

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritis

2.1.1 Kemampuan Kerja Sama

2.1.1.1 Pengertian Kemampuan Kerja Sama

Kemampuan kerja sama merupakan salah satu kemampuan sosial untuk ikut serta bekerja dalam tim atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Kemampuan kerja sama digunakan dalam segala aspek kehidupan manusia baik itu formal maupun non formal. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki kemampuan kerja sama karena manusia akan terus menerus melakukan kerja sama yang tidak akan terpisahkan dengan kehidupan manusia. Menurut Hurlock (dalam Wati dkk., 2020) kerja sama adalah salah satu kemampuan perilaku sosial, dengan semakin banyak kesempatan yang didapatkan untuk melakukan sesuatu bersama-sama maka akan semakin cepat pula mereka bisa melakukan sesuatu dengan kerja sama.

Menurut Shofiah dan Fauzi (2023:208) “kerja sama adalah kemampuan untuk saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama”. Secara lebih luas Cahyaningtyas dkk., (2023) menjelaskan kerja sama artinya bekerja bersama untuk mencapai satu tujuan, yang melibatkan pembagian tugas untuk setiap orangnya yang akan menjadi tanggung jawab masing-masing dalam kelompok. Kemampuan kerja sama memiliki peran yang penting bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial serta meringankan beban individu siswa

dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sari dkk., (2023) kerjasama merupakan suatu hubungan yang dilakukan oleh kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, untuk melaksanakan sesuatu bersama-sama dengan tujuan yang sama guna memenuhi kepentingan atau kebutuhan bersama.

Kerja sama adalah usaha yang dilakukan secara bersama-sama dan saling membantu oleh beberapa orang dalam melakukan suatu tugas untuk mencapai tujuan tertentu (Sandrayati, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Nurmayani (2024) kemampuan kerja sama adalah kemampuan yang di dimiliki oleh seseorang yang bersedia bekerja bersama kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama.

Dari sebagian komentar tersebut bisa disimpulkan kalau keahlian kerja sama merupakan keahlian buat ingin bekerja bersama dalam kelompok dengan terdapatnya pembagian tugas serta silih menolong buat menggapai tujuan ataupun kepentingan bersama. Seorang bisa dikatakan mempunyai keahlian kerja sama bila bisa bekerja sama dengan anggota kelompoknya yang lain.

2.1.1.2 Manfaat Kerja Sama

Kerja sama memberikan banyak manfaat untuk siswa, diantaranya yaitu tugas bisa diselesaikan dengan lebih cepat, beban tugas yang diterima setiap individu menjadi lebih ringan, melatih kemampuan menyampaikan pendapat, dan memberikan siswa kesempatan untuk bertukar pikiran (Dewi dkk., 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Kusuma (dalam Jayanti dkk., 2024) manfaat dari kerja sama bagi siswa yaitu: 1) Siswa bisa lebih mudah dalam menyelesaikan tugas kelompok, 2) Melatih kepercayaan diri dari siswa untuk mengemukakan

pendapatnya saat pembelajaran di kelas, 3) Mendorong kemampuan peserta didik untuk mau berinteraksi dengan peserta didik lain sehingga aktif dalam berpartisipasi dalam kelompok, 4) Siswa lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan yang baru sebab siswa telah memiliki keterampilan sosial yang baik, 5) Adanya peningkatan rasa tanggung jawab, dan 6) Terbentuknya diskusi yang sehat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat kerja sama yaitu: 1) Meringankan beban individu, 2) Lebih mudah mengerjakan tugas kelompok, 3) Meningkatkan kemampuan interaksi dan keterampilan sosial siswa, dan 4) Melatih kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat, 5) Adanya rasa tanggung jawab, dan 6) Terbentuknya diskusi.

2.1.1.3 Indikator Kemampuan Kerja Sama

Menurut Wulandari dan Suparno (2020) aspek kerja sama yaitu: 1) Adanya interaksi antara anggota kelompok, 2) Adanya ketergantungan yang positif dalam pada setiap siswa dalam kelompok, 3) Memiliki tanggung jawab masing masing dalam mengerjakan tugas, 4) Sikap saling menghargai dalam kelompok. Unsur-unsur pada kegiatan kerja sama merupakan indikator yang akan dijadikan acuan penilaian dalam evaluasi kerja sama. Menurut Wati dkk., (2020) aspek-aspek kerja sama yaitu: 1) Adanya tujuan, 2) Terdapat pembagian tugas, 3) Memiliki tanggung jawab masing-masing, 4) Saling percaya dalam kelompok dan saling mendukung, 5) Adanya interaksi, 6) Penguatan hubungan *eksternal*.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut aspek kemampuan kerja sama yang digunakan yaitu menurut Wulandari dan Suparno dengan modifikasi. Yang

dimaksudkan dengan aspek kerja sama yaitu ketergantungan positif, pembagian tugas, tanggung jawab dan saling menghargai.

Menurut Hadaina dan Astawan (2021) mengidentifikasi indikator kerja sama meliputi 1) Setiap siswa ikut serta dan berinteraksi bersama dengan anggota kelompoknya yang lain, 2) Memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, 3) Saling menolong dan membantu dalam kelompok, 3) Pembagian tugas dipandang telah adil dan merata. Menurut Susanto (dalam Kurniasih dkk., 2020) indikator dari kerja sama yaitu: 1) Dapat bekerja secara berkelompok, 2) Dapat menghargai perbedaan pendapat dengan anggota kelompoknya yang lain, 3) Suka tolong menolong apabila teman kelompoknya masih belum paham, 4) Menerima resiko dari keputusan yang diambil. Sedangkan menurut Sudibjo dkk., (2020) menjelaskan indikator dalam kerja sama yaitu 1) Saling menolong antara sesama anggota kelompoknya, 2) Masing-masing anggota dalam kelompok terlibat dalam proses pemecahan masalah sehingga kelompok mencapai sebuah kesepakatan, 3) Siswa bisa menghargai setiap kontribusi dari semua anggota kelompoknya, 4) Setiap anggota dalam kelompok mengambil tanggung jawab serta berbagi pekerjaan, 5) Setiap siswa hadir dalam kelompok pada saat kegiatan pembelajaran, serta saling mendukung dan berpartisipasi aktif dalam pengerjaan tugas kelompok.

Luasnya aspek serta indikator dari kemampuan kerja sama dan adanya aspek dan indikator yang saling melengkapi dan berkaitan seperti yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, maka dalam penelitian hanya membatasi beberapa aspek serta indikator yang akan disesuaikan dengan kondisi serta karakteristik siswa untuk mengukur kemampuan kerja sama. Aspek dan indikator kerja sama yang telah dijabarkan sebelumnya akan dimodifikasi untuk dijadikan sebagai instrumen

penelitian. Adapun aspek dan indikator dari kemampuan kerja sama ada pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1
Aspek dan Indikator Kemampuan Kerja Sama

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian
1	Ketergantungan positif	Membantu anggota kelompok yang lain
		Menyelesaikan permasalahan yang timbul bersama-sama
2	Pembagian tugas	Pembagian tugas dipandang telah adil dan merata
		Mengerjakan tugas sesuai dengan pembagian yang telah disepakati
3	Tanggung jawab	Pelaksanaan tanggung jawab pribadi dan kelompok
		Menerima resiko dari keputusan yang diambil
4	Saling menghargai	Menghargai perbedaan dalam kelompok
		Menghargai kemampuan setiap anggota kelompok

2.1.2 Hasil Belajar IPAS

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Qiptiyah (2020) mengartikan hasil belajar sebagai modifikasi perilaku siswa yang terjadi setelah mereka menjalani pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di lain pihak, Lestari dkk. (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah evaluasi akhir yang didapatkan individu setelah menempuh proses pembelajaran, dengan cakupan ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik.. Sedangkan menurut Sinha dan Kumar (2020) hasil belajar merupakan cerminan dari pencapaian yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat-pendapat ahli tersebut menurut Budiasa dan Gading (2020) hasil belajar adalah pencapaian siswa berupa

perubahan baik itu menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajarnya. Hasil belajar juga bisa didefinisikan sebagai tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi yang diberikan, yang dapat dilihat melalui nilai yang didapatkan melalui tes yang dilakukan terhadap beberapa materi pembelajaran yang ditentukan (Purwaningsih, 2023).

berdasarkan pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh siswa sesudah melaksanakan proses belajar dalam waktu tertentu, yang dapat dilihat melalui penilaian akhir berupa skor atau nilai yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Tetapi hasil belajar pada muatan IPAS yang diteliti pada penelitian ini dibatasi hanya aspek pengetahuan saja, parameter keberhasilan tersebut dinilai menggunakan instrumen tes penilaian hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

2.1.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Penyebab internal adalah penyebab yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat, keadaan fisik, dan perhatian, sementara penyebab eksternal adalah penyebab lingkungan yang berasal dari lingkungan eksternal siswa seperti media, strategi, serta lingkungan belajar (Agetania, 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Putri dkk., (2024) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor *internal* siswa, dan faktor *eksternal* yang mana faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1) Faktor *internal*

- a. Psikologis, mengacu pada kondisi jasmani serta fungsi-fungsi dari panca indra. Kondisi jasmani yang sehat serta keadaan panca indra yang berfungsi

dengan baik akan memberikan dampak yang positif terutama terhadap keberhasilan belajar. Agar kesehatan tetap terjaga dengan baik diperlukan asupan nutrisi yang cukup bagi tubuh. Karena kekurangan nutrisi dapat mengakibatkan kondisi tubuh yang melemah, sehingga membuat tubuh mudah lelah dan mengantuk.

