

# Pengaruh Model *Social Learning* terhadap Hasil Belajar IPS

Tri Wahyuni Cendanawati<sup>1</sup>, Kd. Suranata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

Email: triwahyunicendanawati@gmail.com<sup>1</sup>, kadek.suranata@undiksha.ac.id<sup>2</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Social Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V semester II Gugus XV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan rancangan penelitian *post-test only control group desain*. Populasi penelitian adalah seluruh kelas V SD di Gugus XV Kecamatan Buleleng. Sampel penelitian adalah SD Negeri 1 Anturan sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 3 Kalibukbuk sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes dengan instrumen tes hasil belajar IPS. Analisis data dilakukan dengan uji-t *Bruning* menggunakan bantuan *Microsoft excel*. Hasilnya adalah  $t_{hitung}$  21,75 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,074, hasil efektivitas size (ES) kelompok eksperimen lebih besar yaitu 4,57 sedangkan efektivitas size (ES) kelompok kontrol yaitu 0,51. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa model *Social Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V di Gugus XV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng.

**Kata kunci:** *Social Learning*, Hasil Belajar, IPS

## Abstract

This study aimed to determine the influence of the Social Learning Model on social Learning outcomes Grade V Students Semester II Gugus XV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng in the academic Year 2017/2018. This research was quasi experiment with post-test only control group design. The population on this study consisted of all of grade V students of elementary school in Gugus XV Kabupaten Buleleng. This study used total sample, so that all the population be involved, they were students in SD Negeri 1 Anturan as experiment group and SD Negeri 3 Kalibukbuk as a control group. The Methods of data collection were using the test instrument of Social learning outcomes. The data analysis was done by t-test *Bruning* using *Microsoft excel*. The result of t count 21,75 is higher than t-table that is 2,074. result of effectiveness of size (ES) experiment group is bigger that is 4,57 while effectiveness size (ES) group control group that is 0,51. Thus, the learning model of Social Learning effect on social Learning outcomes of Grade V Students Semester II Gugus XV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng in the academic Year 2017/2018.

**Keywords:** Social Learning, Social Learning Outcomes

## 1. Pendahuluan

Di era globalisasi pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia terutama bagi siswa dalam mewujudkan dan mengembangkan potensi diri untuk menghadapi tantangan masa depan. Hal tersebut senada dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pembelajaran (Ifrianti, 2015). Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran biasanya terjadi dalam situasi formal yang secara sengaja diprogramkan oleh guru dalam usahanya menyampaikan ilmu kepada siswa, sesuai kurikulum dan tujuan yang hendak dicapai. Dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran diharapkan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan optimal.

Di sekolah dasar siswa diajarkan berbagai bidang ilmu pengetahuan sesuai Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan ilmu pengetahuan ini, siswa dapat mempelajari dan memahami aspek kehidupan, berinteraksi, berperan aktif serta menyadari dirinya sebagai bagian dari masyarakat.

Menurut Susanto (2013) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempejari manusia dalam segala aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Dengan pendidikan ini siswa akan mengetahui kehidupan sosial mulai hal yang mendasar, konsep-konsep yang sebenarnya sudah dilakukan dalam masyarakat namun belum disadari oleh peserta didik. Dari penjelasan di atas Peranan IPS sangat penting dalam mendidik siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga Negara yang baik.

IPS sebagai program pendidikan tidak hanya menyajikan konsep-konsep pengetahuan semata, namun yang terpenting harus mampu membina peserta didik menjadi warga Negara dan warga masyarakat yang tahu akan hak dan kewajibannya, memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan bersama. Untuk mewujudkan hal tersebut IPS memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi (Susanto, 2013). Dari tujuan tersebut memberikan tantangan bagi pendidik (guru) untuk membina dan membimbing peserta didik agar lebih peka menghadapi masalah sosial yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri peserta didik maupun yang menimpa masyarakat.

