1), 67–72.
- Hardini. (2015). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN Melalui Metode Siodrama Di Kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang, Scholaria. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1).
- Heri, Y., Sriartha, I P., & Suastika, I N. (2021). Pengembangan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Suku Sasak Sebagai Suplemen Materi Ajar Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 4 Jerowaru Kabupaten Lombok Timur. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 118-129. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.36799>
- Kusadi, N. M. R. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(1).
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1).
- Murwantono, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Stimulan Gambar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1).
- Nurhadi, E. al. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. UM Press.
- Pramono, S. E. (2013). *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Widya Karya.

- Purna, M. R. P., Kertih, I W., & Atmadja, A. T. (2021). Pengintegrasian LPD Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Singaraja. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 130-138. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.36802>
- Ramlah, D. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Journal Uniska*, 1(1).
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(1).
- Rizka, B., & Lismalinda. (2021). The Influence of Problem-Based Learning Model on Students' Learning Outcomes in Aceh Private University. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(1), 56-60. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i1.30430>
- Sahar, A. N., Pageh, I M., & Mudana, I. W. (2022). Kehidupan Bertoleransi di Kampung Islam Kepaon Bali dalam Perspektif Tri Hita Karana sebagai Sumber Belajar IPS di SMP/MTs. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 166-179. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.50258>
- Sastrini, Ni Nyoman. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VIII Mts Negeri Gilimanuk". *Jurnal Pendidikan APSI Volume 1 No. 2*, Bulan Juli, Tahun 2015 (halaman 132-137).
- Sopiah, S. (2015). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Tema Tata Surya terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Peserta Didik. *Skripsi, Semarang*.
- Sumitadewi, N. L. S. N., Wesnawa, I G. A., & Astawa, I. B. M. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD berbantuan Media Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 3 Sukawati. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 141-153. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.49617>
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group.
- Wulandari, B., & Surjono, D. H. (2013). Pengaruh Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2).
- Zamzam, K. . (2016). Pendekatan Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pedagogia*, 5(2).
- Zulfiati, Maria, H., & Chairiyah. (2014). *Bahan Ajar Pendidikan IPS SD*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.