- b. Psikologis, aspek psikologis merupakan aspek yang berhubungan dengan mental atau kejiwaan. Kondisi mental atau kejiwaan yang dapat mendukung keberhasilan belajar adalah kondisi mental atau kejiwaan yang stabil. Aspek mental serta kejiwaan yang mempengaruhi hasil belajar meliputi *intelegensi* (kecerdasan), minat, dan bakat. Aspek-aspek tersebut akan mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam bidang tertentu.

2) Faktor *eksternal*

- a. Keluarga, yaitu bagaimana teknik keluarga dalam membimbing, nutrisi yang diberikan, suasana rumah yang nyaman, kondisi ekonomi keluarga, hubungan antar anggota keluarga, serta perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap tumbuh kembang anaknya. Karena rumah merupakan lingkungan utama serta yang paling dekat dengan siswa, perlakuan orang tua, kenyamanan yang diberikan serta perhatian dari orang tua sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena sekolah merupakan tempat untuk mendapatkan pendidikan melalui proses belajar. Segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran ada di sekolah. Aspek yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah yaitu dari cara guru mengajar, metode yang digunakan, hubungan antar murid dengan murid lainnya,

hubungan murid dengan pendidik, tata tertib dan disiplin, alat serta media pembelajaran, serta waktu sekolah

- c. Masyarakat, pengaruh lingkungan masyarakat tidak kalah penting terhadap hasil belajar, ini karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Aspek masyarakat yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya kegiatan yang dilakukan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, serta lembaga pendidikan yang dapat menunjang keberhasilan belajar seperti bimbingan belajar, kursus, dan yang lainnya.

2.1.2.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar yang dipakai dalam penelitian ini adalah indikator hasil belajar kognitifnya. Kategori dimensi pengetahuan sebagaimana dirumuskan dalam Taksonomi Bloom hasil perbaikan yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl. (dalam Astuti, 2021) yaitu:

1) Mengingat (*remembering*-C1)

Mengingat adalah proses memperoleh kembali pengetahuan yang telah berlalu, yang mencakup dua bentuk: mengenali (menarik kembali informasi konkret dari masa lalu) dan memanggil (mengakses kembali pengetahuan secara cepat dan tepat).

2) Memahami (*understanding*-C2)

Pemahaman adalah proses membangun makna dari beragam sumber informasi melalui kegiatan seperti mengelompokkan dan membandingkan. Mengelompokkan dilakukan berdasarkan informasi yang bersifat khusus,

sementara membandingkan berfokus pada mengenali kesamaan serta perbedaan antar objek atau konsep.

3) Menerapkan (*applying-C3*)

Menerapkan berarti memanfaatkan pengetahuan untuk melakukan percobaan atau menyelesaikan suatu permasalahan. Ruang lingkup aktivitas ini mencakup dua hal utama, yaitu melaksanakan langkah-langkah secara prosedural (*executing*) dan menjalankan penerapan dalam konteks tertentu (*implementing*).

4) Menganalisis (*analyzing-C4*)

Menganalisis adalah proses memecahkan suatu masalah dengan memisahkan bagian-bagiannya dan menelaah hubungan antar bagian tersebut untuk memahami bagaimana keterkaitan itu bisa menyebabkan masalah. Aktivitas ini melibatkan kemampuan kognitif seperti membedakan, mengorganisasi, dan mengaitkan.

5) Mengevaluasi (*evaluating-C5*)

Evaluasi adalah proses menilai sesuatu dengan menggunakan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti mutu, keberhasilan, efisiensi, serta ketetapan tindakan. Dalam pelaksanaannya, evaluasi mencakup aktivitas mengamati secara cermat dan memberikan masukan kritis terhadap apa yang sedang dinilai.

6) Mencipta (*creating-C6*)

Mencipta adalah proses menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda, dengan tujuan membangun satu kesatuan yang utuh dan bermakna. Kegiatan ini mencakup tiga tahap utama: merumuskan ide, menyusun rencana, dan mewujudkannya menjadi bentuk nyata.

2.1.2.4 Pengertian IPAS

IPAS ialah sebuah mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar, yang ada semenjak diberlakukannya kurikulum merdeka. Mata pelajaran IPAS ialah mata pelajaran gabungan antara mata pelajaran IPA serta IPS. Delimanugari (2024) menyatakan ilmu pengetahuan alam serta sosial, yang kerap disingkat jadi IPAS, merupakan kajian mengenai biotik serta abiotik di alam semesta beserta hubungannya dengan manusia selaku makhluk sosial dalam lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Susilowati (2023) IPAS merupakan bidang keilmuan yang menekuni menimpa barang tidak hidup(abiotik) serta makhluk hidup(biotik) di alam semesta beserta interaksinya, sekalian mengkaji kehidupan manusia baik selaku orang ataupun selaku makhluk sosial yang berhubungan dengan area sekitarnya.

Berdasarkan pada pendapat para ahlu tersebut disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS adalah ilmu yang mempelajari mengenai benda mati (abiotik) serta makhluk hidup (biotik), termasuk juga manusia sebagai individu maupun interaksinya dengan lingkungan sekitar, karena gabungan dua ilmu yang berbeda namun memiliki keterkaitan, dalam mata pelajaran IPAS siswa bukan hanya berfokus mempelajari mengenai hukum alam, biologis, alam semesta dll, seperti halnya mata pelajaran IPA dulu, namun juga sekaligus mempelajari serta mengaitkan antara fenomena alam dengan interaksi sosial manusia. Maka dari itu mata pelajaran IPAS membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam untuk dapat mengaitkan dan memahami interaksi antara fenomena alam dengan aspek sosial yang saling terhubung.

2.1.2.5 Tujuan IPAS

Menurut Andreani dan Gunansyah (2023) tujuan dari mata pelajaran IPAS di sekolah dasar adalah: 1) Membantu siswa memahami peristiwa yang terjadi di sekitarnya, 2) Menambah wawasan serta keingintahuan siswa tentang lingkungan sekitarnya, 3) Mengembangkan bakat dalam diri siswa karena siswa tidak hanya belajar materi tetapi juga melakukan berbagai kegiatan.

Sedangkan menurut Susilowati (2023) tujuan siswa mempelajari mata pelajaran IPAS yaitu: 1) Agar siswa mengembangkan diri sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, 2) Serta menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu siswa terkait peristiwa sosial, dan semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia, 3) Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan serta mengelola dan memanfaatkan sumber daya dengan sebaik-baiknya, dan 4) Meningkatkan kemampuan inkuiri mulai dari mengenali, merumuskan, hingga menyelesaikan permasalahan melalui tindakan nyata.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan tujuan dari pelajaran IPAS adalah 1) Membantu siswa memahami peristiwa yang terjadi di sekitarnya, 2) Mengembangkan diri, menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu siswa tentang lingkungan sekitarnya, 3) Mendorong siswa untuk peduli terhadap lingkungan dan mengelola sumber daya dengan baik, 4) Meningkatkan kemampuan inkuiri dengan mengenali, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.