Mengingat pentingnya ilmu pengetahuan sosial tersebut, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Peningkatan mutu pendidikan tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran. Dalam Proses pembelajaran yang sementara ini dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan masih banyak yang mengandalkan cara-cara lama dalam penyampaian materinya. Sehingga siswa lebih sering bermalasan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas dan pada akhirnya mengalami penurunan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses pembelajaran. Hasil belajar terjadi berkat evaluasi guru dan juga merupakan suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri proses evaluasi belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar (Dimiyanti & Mudjiono, 2006: 3). Menurut Susanto (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Rahman (2013) hasil belajar adalah suatu usaha menguasai hal-hal yang baru di mana dalam belajar ada perubahan dalam diri seseorang. dalam konteks penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu puncak dari proses pembelajaran berkat adanya evaluasi guru yang menyebabkan perubahan-perubahan pada diri siswa baik dari segi perilaku maupun nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam belajar tentunya ada beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut Utami dan Gafur (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar ada dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal, yaitu Faktor yang berasal dari dalam diri siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor psikologis dan fisio-logis Faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri siswa meliputi lingkungan sekitar, guru, faktor sosial, metode pembelajaran, dll. Penelitian ini didasarkan atas permasalahan hasil belajar siswa yang rata-rata masih di bawah KKM dan hal tersebut diakibatkan karena: 1) Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada guru (*teaching centered*) sehingga siswa di dalam proses pembelajaran terlihat pasif, 2) Pembelajaran masih diarahkan pada kegiatan menghafal, karena jarang menggunakan media, 3) Hasil belajar IPS siswa kelas V masih rendah, 4) Kurangnya tanggung jawab siswa saat diberikan tugas, 5) Siswa cenderung mengganggu temannya pada saat proses pembelajaran, 6) Etika dan perilaku siswa kurang menghargai dan menghormati guru. Terkait temuan di lapangan, maka solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah memilih model *Social Learning*. Menurut (Priansa, 2017:201) menyatakan "model *Social Learning* merupakan bagian dari model-model Sistem Perilaku atau lebih dikenal dengan istilah model Behavioral. "Model Sistem Perilaku pada mulanya dikembangkan melalui eksperimen terhadap kondisi yang bersifat klasikal oleh Pavlov, kemudian dikembangkan oleh Thorndike dalam bentuk sistem *reward* dalam pembelajaran".

Dalam penerapannya, model ini banyak menggunakan istilah lain seperti teori belajar, teori belajar sosial, modifikasi tingkah laku, dan terapi tingkah laku. "Ciri utama dari model ini menekankan pada usaha mengubah tingkah laku teramati dari pada struktur psikologis yang mendasarinya dan tingkah laku yang tidak teramatinya" (Lamri & Ichak, 2006: 82).

Model pembelajaran sosial (*Social Learning*) menekankan bahwa kondisi lingkungan dapat memberikan dan memelihara respons tertentu pada diri peserta didik. Menurut Joyce, B., & dkk, (2015: 33) Tujuan dari model *Social Learning* yaitu mempelajari pola perilaku baru, mengurangi ketakutan dan pola disfungsi lainnya, mempelajari kontrol diri. Dalam pembelajaran, “peserta didik dapat meniru beberapa perilaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model (*modeling*)” (Priansa, 2017).

Terdapat beberapa istilah yang muncul terkait dengan proses pemodelan ini, yaitu diantaranya: penokohan (*modeling*), peniruan (*imitation*), belajar melalui pengamatan (*observational learning*), belajar sosial (*social learning*), dan belajar dengan mengalami (*vicarious learning*), penokohan merupakan istilah yang menunjukkan terjadinya proses belajar melalui pengamatan (*observational learning*) terhadap orang lain dan perubahan terjadi melalui peniruan. Peniruan menunjukkan bahwa perilaku orang lain yang diamati, yang ditiru, lebih merupakan peniruan terhadap apa yang dilihat dan diamati. Proses belajar melalui pengamatan menunjukkan terjadinya proses belajar setelah mengamati perilaku orang lain.

