

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *INSIDE OUTSIDE CIRCLE* BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL *ANIMATION* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

I Md. Edi Andhika¹, I Wyn. Rinda Suardika², I Km. N. Wiyasa³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP,
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail:{pgsdedi¹, suardikarinda², wiyasangurah³}@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* berbasis media audio visual *Animation* terhadap hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Pretest-Postes Only Kontrol Group*. Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD Gugus II Tampaksiring tahun ajaran 2012/2013. Populasi penelitian berjumlah 188 siswa dan sampel penelitian yang digunakan adalah 84 orang. Instrumen pokok dalam penelitian ini hasil belajar IPS siswa. Data diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik parametrik. Untuk menguji hipotesis digunakan analisis uji-t. Berdasarkan hasil analisis ditemukan hasil sebagai berikut, rerata *pretest* kelompok eksperimen 57.22 dan kelompok kontrol 58.1. Setelah dilaksanakan penelitian didapatkan hasil rerata *posttest* kelompok eksperimen 81.36 dan kelompok kontrol 76.93. Dari rerata *pretest* dan *posttest* didapatkan rerata skor N-Gain Ternormalisasi kelompok eksperimen 0.560 dan kelompok kontrol 0.441. Uji hipotesis dilakukan pada skor *posttest* dan skor N-Gain ternormalisasi dengan hasil yaitu: hasil uji-t pada *posttest* $t_{hit} (4,00) > t_{tab} (2,00)$ dan Hasil perhitungan uji-t pada N-Gain ternormalisasi $t_{hit} (4,23) > t_{tab} (2,00)$. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* berbasis media audio visual *Animation* dengan pembelajaran Konvensional, maka dapat direkomendasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* berbasis media audio visual *Animation* dapat digunakan sebagai alternative model pembelajaran pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Kata-kata kunci : *Inside Outside Circle*, *Animation*, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study was to analyze the effect of cooperative learning model *Inside Outside Circle Animation* audio-visual media based on learning outcomes of IPS students. This study is a quasi experimental study (quasi-experimental) study design with *pretest-Postes Nonequivalent Only Control Group*. The study population was a fifth grade elementary school students overall Cluster II Tampaksiring academic year 2012/2013. The study population totaled 188 students and samples used in this study was 84 people. Principal instrument in this study IPS student learning outcomes. The data obtained were analyzed using parametric statistical analysis. To test the hypothesis used t-test analysis (right side). Based on the analysis found the following results, the mean *pretest* experimental group and the control group 58.1 57.22. after research conducted showed *posttest* mean of the experimental group and the control group 76.93 81.36. From the mean *pretest* and *posttest* mean scores obtained N-Gain normalized experimental group and control group 0.441 0.560. Hypothesis testing is done on the *posttest* scores and scores N-Gain normalized with the results: t-test results on the *posttest* $t_{hit} (4.00) > t_{tab} (2.00)$ and the calculation of the t-test results on the N-Gain normalized $t_{hit} (4, 23) > t_{tab} (2,00)$. Based on the results of hypothesis tests performed

means that there are significant differences in learning outcomes IPS students who learned with cooperative learning model based Inside Outside Circle Animation with audio-visual media Conventional learning, it can be recommended that cooperative learning model based Inside Outside Circle Animation audio-visual media can be used as an alternative model of learning in social studies in elementary school.

Keywords :Inside Outside Circle, Animation, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting bagi pengembangan sumber daya manusia, pendidikan merupakan salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan atau kemiskinan. Pendidikan juga diyakini mampu menanamkan pengalaman bagi semua orang untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat diperoleh manusia yang produktif.

Pendidikan berkenaan dengan perkembangan dan perubahan perilaku anak didik, pendidikan bertalian dengan transmisi pengetahuan sikap, kepercayaan, ketrampilan, dan aspek-aspek kelakuan lainnya kepada generasi muda. Pendidikan adalah proses pembelajaran dan belajar pola perilaku manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat (Nasution, 2010:10). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses kehidupan. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang dimaksud bukan bersifat informal melainkan bersifat formal meliputi proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa.

Salah satu hal yang paling mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk menginovasi proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang maksimal. Pendidikan harus diberi makna mendalam bagi perbaikan, sebagai salah satu instrumen utama pengembangan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran berkaitan erat dengan komponen-komponen pembelajaran seperti pemilihan model pembelajaran, media dan peran guru dalam proses pembelajaran,

pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle (IOC)*.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Inside Outside Circle hadir dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran di kelas memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Model Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk memberikan kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan (Lie, 2008:65).