2.1.2.6 Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan yang dialami oleh murid sehabis melaksanakan proses belajar dalam waktu kurun tertentu, yang dapat dilihat melalui penilaian akhir berupa skor atau nilai yang diperoleh siswa. Di sekolah

dasar siswa mendapatkan mata pelajaran IPAS. IPAS adalah ilmu yang mempelajari mengenai benda mati (abiotik) serta makhluk hidup (biotik), termasuk juga manusia sebagai individu maupun interaksinya dengan lingkungan sekitar. Dari pembelajaran tersebut akan memperoleh hasil berupa hasil belajar.

Jadi hasil belajar IPAS ialah perubahan yang dialami siswa dan dapat diukur melalui penilaian akhir berupa skor atau nilai yang diperoleh siswa melalui mata pelajaran IPAS yang disajikan oleh guru, menyangkut aspek kognitif yang dilakukan melalui tes.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem based learning*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem based learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh Prof. Howard Barrows pada 1969 di *McMaster University School of Medicine*, Kanada dalam hal pembelajaran ilmu medis Murdilah dkk., (2025). Model pembelajaran PBL adalah satu dari sekian banyaknya model yang bisa mendorong partisipasi aktif peserta didik saat pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh karakteristik model PBL yang menerapkan pendekatan berpusat pada siswa (*student-centered*). Dengan demikian, peserta didik memegang peranan aktif dalam proses pembelajaran, sementara pendidik bertindak sebagai fasilitator (Wahyuningtyas dan Kristin, 2021).

Model PBL juga dapat diartikan sebagai sat diantara banyaknya model belajar yang memberikan masalah sebagai rangsangan atau stimulus kepada siswa saat pembelajaran (Ribawa dkk., 2024). Menurut Rahmi dkk., (2021) model PBL merupakan sesuatu pendekatan pendidikan yang menuntut siswa buat mengerjakan sesuatu permasalahan nyata buat membangun pengetahuannya sendiri, tingkatkan

keahlian berpikir kritis, keyakinan diri, dan tingkatkan keahlian siswa bekerja sama dalam kelompok. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Arta dkk., (2020) *problem based learning* merupakan alur belajar yang berfokus terhadap permasalahan.

Menurut beberapa pendapat ahli tersebut bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada yang berfokus pada kasus nyata yang diberikan supaya siswa bisa membangun pengetahuannya sendiri, melatih keahlian berpikir kritis, yakin diri siswa, dan kerja sama siswa dalam kelompok.

2.1.3.2 Langkah Model Pembelajaran *Problem based learning*

Pada penerapan saat proses belajar dengan model *problem based learning* mempunyai beberapa *sintaks*. Adapun sintaks model *problem based learning* menurut para ahli yaitu sebagai berikut. Menurut Oktariani dkk., (2024:476) implementasi model PBL mencakup lima fase yaitu “(1) mengorientasikan siswa pada masalah, siswa terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. (2) mengorganisasikan siswa pada kegiatan pembelajaran. (3) membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok. (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya. (5) menganalisis serta mengevaluasi proses dalam pemecahan masalah”.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Halimah dkk., (2023); Rahayu (2021) langkah model pembelajaran *problem based learning* yaitu:

- 1) Mengorientasi siswa terhadap permasalahan, di sesi ini guru membagikan data terpaut dengan tujuan pendidikan, memotivasi siswa buat ikut serta dalam pemecahan permasalahan sekalian memohon siswa buat melaksanakan pengamatan terhadap sesuatu permasalahan yang berkaitan dengan modul

pendidikan. Sebaliknya siswa dalam kelompok mengamati sekaligus menguasai kasus yang diberikan oleh guru.

- 2) Mengkondisikan siswa untuk belajar, pada tahap ini guru membantu siswa untuk mengorganisasikan tugas yang berhubungan dengan masalah yang diberikan serta memastikan masing-masing siswa memahami tugas nya masing-masing. Siswa berdiskusi dan membagi pengerjaan tugas dalam kelompoknya masing-masing (mencari data maupun bahan yang dapat membantu dalam penyelesaian masalah)
- 3) Membantu penyelidikan mandiri maupun secara berkelompok, pada tahap ini guru mengarahkan siswa untuk menghimpun informasi sebanyak-banyaknya sekaligus memantau partisipasi siswa dalam pemecahan masalah dalam kelompok. Siswa mencari sumber, referensi, maupun data yang digunakan untuk diskusi kelompok.
- 4) Mengembangkan serta mempresentasikan hasil, di fase ini guru menolong siswa untuk merancang serta mempersiapkan hasil karya hingga karya ditampilkan. Siswa mempresentasikan atau menyajikan karya yang telah dibuat.
- 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membimbing presentasi, dan mengarahkan kelompok lain untuk memberikan masukan atau apresiasi kepada kelompok presentasi, selanjutnya pendidik dan siswa menyimpulkan materi. Sedangkan setiap kelompok melakukan presentasi, dan kelompok lain memberikan masukan atau apresiasi, yang dilanjutkan dengan merangkum atau membuat kesimpulan.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, disimpulkan langkah-langkah model *problem based learning* yang digunakan pada penelitian ini yaitu dapat dilihat dalam tabel 2.2.

Tabel 2. 2
Langkah Model Pembelajaran *Problem based learning*

No	Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Langkah 1: Orientasi siswa pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membentuk siswa dalam kelompok kecil yang berjumlah 3-5 orang secara heterogen. 2. Guru memberikan permasalahan terkait dengan materi pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berkumpul bersama kelompok yang ditentukan oleh guru. 2. Siswa bersama kelompok yang telah dibentuk mengamati sekaligus memahami permasalahan yang diberikan oleh guru.
2	Langkah 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan lembar LKPD kepada siswa. 2. Guru mengarahkan siswa untuk membagi tugas dengan sama rata pada masing-masing anggota kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencermati LKPD yang diberikan. 2. Siswa berdiskusi dan membagi pengerjaan tugas dalam kelompoknya masing-masing.
3	Langkah 3: Membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok	Pendidik menginformasikan kepada siswa untuk menghimpun informasi sekaligus memantau keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah.	Siswa mencari sumber, referensi, maupun data yang digunakan untuk diskusi kelompok.
4	Langkah 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya	Guru membantu siswa untuk merancang serta menyiapkan hasil karya hingga karya ditampilkan.	Siswa mempresentasikan atau menyajikan karya yang telah dibuat.
5	Langkah 5: Menganalisa dan mengevaluasi	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok lain untuk memberikan apresiasi atau	Setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya sedangkan kelompok lain

No	Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	proses pemecahan masalah	masukan. Dan diakhiri dengan menyimpulkan materi bersama-sama antara siswa dan guru.	memberikan masukan atau apresiasi.

2.1.3.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Problem based learning*

Kelebihan model pembelajaran *problem based learning* menurut Tyas (dalam Lagarusu dkk., 2023) yaitu: 1) meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, 2) mendorong inisiatif siswa untuk bekerja sama dan memotivasi siswa saat pembelajaran, 3) siswa belajar memecahkan masalah menggunakan pengetahuan yang dimilikinya, 4) membuat siswa menjadi mandiri serta bebas dalam berpikir, 5) pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru kemudian melakukan evaluasi secara mandiri terhadap hasil belajar maupun proses pembelajaran. Menurut Bawadi dkk., (2025) keunggulan utama dari model pembelajaran *problem based learning* adalah kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga setiap anggota berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Isrok'atun dan Rosmala (dalam Asmara dan Septiana, 2023:41) kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *problem based learning* adalah 1) dapat membangun pemahamannya secara mandiri siswa terhadap materi pembelajaran yang didapatkan; 2) meningkatkan kemampuan inisiatif siswa di dalam proses pembelajaran; 3) mengembangkan serta meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa secara keseluruhan; 4) mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan individu dan dinamika kerja kelompok; 5) menumbuhkan sikap motivasi diri (*self-motivated*); 6) terjalinnya hubungan yang baik antar siswa; 7) meningkatkan kemampuan

menyampaikan materi pembelajaran. sedangkan menurut Kilroy (dalam Kocoglu dan Kanadli, 2025) keunggulan utama dari model pembelajaran *problem based learning* adalah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berkelompok sehingga setiap anggota berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Dari kajian tersebut disimpulkan keunggulan dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu: 1) meningkatkan kemampuan berpikir kritis; 2) mendorong inisiatif siswa dalam bekerja sama; 3) meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran; 4) siswa dapat membangun pemahaman serta pengetahuan secara mandiri melalui pemecahan masalah; 5) mengembangkan kemampuan dinamika kerja kelompok dan interaksi antar siswa; 6) membentuk sikap motivasi diri; 7) memberikan kebebasan siswa untuk berpikir secara mandiri dan kreatif; 8) meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran; 9) setiap siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.