*Modeling* merupakan “belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggenalir berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif” (Komalasari, G., & dkk, 2011: 176). teknik *modeling* adalah “salah satu teknik dalam terapi behaviorial, yang memusatkan pada hubungan tingkah laku dan konsekuensinya. *Modeling* merupakan suatu teknik yang menggunakan konsekuensi menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam merubah tingkah laku” (Nikmah, & dkk, 2014).

Model *Social Learning* dalam pembelajarannya menekankan teknik pemodelan (*modeling*) juga memiliki pengaruh menurut Bandura (dalam Gunarsa, 2012: 221) ada tiga hal, yakni: 1) Pengambilan respons atau keterampilan baru dan memperlihatkan dalam perilakunya setelah memadukan apa yang diperoleh dari pengamatannya dengan pola perilaku yang baru. 2) Hilangnya respons takut setelah melihat tokoh (sebagai model) melakukan sesuatu yang oleh si pengamat menimbulkan takut, namun pada tokoh dilihanya tidak berakibat apa-apa atau akibatnya bahkan positif. 3) Pengambilan suatu respons dari respons-respons yang diperlihatkan oleh model yang memberikan jalan yang ditiru. Melalui pengamatan terhadap model, seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu yang mungkin sudah diketahui atau dipelajari dan ternyata tidak ada hambatan.

Pengaruh-pengaruh yang ditimbulkan akibat peniruan dari model di atas, dapat menjelaskan bahwa teknik pemodelan memiliki kontribusi yang cukup besar dalam pembentukan tingkah laku yang baru. Selain untuk mengembangkan keterampilan serta menghilangkan respon takut pada saat pemodelan, juga dapat meminimalisir perilaku agresif dengan mengamati suatu model sehingga siswa belajar merespons perilaku-perilaku yang positif dari perilaku model yang ditampilkan.

Model *Social Learning* memiliki beberapa jenis untuk digunakan sesuai kebutuhan peneliti. Adapun jenis-jenis modeling menurut Komalasari, G., & dkk, (2011: 179) yaitu: 1) Penokohan nyata (*live model*) seperti: terapis, guru, anggota keluarga atau tokoh yang dikagumi dijadikan model oleh konseli. 2) Penokohan simbolik (*symbolic model*) seperti: tokoh yang dilihat melalui film, video atau media lain. 3) Penokohan ganda (*multiple model*) seperti: terjadi dalam kelompok, seorang anggota mengubah sikap dan mempelajari sikap baru setelah mengamati anggota lain bersikap. Dalam penelitian ini, peneliti memilih pemokohan simbolik (*Symbolic model*) dengan menggunakan video pembelajaran.

Penggunaan model *social Learning* tentunya memiliki fase-fase dalam proses pembelajaran menurut Bandura (dalam Repita, 2016) menyatakan ada empat fase yaitu: 1) fase perhatian. Pada fase ini, Siswa akan memberikan perhatian pada model. Anak akan menaruh perhatian pada satu model yang menarik. Maka dari pada itu, pada tahap pemilihan model harus diperhatikan. Karena anak akan belajar memahami perilaku model dan menirunya. 2) Fase retensi. Fase ini adalah fase dimana anak akan menggunakan kemampuan otak untuk menyimpan memori dan menirunya. Anak akan mengamati model, maka dari itu model harus memperhatikan apa yang akan dilakukan. Baik nama, perilaku sehari-hari, bertutur kata, penampilan akan terekam jelas pada otak anak. 3) fase reproduksi. Fase ini akan memperoleh gambaran dari memori Siswa terhadap model. Setelah Siswa mengamati model, Siswa akan menerapkan perilaku yang ditemukan pada model. Kekurangan penampilan akan diketahui jika anak diminta untuk mengulang urutan perilaku. Maka akan terlihat jelas bagian yang dipahami oleh Siswa melalui perilakunya. 4) Fase motivasi. Pada fase ini, Siswa akan menirukan perilaku modeling. Siswa akan meniru modeling merasa dirinya akan lebih baik dan kemungkinan mendapatkan penguatan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh Model *Social Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V semester II Gugus XV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. Populasi penelitian adalah seluruh kelas V SD di Gugus XV Kecamatan Buleleng. Penelitian ini mengambil sampel, yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Anturan sebagai kelompok eksperimen dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Kalibukbuk sebagai kelompok Kontrol.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam penelitian ini menggunakan "*Post-test only control group desain*" yang dapat diilustrasikan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Desain Penelitian "*Post-test Only Control Group Desain*"