2.1.4 Media Audio visual

2.1.4.1 Hakikat Media Audio visual

Media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar yang diambil dari bahasa latin yaitu *medius*, artinya tengah, perantara, ataupun pengantar. Media pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar (Budiarta dan Sila, 2022).

Sedangkan menurut Sudewa dkk., (2021) media ialah alat bantu sebagai penyampai informasi belajar yang ingin disampaikan oleh pembuat kepada penerima. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Antara dkk., (2023) media

pembelajaran merupakan jembatan antara guru dan siswa pada proses pembelajaran dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan kajian disimpulkan media pembelajaran ialah segala alat bantu atau sarana yang digunakan sebagai jembatan antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi belajar. Budiarta dan Sila (2022:118) menyatakan:

“media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 1) media visual, yakni sesuatu yang dapat diamati atau dilihat seperti gambar, foto, poster, grafik, dan sebagainya; 2) media audio, yakni media yang bisa digunakan dengan mendengarnya seperti kaset audio, radio, mp3; 3) media *audio visual*, yakni media yang dapat dilihat sekaligus didengar suaranya seperti *video* dan televisi; 4) multimedia, yakni media yang bisa menampilkan unsure media secara lengkap, seperti animasi, pembelajaran berbasis internet dan komputer; 5) media realita, yakni media riil yang ada di lingkungan alam, seperti binatang dalam keadaan hidup atau sudah diawetkan”

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa dalam penelitian ini menggunakan bantuan media pembelajaran berupa *audio visual*. Menurut Antari (2020) media *audio visual* adalah termasuk jenis multimedia, yang mengandung suara atau audio yang dapat didengar serta gambar atau visual yang dapat dilihat, seperti *video*, film, animasi, dan lainnya. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Saputra (2024) media *audio visual* adalah alat bantu pembelajaran yang mengandung unsur suara atau audio serta visual atau gambar, *video*, maupun animasi. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah alat bantu dalam pembelajaran yang mengandung unsur audio atau suara dan visual atau gambar, seperti *video*, film, kartun, dan animasi. Dalam penelitian ini jenis media *audio visual* yang digunakan adalah berupa *video*.

Video pembelajaran adalah sarana yang berisikan pesan pembelajaran, dapat merangkum banyak informasi maupun peristiwa dalam kurun waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas, serta dilengkapi dengan gambar serta suara yang

dapat diputar berulang kali (Putra dkk., 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Octavyanti dan Wulandari (2021) menyatakan *video* merupakan salah satu media *audio visual* yang bisa menyajikan gambar yang bergerak serta suara.

Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa *video* adalah sarana yang dapat merangkum informasi atau peristiwa secara singkat dan jelas, yang dilengkapi dengan gambar bergerak serta suara yang dapat diputar berulang-ulang.

2.1.4.2 Kelebihan Media *Audio visual*

Video pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak (Setyawati dkk., 2022). Hal tersebut karena *video* dapat memberikan gambaran secara nyata terkait hal yang sulit dijelaskan oleh kata-kata, dan membantu siswa untuk melihat secara nyata melalui gambar atau visual sehingga siswa tidak perlu lagi menerka-nerka yang dapat mengakibatkan miskonsepsi. Selain itu kelebihan lain dari media *video* pembelajaran yaitu mampu mendorong motivasi belajar siswa karena dengan penggunaan *video* selain melibatkan pendengaran dan penglihatan, juga bisa melibatkan langkah nyata yang diwujudkan dengan nyata (Lestari dan Sujana, 2021). Kelebihan dari *video* juga dikemukakan oleh Munir (dalam Aap, 2022) yaitu: 1) *video* bisa menunjukkan bagaimana keadaan sebenarnya dari sebuah proses, fenomena, atau kejadian; 2) adanya penggabungan teks atau gambar, membuat *video* penjelasan jadi lebih menarik dan mudah dimengerti; 3) kita juga bisa memutar ulang bagian tertentu dari *video* supaya bisa melihat detail yang ingin kita pahami lebih jelas; 4) *video* cocok untuk mengajarkan materi yang berhubungan dengan perilaku atau keterampilan psikomotorik; 5) gabungan antara visual dan audio dalam *video* dapat menyampaikan pesan dengan lebih efektif dan cepat dibandingkan hanya

menggunakan teks; dan 6) *video* dapat memperlihatkan secara jelas langkah-langkah suatu prosedur, misalnya teknik menggambar segitiga sama sisi menggunakan jangka.

Dari pandangan para ahli tersebut didapatkan simpulan bahwa kelebihan dari *video* yaitu 1) adanya unsur audio dan visual menjadikan *video* lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa khususnya pada materi yang bersifat abstrak; 2) *video* dapat diputar berulang-ulang pada bagian tertentu agar bisa melihat detail yang ingin dipahami lebih jelas; dan 3) mendorong motivasi belajar siswa. Kelebihan dari *video* pembelajaran tersebut akan berdampak terhadap proses belajar siswa termasuk kerja sama dan hasil belajar siswa menjadi tujuan dalam pelajaran.

2.1.5 Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual*

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada permasalahan nyata yang diberikan agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri, melatih kemampuan berpikir kritis, serta percaya diri siswa dalam proses pemecahan masalah.

Audio visual adalah alat bantu dalam pembelajaran yang mengandung unsur audio atau suara dan visual atau gambar, seperti *video*, film, kartun, dan animasi yang memungkinkan siswa untuk mengamati peristiwa atau informasi nyata.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media *audio visual* merupakan pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah nyata melalui media *audio visual* berupa *video*, kemudian siswa berkerjasama dalam kelompok untuk mengumpulkan informasi serta mencari solusi dari

permasalahan yang telah diberikan. Media *video* dapat dijadikan sebagai contoh permasalahan karena dapat menampilkan masalah nyata yang tidak dapat dibawa oleh guru secara langsung ke dalam kelas untuk ditunjukkan kepada siswa sebagai pendukung proses pembelajaran. Dengan siswa mengamati masalah secara nyata siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang diberikan dibandingkan dengan dijelaskan secara lisan oleh guru yang mengakibatkan siswa berpikir abstrak.

Tabel 2. 3

Langkah Model Pembelajaran *Problem based learning* berbantuan Media *Audio visual*

No	Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Langkah 1: Orientasi pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membentuk siswa menjadi kelompok kecil yang berjumlah 3-5 orang secara heterogen. 2. Guru menampilkan <i>video</i>. 3. Guru memberikan permasalahan yang tersaji dalam <i>video</i>, terkait dengan materi pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berkumpul bersama kelompok yang ditentukan oleh guru 2. Siswa bersama kelompoknya mengamati sekaligus memahami permasalahan dari <i>video</i> yang diberikan oleh guru.
2	Langkah 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan lembar LKPD kepada siswa. 2. Guru mengarahkan siswa untuk membagi tugas dengan sama rata pada masing-masing anggota kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencermati LKPD yang diberikan. 2. Siswa berdiskusi dan membagi pengerjaan tugas dalam kelompoknya masing-masing.
3	Langkah 3: Mengarahkan proses penyelidikan individu ataupun kelompok	Pendidik menginformasikan kepada siswa agar menghimpun informasi sekaligus memantau keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah.	Siswa mencari sumber, referensi, maupun data yang digunakan untuk diskusi kelompok.

No	Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
4	Langkah 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya	Guru membantu siswa untuk merancang serta menyiapkan hasil karya hingga karya ditampilkan.	Siswa mempresentasikan atau menyajikan karya yang telah dibuat.
5	Langkah 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok lain untuk memberikan apresiasi atau masukan. Dan diakhiri dengan menyimpulkan materi bersama-sama antara siswa dan guru.	Setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya sedangkan kelompok lain memberikan masukan atau apresiasi.

2.1.6 Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran yang biasanya diterapkan atau digunakan oleh guru dalam mata pelajaran IPAS di kelas V Gugus Pattimura Denpasar Selatan adalah model pembelajaran langsung.

Menurut Zega (dalam Wardani dkk., 2025) model pembelajaran langsung atau *direct instruction* adalah model pembelajaran yang secara umum berpusat kepada guru, dalam pembelajaran guru memiliki kendali penuh dalam kegiatan pembelajaran, secara umum model pembelajaran langsung lebih berfokus kepada ceramah dan juga demonstrasi. Menurut Lubis dkk., (2024) pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang berpusat kepada guru. Sejalan dengan kedua pendapat tersebut menurut Asyva dkk., (2025) *direct instruction* adalah pembelajaran yang berpusat kepada guru, dari penyampaian tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, memberikan contoh, hingga tahap evaluasi.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat kepada guru,

sedangkan siswa hanya sebagai pendengar karena secara keseluruhan pembelajaran dikendalikan oleh guru mulai dari penyampaian materi, pemberian contoh, serta evaluasi.

Menurut Asyva dkk., (2025) kelemahan dari pembelajaran langsung adalah 1) terbatasnya siswa untuk berdiskusi, bertukar pikiran dan mengeksplorasi; dan 2) siswa menjadi pasif karena hanya menerima informasi tanpa terlibat dalam proses berpikir dan pemecahan terhadap masalah. Dengan penggunaan model pembelajaran langsung akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar serta kemampuan sosial siswa yaitu kerja sama karena siswa berperan pasif dalam pembelajaran.

Menurut Handayani dan Abadi (2020:123) “Sintaks *direct instruction* terdiri dari lima fase sistematis. Tahap pertama dimulai dengan penyampaian tujuan dan pengkondisian siswa. Fase kedua melibatkan demonstrasi pengetahuan atau keterampilan oleh guru, diikuti dengan pelatihan terbimbing pada fase ketiga. Tahap keempat difokuskan pada pengecekan pemahaman serta pemberian umpan balik, dan diakhiri dengan fase kelima yang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih secara mandiri.”

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Sari (2021) yang menjelaskan secara lebih terperinci sintaks model pembelajaran langsung yaitu dalam Tabel 2.4

Tabel 2. 4
Langkah/Sintaks Model Pembelajaran Langsung

Langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Langkah 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran	Menjelaskan tujuan, menginformasikan, serta menyiapkan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran.	Siswa menyimak penjelasan guru.

Langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
dan menyiapkan siswa		
Langkah 2: Mendemonstrasikan pengetahuan	Memberikan informasi terkait dengan materi secara bertahap	Siswa menyimak informasi yang diberikan.
Langkah 3: Membimbing pelatihan	1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. 2. Merencanakan dan memberikan pelatihan kepada siswa dengan memberi contoh dan arahan	1. Siswa berkumpul bersama kelompoknya. 2. Siswa bersama kelompoknya mengikuti contoh atau arahan yang diberikan guru
Langkah 4: Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek pekerjaan siswa apakah sudah berhasil melakukan tugasnya, memberikan umpan balik.	Siswa menyampaikan hasil tugasnya.
Langkah 5: Memberikan kesempatan untuk pelatihan	Memberikan siswa untuk berlatih secara mandiri untuk menguasai materi	Siswa dapat membaca, berdiskusi, atau bertanya kepada guru hal yang belum diketahui.

(Dimodifikasi dari Sari, 2021)

Langkah pembelajaran langsung yang pakai pada penelitian ini adalah mengambil pendapat dari Sari. Karena langkah pembelajaran yang dikemukakan lebih terperinci, yang akan digunakan dalam penyusunan modul ajar sebagai perbandingan dari model pembelajaran *problem based learning*. Dalam model ini siswa sangat tergantung dari apa yang diberikan guru sehingga siswa hanya pasif dan kurang berinisiatif untuk menggali pemahaman sendiri.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

- 1) Bersumber pada riset bertajuk “ Model Problem based learning Berbantuan Audio visual Tingkatkan Keahlian Berpikir Kritis serta Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD” yang diteliti oleh Chandan dkk.,(2024), dengan variabel

terikatnya keahlian berpikir kritis serta hasil belajar IPA sebaliknya variabel bebasnya model pendidikan problem based learning berbantuan media audio visual. Riset ini menampilkan kalau model pendidikan Problem based learning berbantuan media audio visual mempengaruhi signifikan terhadap keahlian berpikir kritis serta hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Dilihat dari uji- t diperoleh X pada Y1 dengan nilai thitung buat keahlian berpikir kritis sebesar 16,100 t tabel 1,666 serta pada Y2 dengan nilai t hitung buat hasil belajar IPA sebesar 14,278 t tabel 1,666. Tidak hanya itu, dilihat dari analisis uji MANOVA nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lt; 0,05. Persamaan riset oleh Chandan dkk, terhadap riset ini ialah memakai model problem based learning berbantuan media audio visual dan mengukur hasil belajar, sebaliknya perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, jenjang kelas subjek yang diteliti, serta variabel terikatnya tidak hanya hasil belajar ialah riset Chandan dkk juga mengukur keterampilan berpikir kritis sedangkan penelitian yang dilakukan mengukur kemampuan kerja sama. Penelitian ini membuktikan bahwa model PBL berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media Papan Pancasila Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV Sd Negeri 2 Sarirejo” yang diteliti oleh Yulianti dkk., (2023), dengan variabel yang diteliti yaitu variabel bebasnya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan pancasila, sedangkan variabel terikatnya hasil belajar PPKn. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan pancasila berpengaruh signifikan terhadap keterampilan hasil belajar PPKn. Dilihat dari

persentase nilai rata-rata hasil belajar PPKn siswa saat pretest adalah 45.40 dan saat posttest adalah 77.20 yang menunjukkan peningkatan signifikan. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah bantuan media yang digunakan, variabel terikat lainnya yaitu kemampuan kerja sama, serta mata pelajaran yang diteliti. Penelitian sebelumnya ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

- 3) Penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Kerjasama dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Problem based learning* Materi Bangun Datar Kelas I SD Muhammadiyah Pakel Tahun Ajaran 2022/2023” yang diteliti oleh Widanti dkk., (2023), dengan variabel yang diteliti yaitu variabel bebasnya model pembelajaran *problem based learning*, sedangkan variabel terikatnya kerjasama dan hasil belajar. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar. Dibuktikan dengan rata-rata persentase kerjasama peserta didik pada siklus I sebesar 69.52% dan pada siklus II meningkat menjadi 85.48%. Persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 57.14% dan meningkat menjadi 82.14%. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* terhadap kerjasama dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya pada penelitian yang telah dilakukan tidak bantuan media sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan bantuan media *audio visual*, kemudian perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang diteliti yang mana penelitian

sebelumnya fokus penelitiannya terhadap hasil belajar pada materi mata pelajaran matematika pada jenjang kelas I. Sedangkan penelitian yang dilakukan fokus terhadap hasil belajar IPAS di jenjang kelas V. Penelitian sebelumnya ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* efektif untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar.

- 4) Penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Sikap Kerjasama Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model *Problem based learning* (PBL) Pada Peserta Didik Kelas III Negeri Kedungwaru” yang diteliti oleh Dumilah dkk., (2022), dengan variabel yang diteliti yaitu variabel bebasnya model pembelajaran *problem based learning* dan variabel terikatnya sikap kerja sama dan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar bahasa indonesia peserta didik. Dibuktikan dengan pada siklus I persentase ketuntasan siswa yang memenuhi capaian target kerjasama yaitu 46,67 % dan meningkat pada siklus II menjadi 86,67% dan pada hasil belajar siklus I persentase ketuntasan siswa yang memenuhi target yaitu 70 % dan meningkat menjadi 86,67 % di siklus II. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* terhadap kerja sama dan hasil belajar. Sementara itu, poin pembeda utamanya dapat ditemukan pada penggunaan media pembelajaran, kategori mata pelajaran yang diampu, serta jenjang kelas subjek yang diteliti. Penelitian yang dilakukan menggunakan bantuan media *audio visual*, dengan mata pelajaran IPAS kelas V SD sedangkan penelitian sebelumnya tanpa bantuan media terhadap kerja

sama dan hasil belajar bahasa indonesia di kelas III SD. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar peserta didik.