E	X	O <sub>1</sub>
K	-	O <sub>2</sub>

Sumber: Dantes (2014: 75)

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

K : Kelompok kontrol

X : Perlakuan, yaitu model pembelajaran *Probing Prompting* Berbantuan Video

O<sub>1</sub> : Test akhir (*post-test*) kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Test akhir (*post-test*) kelompok kontrol

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas tersebut adalah model *Social Learning* dan variabel terikat adalah hasil belajar IPS. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus XV Kecamatan Buleleng. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan jumlah sampel 43 siswa. Dari populasi yang ada, ditentukan sampel dengan teknik *random sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlebih dahulu melakukan uji kesetaraan kelas dengan menggunakan ANAVA satu jalur. Setelah dilakukan uji kesetaraan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan dengan cara pengundian. Dari hasil pengundian diperoleh hasil kelas V SD Negeri 1 Anturan sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri 3 Kalibukbuk sebagai kelompok kontrol. Kelompok kontrol diberikan perlakuan model *Social Learning*, sedangkan kelompok kontrol diberikan model pembelajaran Langsung. Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan mulai tanggal 6 April sampai 18 Mei 2018. Pertemuan dilaksanakan sebanyak 8 kali yang terdiri dari 7 kali pembelajaran dengan model pembelajaran *Social Learning* dan satu kali *post-test*. Pelaksanaan kontrol dilakukan mulai tanggal 4 April sampai 16 Mei 2018. Pertemuan dilaksanakan sebanyak 8 kali yang terdiri dari 7 kali pembelajaran dengan model Pembelajaran Langsung dan 1 kali *post-test*. Sebelum melakukan *post-test* hasil belajar IPS dikumpulkan dengan melakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen digunakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda sehingga soal yang akan digunakan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol layak untuk digunakan. Hasil penelitian dianalisis dengan statistik inferensial. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah perhitungan uji-t *Bruning*.

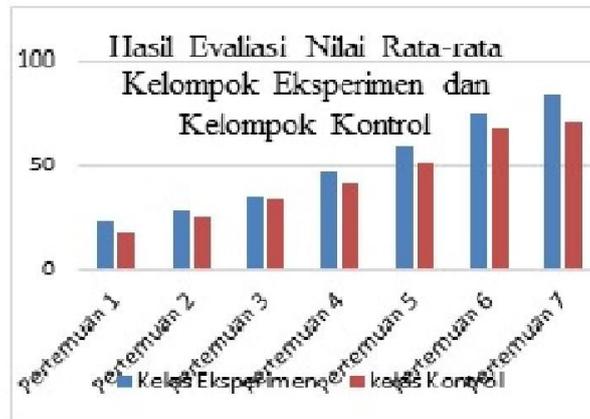
## 3. Hasil dan Pembahasan

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah nilai hasil evaluasi pembelajaran IPS dan nilai hasil belajar *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang dianalisis adalah data yang diperoleh dari setiap pemberian perlakuan yaitu masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebanyak 7 kali. Data yang dimaksud adalah data evaluasi, evaluasi yang diberikan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa memahami materi yang diberikan. Data ini juga dapat digunakan untuk melihat perkembangan pengetahuan siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-7 saat pelaksanaan penelitian. Berikut data hasil belajar disetiap proses perlakuan pada kelompok eksperimen.

Pada pertemuan pertama diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 23,13. Pertemuan ke-dua diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 28,78. Pertemuan ke-tiga diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 36,17. Pertemuan ke-empat diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 45,65. Pertemuan ke-lima diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 59,52. Pertemuan ke-enam diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 76,04. Pertemuan ke-tujuh diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 84,17.