- 5) Penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Problem based learning* untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Koroulon 1” diteliti oleh Susilawati dan Kusumo (2024) dengan variabel yang diteliti, variabel bebasnya yaitu *problem based learning* dan variabel terikatnya kemampuan kerja sama dan hasil belajar matematika kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan kerjasama siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang dilihat dari persentase ketuntasan dari 42,1% menjadi 84,2% pada akhir siklus II. Kemudian peningkatan pada rata-rata nilai kerjasama peserta didik dari 51,2 menjadi 74,89 pada akhir siklus II. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang memberikan pengaruh terhadap kemampuan kerja sama dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada mata pelajaran yang diteliti, jenjang kelas subjek penelitian, serta penelitian yang dilakukan berbantuan media pembelajaran *audio visual*. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan hasil belajar siswa.
- 6) Penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Problem based learning* (PBL) dengan Multimedia untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas III” yang diteliti oleh Ummah dkk., (2025), dengan variabel

penelitian, variabel bebasnya model *problem based learning* dengan multimedia, dan variabel terikatnya yaitu kerja sama dan hasil belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa model *PBL* menggunakan multimedia dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar tentang cuaca pada siswa kelas III. Terdapat relevansi antara penelitian terdahulu dengan studi saat ini, yakni keduanya secara konsisten mengimplementasikan model *Problem Based Learning* untuk meninjau dampaknya terhadap keterampilan kerja sama dan capaian belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan serta jenjang kelas dari subjek yang diteliti. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar.

- 7) Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Kerja Sama Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL), *Visual Auditory Kinestetik* (VAK), Dan *Talking Stick* pada Muatan Ips Sekolah Dasar” diteliti oleh Simangunsong dan Purwati (2024), dengan variabel terikatnya yaitu aktivitas dan keterampilan kerja sama siswa, sedangkan variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *problem based learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan model *Problem based learning* (PBL), *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK), dan *Talking Stick* efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar IPAS. Dilihat dari aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari 17% pada pertemuan awal menjadi 94%, dengan kriteria sangat aktif. Kemudian keterampilan kerja sama siswa meningkat dari 28% menjadi 100%, dengan kriteria sangat terampil. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran siswa juga

meningkat dari 22% menjadi 94%. Studi terdahulu memiliki relevansi dengan penelitian ini dalam hal implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) guna mengoptimalkan kerja sama dan hasil belajar IPAS. Meski demikian, terdapat perbedaan mendasar pada penelitian saat ini, yaitu fokus penggunaan satu model pembelajaran (PBL) yang diperkuat dengan pemanfaatan media audio visual. Selain itu, perbedaan juga terletak pada pemilihan jenjang kelas yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* meningkatkan kerja sama dan hasil belajar IPAS.

- 8) Penelitian yang berjudul “Peningkatan Sikap Kerjasama dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual*” yang diteliti oleh Ningtyas dan Utami (2024), dengan variabel bebasnya model PBL berbantuan *video*, sedangkan variabel terikatnya yaitu sikap kerja sama dan hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL (*Problem based learning*) berbantuan media *video* dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap kerja sama pada mata pelajaran IPAS. Dilihat dari peningkatan sikap kerja sama pada siklus I meningkat menjadi 4 siswa pada kategori tinggi atau (16,67%), 12 siswa pada kategori cukup atau sedang (50%), 8 siswa atau (33,33%) pada kategori rendah, lalu meningkat lagi pada siklus II menjadi 10 siswa mencapai nilai kerja sama kategori tinggi atau (41,67%), dan hasil belajar ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 73,04 pada siklus II sebesar 80,29. Studi terdahulu memiliki relevansi dengan penelitian ini dalam hal penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan pemanfaatan media *video* dan sama-sama

mengukur kerja sama dan hasil belajar IPAS. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang kelas subjek yang diteliti. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *video* dapat meningkatkan kerja sama siswa dan hasil belajar IPAS siswa.

- 9) Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III B SD Kanisius Kadirojo Pada Materi Satuan Tidak Baku Menggunakan Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL)” yang diteliti oleh Pramesti dkk., (2024), dengan variabel terikatnya kerja sama dan hasil belajar, sedangkan variabel bebasnya model pembelajaran *problem based learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL bisa membantu meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada materi satuan tidak baku. Dilihat dari persentase kerja sama siswa yang meningkat dari 57,44% pada prasiklus menjadi 86,25% pada siklus II dan hasil belajar meningkat dari 57,44% pada pra siklus dan menjadi 100% ketuntasan pada siklus II. Terdapat kesamaan antara kajian sebelumnya dengan penelitian ini, yakni keduanya sama-sama menerapkan menerapkan model PBL, dan mengukur kerja sama dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu mata pelajaran yang diteliti, adanya penggunaan media *audio visual* pada penelitian yang dilakukan serta jenjang kelas dari subjek yang diteliti. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat membantu meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa.
- 10) Penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Penerapan *Problem based learning* pada Materi Bagian Tumbuhan pada Siswa SD Telkom Makassar” penelitian ini dilakukan oleh Mandjur (2024) dengan variabel bebas

yaitu model PBL dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPAS. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar IPAS kelas IV meningkat sebagai hasil penerapan model PBL. Dilihat dari adanya peningkatan persentase siswa yang memenuhi Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) dari 34,5% pada siklus 1 menjadi 100% pada siklus 2 dan peningkatan nilai rata-rata dari 67,76 menjadi 91,72. Terdapat relevansi antara kajian terdahulu dengan penelitian ini, di mana keduanya mengaplikasikan model PBL dan sama-sama mengukur hasil belajar IPAS, sedangkan perbedaannya pada penelitian yang dilakukan adanya bantuan media yaitu *audio visual*, selain mengukur hasil belajar juga mengukur kemampuan kerja sama dan jenjang kelas subjek yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Mandjur dkk, ini membuktikan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

- 11) Penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Problem based learning* Menggunakan Multimedia untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Tentang Aku dan Lingkungan Sekitarku Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Krakal Tahun Ajaran 2023/2024” yang diteliti oleh Anggraeni dkk., (2025), dengan variabel bebasnya model PBL menggunakan multimedia, sedangkan variabel terikatnya kerja sama dan hasil belajar pendidikan Pancasila. hasil penelitian ini menunjukkan model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar pendidikan pancasila. Dilihat dari peningkatan pada kerja sama, pada siklus I = 78,89%, siklus II = 84,17%, siklus III = 91,11% dan hasil belajar pada siklus I dari 76,47% meningkat di siklus II menjadi 88,24%, kemudian pada siklus III kembali meningkat menjadi 94%. Persamaan penelitian sebelumnya ini dengan

penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model PBL dan sama-sama mengukur kerja sama dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada jenis media yang digunakan, dan mata pelajaran yang diteliti.

12) Penelitian yang berjudul “Peran Media *Audio visual* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 Sd Global Prima Medan” yang diteliti oleh Pohan dkk., (2024), dengan variabel bebasnya yaitu media *audio visual* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar bahasa mandarin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa media *audio visual* memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa selain itu media *audio visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa mandarin siswa kelas 5 SD Global Prima Medan. Persamaan penelitian yang dilakukan Pohan dkk, dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media *audio visual* dan mengukur hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada adanya penerapan model pembelajaran PBL pada penelitian yang dilakukan, variabel terikat yang akan diteliti selain hasil belajar juga mengukur kemampuan kerja sama, dan mata pelajaran yang diteliti.

13) Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Kerja Sama Menggunakan Model Pembelajaran Solid Berbantuan Media *Audio visual* Pada Muatan IPAS Kelas IV SDN Kuin Utara 5 Banjarmasin” yang diteliti oleh Olfah dkk., (2024) dengan variabel terikat yaitu media pembelajaran solid berbantuan media *audio visual*, sedangkan variabel terikatnya yaitu aktivitas dan keterampilan kerja sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pertemuan 1 mendapatkan skor 32 dengan kriteria “Baik”, dan meningkat saat pertemuan 4 menjadi skor 39 dengan kriteria “Sangat Baik”. Aktivitas

siswa pada pertemuan 1 mencapai 61% dengan kriteria “Cukup Aktif” dan meningkat menjadi 94% dengan kriteria “Sangat Aktif” pada pertemuan 4. Keterampilan kerja sama siswa juga meningkat dari 61% (Cukup Terampil) di pertemuan 1 menjadi 94% (Sangat Terampil) di pertemuan 4. Peningkatan ini berpengaruh positif pada hasil belajar siswa, yang menunjukkan peningkatan dari pertemuan 1 hingga 4 dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 89%. Persamaan penelitian Olfah dkk, dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama berbantuan media *audio visual* dan sama-sama mengukur keterampilan kerja sama pada muatan IPAS. Sementara itu, poin pembeda utama ditemukan pada jenis model pembelajaran yang diimplementasikan serta karakteristik subjek yang menjadi fokus dalam penelitian dilakukan hanya siswa saja. Penelitian ini membuktikan bahwa bantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kerja sama siswa.

- 14) Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kerjasama Melalui Media Pembelajaran *Audio visual* Kelas III Sekolah Dasar” yang diteliti oleh Athaya dkk., (2023) dengan variabel bebas yaitu media *audio visual*, sedangkan variabel terikatnya prestasi belajar dan kerjasama. Hasil penelitian ini menunjukkan prestasi belajar dan kerjasama pada Tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup mengalami peningkatan yaitu dari 40% pada siklus I menjadi 60% pada siklus II dan 87 % pada siklus III. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Athaya dkk, dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media *audio visual* untuk mengukur kerja sama, sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran yang mana pada penelitian sebelumnya tidak menggunakan

model pembelajaran dan jenjang kelas yang diteliti. Penelitian ini membuktikan bahwa media *audio visual* efektif meningkatkan kerja sama.

15) Penelitian yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Dilengkapi Media Kombinasi *Audio-Visual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas IV SD” yang diteliti oleh Hendrizal dkk., (2025), dengan variabel bebas yaitu model PjBL dilengkapi media kombinasi *audio visual*, sedangkan variabel terikatnya hasil belajar PPKn. Hasil penelitian ini menunjukkan pencapaian pengetahuan (kognitif) peserta didik pada aspek C1 dengan peningkatan persentase ketuntasan di siklus I dari 42,30% menjadi 76,92% di siklus II. Pada aspek pemahaman (C2), persentase ketuntasan juga meningkat, di siklus I dari yang mulanya 50%, mengalami peningkatan ke 84,61% di siklus II. Selain itu, ranah afektif, khususnya aspek kerjasama (A2), terdapat perubahan dari 48,07% di siklus I menjadi 85,53% di siklus II. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hendrizal dkk, dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media *audio visual* dan mengukur hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, jenjang kelas subjek penelitian serta mata pelajaran yang diteliti. Penelitian ini membuktikan bahwa media *audio visual* efektif meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan kajian penelitian relevan tersebut dapat disimpulkan, kontribusi dari ke-15 kajian penelitian yang relevan yang telah dijabarkan sebelumnya, terhadap penelitian yang dilakukan yaitu penelitian terdahulu membuktikan kalau model pembelajaran PBL dengan berbantuan media *audio visual* mampu meningkatkan kemampuan kerja sama serta hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

2.3.1 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Kemampuan Kerja Sama dan Hasil Belajar IPAS

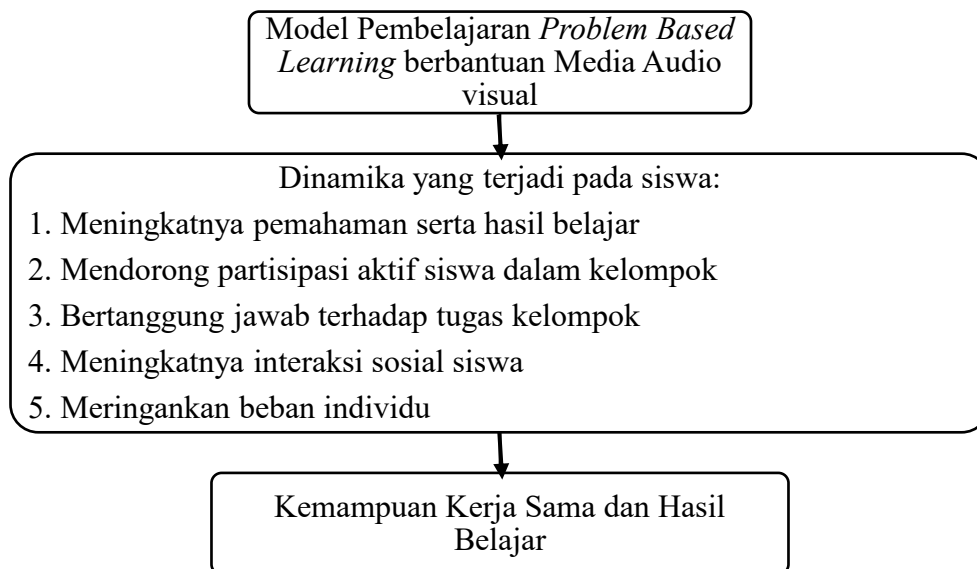
Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran IPAS. Jika model pembelajaran yang digunakan tepat serta inovatif maka hasil belajar siswa akan meningkat. Cara pandang lama menitikberatkan pembelajaran yang lebih berpusat kepada guru (*teacher centered*). Guru mempunyai kendali dalam proses pendidikan mengartikan kalau mengajar merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Siswa tidak leluasa dalam mengatakan ilham, gagasan, ataupun pendapatnya sebab pendidikan interaksi 2 arah antara guru serta siswa masih kurang. Perihal ini menimbulkan keahlian sosial siswa salah satunya kerja sama serta hasil belajar siswa jadi tidak maksimal.

Salah satu model pendidikan yang berpusat kepada siswa(*student centered*) ialah model pendidikan *problem based learning*. Model pendidikan *problem based learning* bisa membuat siswa membangun pemahamannya sendiri, mendorong siswa untuk berdiskusi, membagi tugas, bertanggung jawab, melatih siswa menghargai perbedaan dan pendapat, serta membantu siswa untuk mengambil keputusan bersama dalam proses pemecahan masalah. Melalui model PBL siswa diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi, memonitor, serta mengontrol kerja sama dan pengetahuannya. Model pembelajaran *problem based learning* memberikan peluang kepada siswa dan guru untuk mengembangkan potensi siswa dalam belajar, menyampaikan ide, dan refleksi diri. Hal ini akan memberikan

dampak yang positif dalam kerja sama kelompok serta saling menghargai argumentasi dan kemampuan siswa benar-benar digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam proses penyelesaian masalah akan memberikan siswa kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari. Melalui proses mengumpulkan informasi sampai dengan proses evaluasi siswa mendapat kesempatan untuk memahami secara mendalam materi yang didapatkan.

Dalam penerapan model pembelajaran PBL diperlukan media pembelajaran yang dapat menjadi jembatan untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan *problem based learning* adalah media *audio visual*, media ini memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menampilkan informasi dengan gambar dan suara, dapat mengubah informasi abstrak menjadi kontekstual, dapat merangkum suatu peristiwa dalam kurun waktu tertentu menjadi ringkas dan mudah di pahami. Dengan hal tersebut pembelajaran yang bersifat abstrak akan menjadi kontekstual sehingga lebih mudah dipahami siswa. Sehingga dengan adanya bantuan media *audio visual* membantu dalam proses pembelajaran, yang membuat siswa lebih mudah memahami materi sehingga berdampak positif terhadap kerja sama dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* diduga memberikan pengaruh terhadap kemampuan kerja sama dan hasil belajar IPAS siswa. Untuk lebih ringkasnya dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 2. 1
Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Kemampuan Kerja Sama dan Hasil Belajar

2.3.2 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Kemampuan Kerja Sama

Hakikat manusia sebagai makhluk sosial menuntut adanya ketergantungan dan interaksi dengan lingkungan. Hal ini mendorong terciptanya kerja sama untuk mencapai berbagai tujuan, baik dalam aktivitas rutin, lingkungan profesional, maupun institusi pendidikan. Kerja sama menjadi elemen penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Kemampuan kerja sama adalah salah satu keterampilan sosial yang penting dalam pembelajaran, khususnya dalam kegiatan yang melibatkan interaksi dalam kelompok. Kerja sama melibatkan kemampuan siswa dalam membagi tanggung jawab, menghargai pendapat teman, membuat keputusan secara bersama-sama, serta menyelesaikan perbedaan yang muncul dengan cara yang baik. Karena

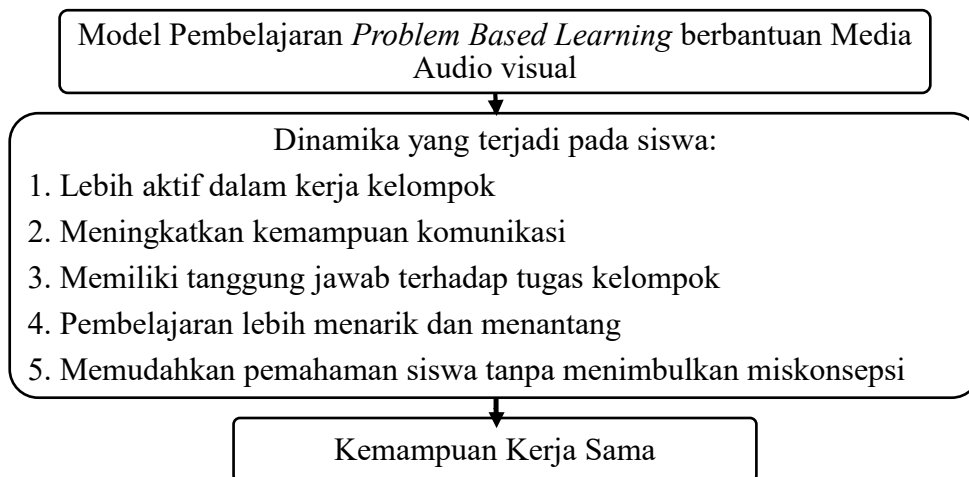
pentingnya kemampuan kerja sama dalam kehidupan, maka dalam proses pembelajaran perlu mengembangkan kemampuan kerja sama.