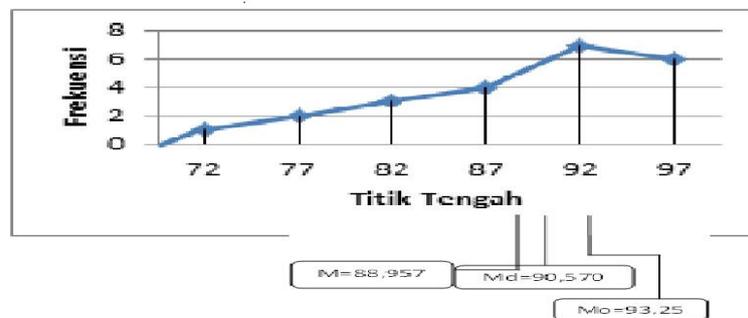
Sedangkan data hasil belajar disetiap proses perlakuan pada kelompok kontrol adalah sebagai berikut. Pada pertemuan pertama diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 18. Pertemuan ke-

dua diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 25,21. Pertemuan ke-tiga diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 34,63. Pertemuan ke-empat diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 41. Pertemuan ke-lima diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 51,38. Pertemuan ke-enam diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 68. Pertemuan ke-tujuh diperoleh hasil nilai evaluasi dengan rata-rata yaitu 70,88. Dari penjelasan di atas dapat digambarkan seperti pada Gambar 1 sebagai berikut.



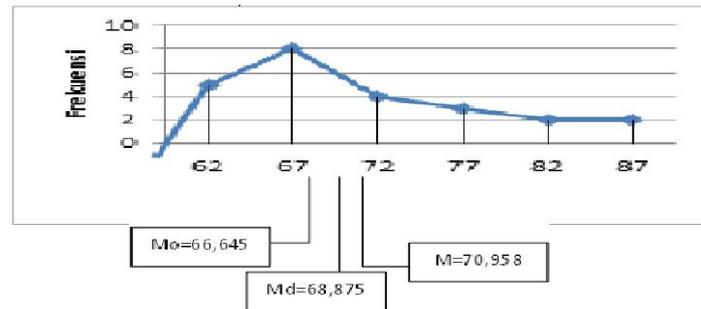
Gambar 1. Hasil Evaluasi Nilai Rata-Rata

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode tes, untuk memperoleh data hasil belajar kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng berupa Nilai (data interval) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil belajar siswa mean pada hasil belajar IPS kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Social Learning* adalah 88,957 dan mean pada hasil belajar kelas yang dibelajarkan tidak dengan model pembelajaran langsung adalah 70,958. Kemudian grafik hasil belajar IPS kelompok eksperimen tersebut dapat disajikan ke dalam bentuk grafik poligon seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Kurva Poligon Distribusi Frekuensi Kelompok Eksperimen

Berdasarkan kurva poligon distribusi frekuensi hasil belajar IPS kelompok eksperimen di atas, dapat diketahui modus lebih besar dari mean dan median lebih besar dari mean ( $Mo > Md > M$ ). Dengan kata lain, kurva di atas adalah kurva juling negatif. Artinya, sebagian besar skor cenderung tinggi. Sedangkan data hasil belajar IPS kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam kurva poligon seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Kurva Poligon Distribusi Frekuensi Kelompok Kontrol

Berdasarkan kurva poligon distribusi frekuensi hasil belajar IPS kelompok kontrol di atas, dapat diketahui bahwa Modus lebih kecil dari Median dan Median lebih kecil dari Mean ( $M > Md > Mo$ ). Dengan kata lain, kurva di atas, adalah kurva positif. Artinya, sebagian besar skor cenderung rendah.

Setelah dilakukan *post test* maka tahap selanjutnya adalah uji normalitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dan pada penelitian ini data berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas yang menyatakan data homogen dan yang terakhir dilakukan uji hipotesis.