Model pembelajaran *problem based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat kepada siswa, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa melalui pemecahan masalah. Model pembelajaran *problem based learning*, memberikan siswa permasalahan yang akan dipecahkan secara berkelompok. Proses ini nantinya akan menuntut siswa untuk melakukan pembagian tanggung jawab, diskusi aktif untuk mencari solusi yang didapatkan, menghargai perbedaan yang ada dalam kelompok, dan membuat kesepakatan kelompok, hal-hal tersebut akan membentuk serta memperkuat kemampuan kerja sama siswa. Adanya proses pemecahan masalah dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menantang. Dengan penerapan model ini siswa mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan masalah dan merancang solusi dari permasalahan dengan kelompoknya melalui diskusi dengan pembagian tugas yang sama rata. kemudian siswa berkesempatan untuk menyajikan dan mempresentasikan hasil di tahap ini siswa secara bersama sama mencari tahu hasil kerja kelompok lain dan membandingkan dengan hasil kelompoknya, siswa berkesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang menyajikan hasil apabila ada yang kurang dimengerti sehingga setiap anggota kelompok harus menguasai materi atau hasil solusi dari permasalahan yang telah dipecahkan. Kesempatan dalam penyelesaian masalah inilah yang akan dapat menimbulkan sekaligus meningkatkan kemampuan kerja sama serta partisipasi aktif siswa dalam kelompok tanpa menimbulkan ketimpangan dalam pengerjaan tugas secara kelompok.

Dalam pembelajaran media akan membantu sebagai jembatan agar siswa lebih mudah memahami masalah sehingga siswa lebih mudah dalam berdiskusi. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan media pembelajaran *audio visual*. Media *audio visual* akan berperan sebagai alat bantu untuk menyajikan permasalahan nyata yang tidak dapat dibawa secara langsung oleh guru ke dalam kelas untuk dijadikan sebagai contoh dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan didukung oleh adanya *visual* serta *audio* membuat siswa dapat melihat dan mengamati secara langsung permasalahan yang diberikan, tanpa siswa harus membayangkan permasalahan yang disampaikan guru melalui lisan yang dapat menimbulkan miskonsepsi bagi siswa.

Siswa yang belajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *audio visual* akan terlibat dalam aktivitas kelompok. Hal tersebut mendorong siswa untuk berdiskusi, membagi tugas, menghargai perbedaan dalam kelompok, serta membuat keputusan bersama. Didukung oleh media *audio visual* yang membantu siswa memahami permasalahan nyata akan memudahkan siswa untuk memahami masalah yang diberikan sekaligus memudahkan siswa untuk mencari solusi, berdiskusi, maupun komunikasi siswa dalam kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* diduga memberikan pengaruh terhadap kemampuan kerja sama siswa. Untuk lebih ringkasnya dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 2. 2

Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Kemampuan Kerja Sama

2.3.3 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPAS

Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu yang mempelajari mengenai benda mati (abiotik) serta makhluk hidup (biotik), termasuk juga manusia sebagai individu maupun interaksinya dengan lingkungan sekitar. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena mata pelajaran ini akan memberikan pengetahuan kepada siswa untuk memahami alam serta interaksi manusia yang dapat menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran menguasai tidaknya mata pelajaran IPAS dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu perubahan yang dialami oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu, yang dapat dilihat melalui penilaian akhir berupa skor atau nilai. Melalui hasil belajar guru dapat melihat apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajaran atau tidak.

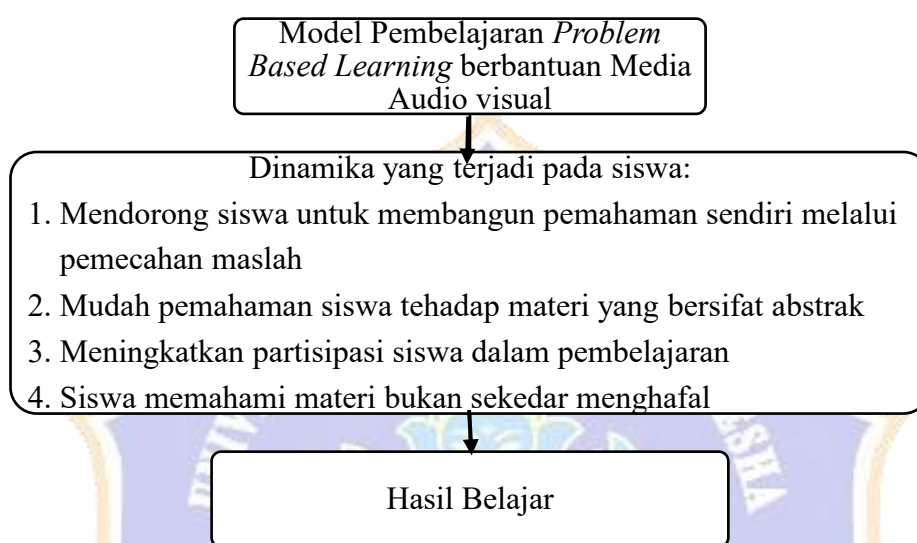
Untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan adanya penerapan model pembelajaran serta media yang tepat, model pembelajaran yang tepat tidak hanya

membuat siswa menghafal materi namun memahami materi yang diberikan dalam kurun waktu yang lama. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* akan sangat tepat diterapkan dengan berbantuan media *audio visual*, mengingat materi IPAS berkaitan dengan kehidupan nyata yang tidak semua dapat dibawa secara langsung ke dalam kelas, dengan adanya media *audio visual* akan membantu memberikan gambaran secara nyata kepada siswa. Model *problem based learning* akan melatih siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pemecahan masalah nyata dengan kelompoknya.

Mata pelajaran IPAS yang menuntut pemahaman terhadap konsep-konsep ilmiah dan sosial yang sering kali bersifat abstrak. Dengan model PBL akan mendorong siswa untuk mengaitkan teori dengan masalah yang *kontekstual*, dan mendorong siswa untuk membangun pengetahuannya melalui pemecahan masalah. Pada penerapan model pembelajaran ini, di tahapan penyelesaian masalah siswa berkesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri berkaitan dengan materi pembelajaran yang diberikan, kemudian siswa berkesempatan untuk menyajikan dan mempresentasikan hasil di tahap ini siswa secara bersama sama mencari tahu hasil kerja kelompok lain dan membandingkan dengan hasil kelompoknya, kemudian di tahapan evaluasi hasil siswa berkesempatan untuk mengevaluasi hasil pemecahan masalah kelompoknya. Kesempatan siswa dalam proses penyelesaian masalah inilah yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, dengan itu siswa tidak hanya sekedar menghafal namun benar-benar memahami materi yang dipelajari sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Ketika model PBL dikombinasikan dengan media *audio visual*, maka rangsangan

yang diterima siswa akan menjadi lebih kuat. Media *audio visual* mampu memberikan permasalahan abstrak menjadi nyata dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan uraian tersebut model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* diduga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Untuk lebih ringkasnya dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 2. 3

Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media *Audio visual* Terhadap Hasil Belajar

2.4 Hipotesis Penelitian

Mengacu pada landasan teori serta kerangka berpikir tersebut, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

- 1) Terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap kemampuan kerja sama dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD di Gugus Pattimura Denpasar Selatan.

- 2) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SD di Gugus Pattimura Denpasar Selatan.
- 3) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD di Gugus Pattimura Denpasar Selatan.