Analisis data dilakukan dengan uji-t menggunakan bantuan Microsoft excel. Hasilnya adalah  $t_{hitung}$  21,75 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,074, hasil efektivitas size (ES) kelompok eksperimen lebih besar yaitu 4,57 sedangkan efektivitas size (ES) kelompok kontrol yaitu 0,51. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga nilai statistik tersebut memiliki makna bahwa terdapat pengaruh model *Social Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V Semester II di Gugus XV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Hal ini diperkuat oleh hasil analisis deskriptif yang sudah dilakukan terhadap hasil *post test* ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen yang memiliki rata-rata 88,957 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar IPS pada kelompok kontrol yang memiliki rata-rata 70,958. Rata-rata skor hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen adalah 88,957 berada pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, skor hasil belajar IPS siswa kelompok kontrol adalah 70,958 berada pada kategori tinggi.

Perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, siswa akan menaruh perhatian pada satu model yang menarik Bandura (dalam Repita, 2016) dalam pembelajaran ini model yang ditampilkan berupa video. Dari video tersebut siswa akan fokus mengamati apa yang ditayangkan pada setiap pertemuan, tujuan dari penayangan video tersebut yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi model yang ditampilkan.

Kedua, siswa akan menggunakan kemampuan otak untuk menyimpan memori dan menirunya. Pada setiap pertemuan dengan menggunakan model *Social Learning* siswa dituntut untuk mengingat setiap perilaku yang ditampilkan tujuannya ketika kegiatan pemodelan berlangsung siswa yang sudah mengamati model yang ditayangkan sebelumnya bisa meniru perilaku sesuai dengan apa yang diamati pada kegiatan sebelumnya..

Ketiga, siswa akan memperoleh gambaran dari pengamatan model. Setelah siswa mengamati model, siswa akan menerapkan perilaku yang ditemukan pada model. Kekurangan penampilan akan diketahui jika anak diminta untuk mengulang urutan perilaku. Maka akan terlihat jelas bagian yang dipahami oleh siswa melalui perilakunya. Jika siswa belum mencapai hasil yang diharapkan maka perlu umpan balik sebagai salah satu cara untuk memperbaiki perilaku siswa. Keempat, siswa akan meniru modeling merasa dirinya akan lebih baik dan kemungkinan mendapatkan penguatan. Penguatan disini bisa berupa pujian atau sesuatu yang menyenangkan seperti misalnya, lebih dulu istirahat daripada teman-temannya.

Selain itu, model pembelajaran *Social Learning* lebih unggul dilihat dari sintaknya menurut Komalasari, G., & dkk, (2011) yaitu: pertama, modeling (pemodelan), pada fase ini siswa dihadapkan pada situasi baru dengan mengaitkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini dapat dibantu dengan media video yang dapat membantu siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari karena dapat melihat secara langsung apa yang dipelajari dan mengamati perilaku tokoh yang ada pada video. Pada fase ini dapat mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi. Reaksi siswa dalam tahap ini sangat berantusias karena siswa sangat fokus dalam mengamati video yang ditayangkan. Kemudian pada saat melakukan kegiatan pemodelan dengan mengajak siswa untuk bermain peran terkait materi sebagian besar siswa mampu melakukan kegiatan ini.

Kedua, peniruan terhadap model (memberikan siswa kesempatan untuk menirukan perilaku model yang diamati), pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan memahami materi yang telah dipelajari dengan memberikan scenario bermain peran untuk mendukung peniruan yang dilakukan. Reaksi siswa pada tahap peniruan memberikan pengaruh yang besar, selain siswa mampu untuk menirukan hal yang diamati, siswa juga mampu menjalin kerja sama dalam melakukan peniruan terhadap model.

Ketiga, memberikan motivasi berupa penghargaan, reaksi siswa pada tahap ini, ketika siswa telah melakukan peniruan model dengan cara bermain peran, siswa akan diberikan penghargaan berupa tepuk tangan, memberikan pujian yang diberikan guru. Yang terjadi pada siswa yaitu siswa lebih berantusias untuk melakukan peniruan, lebih bersemangat mulai pertemuan awal hingga pertemuan akhir.

Berbeda dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Social Learning*, hasil belajar siswa yang dibelajarkan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol cenderung lebih rendah karena dalam pembelajaran menggunakan cara yang biasa diterapkan oleh guru yang ditandai dengan ceramah serta pembagian tugas dan latihan serta tidak adanya kesesuaian antara model yang digunakan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru, sehingga dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi yang mengakibatkan siswa cenderung pasif. Pada pembelajaran kelompok kontrol apa yang dipelajari lebih bersifat *text book*. Oleh sebab itu pembelajaran pada kelas kontrol ini kurang efektif yang menyebabkan siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi kurang maksimal.

Dari uraian teoritik di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Social Learning* lebih unggul dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran *Social Learning* menuntut interaksi dan partisipasi aktif siswa karena dengan model pembelajaran ini siswa harus selalu siap dalam pembelajaran karena sewaktu waktu akan ditunjuk oleh guru untuk melakukan peniruan terhadap model yang diamati. Selain itu dengan menggunakan *symbolic model* dapat membantu siswa lebih memahami materi karena melalui video siswa lebih dekat dengan apa yang dipelajari tanpa perlu hanya membayangkan materi yang sifatnya abstrak.

Untuk anak usia SD, siswa sebagian besar tertarik pada video-video, film atau gambar menarik yang dapat diamati. bila dikaitkan dalam pembelajaran pastinya akan lebih menarik minat belajar siswa. Apabila siswa aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran maka berdampak pada meningkatnya minat belajar dan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa pun dapat menjadi lebih baik. Walaupun demikian, pada hakikatnya semua model pembelajaran sangat bagus diterapkan, oleh karena itu guru harus pintar memilih model pembelajaran dengan mempertimbangkan seluruh aspek yang terkait sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, maka simpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model *Social Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Semester II di Gugus XV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Hal ini dapat dilihat pada hasil analisis dengan menggunakan uji-t *Bruning* yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $21,75 > 2,074$ ) sehingga hasil penelitian ini dinyatakan signifikan. Maka demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Selain itu berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan hasil efektivitas size (ES) yang didapat sebesar 4,57, hal ini menunjukkan bahwa efektivitas model *Social Learning* berkategori tinggi.

Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa model *Social Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Semester II di Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun saran yang ditujukan Penggunaan Model *Social Learning* dalam proses kegiatan belajar mengajar diharapkan siswa menjadi senang belajar, memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan memahami materi yang dipelajari. Model *Social Learning* sebagai alternatif dan bahan masukan bagi guru bahwa dengan Model *Social Learning* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini dapat dijadikan refleksi bagi guru dalam pembelajaran-pembelajaran yang sebelumnya sehingga guru akan lebih termotivasi dan lebih berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang cukup besar terhadap sekolah, karena dengan penerapan model *Social Learning* akan membantu guru untuk lebih berinovasi dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan output siswa pun akan semakin baik. Bagi peneliti lain disarankan untuk mengadakan penelitian lebih

lanjut tentang model *Social Learning* dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial maupun bidang ilmu lainnya yang sesuai, agar memperhatikan kendala-kendala yang di alami penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

#### **Daftar Pustaka**

- Dantes. 2014. *Analisis dan Desain Eksperimen Disertai Contoh Penerapan Analisis Data*. Singaraja: Program Pascasarjana Undiksha.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunarsa, S. (2012). *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: PT PBK Gunung Mulia.
- Ifrianti, S. (2015). *Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 150–169. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/viewFile/1289/1015>
- Komalasari, G., & dkk. (2011). *Teori dan Teknik Konseling (pertama)*. Jakarta: PT Indeks.
- Lamri, & Ichak, T. I. (2006). *Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: departemen pendidikan nasional direktorat jendral pendidikan tinggi.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik* (1st ed.). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rahman, A. (2013). Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pada SDN No. 1 Pantolobete. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4).
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003. Jakarta: Negara Republik Indonesia.
- Utami, P. S., & Gafur, A. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri di Kota Yogyakarta*. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 97–103.