Dalam model kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* siswa dituntut untuk bekerja kelompok, sehingga dapat memperkuat hubungan antar individu. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* memerlukan keterampilan berkomunikasi dan proses kelompok yang baik. Penerapan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle*. Lie (2008:65) menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe Inside Outside Circle unggul pada aktivitas siswa dalam menggali informasi karena dengan konsep *Inside Outside Circle* atau lingkaran dalam dan luar siswa akan mudah mendapatkan informasi yang berbeda-beda dan beragam dalam waktu bersamaan.

Pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya (Ibrahim dkk, 2000:7). Jadi dalam pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* siswa berperan ganda yaitu sebagai

siswa atau pun guru. Dengan bekerja secara kolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah. pembelajaran kooperatif *Inside Outside Circle* memiliki tujuan yang mengacu pada tujuan pembelajaran kooperatif. Ibrahim dkk (2000:7) menyebutkan tujuan-tujuan pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* mencakup tiga jenis tujuan penting yaitu: 1) Hasil belajar akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model kooperatif telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah, maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. 2) Penerimaan terhadap keragaman. Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif yaitu menerima yang luas terhadap orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. 3) Pengembangan keterampilan social. Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk membelajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Sementara itu banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial. Situasi ini dibuktikan dengan begitu sering pertikaian kecil antara individu dapat mengakibatkan tindak kekerasan atau betapa sering orang menyatakan ketidakpuasan pada saat

diminta untuk bekerja dalam situasi kooperatif.

Dua hal yang perlu diketahui dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* pada proses pembelajaran ini, yaitu kelebihan dan kekurangan model IOC. Kelebihan dari pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* adalah, siswa akan mudah mendapatkan informasi yang berbeda-beda dan beragam dalam waktu bersamaan. Sedangkan kekurangan dari pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* adalah, membutuhkan ruang kelas yang besar dan cukup lama sehingga disalahgunakan untuk bergurau.

Selain interaksi siswa antar guru, siswa dengan siswa, haruslah bertambah juga aktivitas siswa dengan sumber dan media pembelajaran, hal ini sangat penting diperhatikan karena pembelajaran terkadang membutuhkan pengantar yang berupa bahan-bahan yang bisa dilihat didengar dan berinteraksi dengan siswa. Dalam penerapan model kooperatif tipe *Inside Outside Circle* penggunaan media pembelajaran audio visual Animation diharapkan lebih tepat sebagai penyempurna proses pembelajaran, media pembelajaran sendiri adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Arsyad, 2002:4).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6).

Media Audio Visual termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Sudrajat (2010), menyebutkan pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak

selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan symbol sejenis.

Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Munir (2012:317) menyatakan animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar. Jika disusun gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa factor yang mempengaruhi, salah satu diantaranya adalah proses pemahaman terhadap materi pelajaran. Pembelajaran yang dipakai selama ini adalah pembelajaran yang menganut pendekatan Behavioristik yang masih menggunakan pembelajaran Konvensional, belum ada menggunakan variasi model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle yang telah dijelaskan diatas dapat digunakan dalam beberapa materi pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, dan bahasa (Lie, 2008:65).

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kebosanan atau kejenuhan pada diri siswa, kurang memahami konsep, dan monoton sehingga berdampak siswa kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu suatu model pembelajaran yang menganut paham konstruktivistik dan memiliki keefektifan bagi seluruh siswa, salah satu diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning). Pembelajaran kooperatif mencerminkan keterampilan sosial, mengembangkan sikap demokrasi secara bersamaan juga membantu siswa dalam pembelajaran akademis mereka (Lie, 2002:11).

Keberhasilan tujuan pendidikan Nasional yang diamanatkan dalam

Depdikbud (2003) tentang Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 akan tercapai bila didukung oleh komponen-komponen pilar pendidikan yang meliputi motivasi belajar siswa, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan titik awal keberhasilan pembelajaran yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang penting dalam membangun pengetahuan siswa tentang ilmu social. Mata Pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1. Mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2. Memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan social. 3. Memiliki kesadaran terhadap nilai – nilai social dan kemanusiaan. 4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat local, nasional, dan global (KTSP, 2006:575).

Agar tujuan pembelajaran diatas dapat tercapai, maka proses pembelajaran IPS harus disajikan dengan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna, sehingga siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran dapat terlibat secara aktif dan dominan, serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS.

Pada proses pembelajaran bidang pendidikan dan bidang pengajaran apapun, metode ceramah menjadi metode dasar yang sukar ditinggalkan, sehingga dibutuhkan sebuah model pembelajaran lain yang lebih inovatif, yang mampu memberikan suasana pembelajaran yang menarik. Model yang akan dicobakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran yang diharapkan. Siswa bisa saling belajar bekerja sama dan saling membantu untuk memahami pelajaran yang belum dimengerti sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik. Oleh karena perlu diterapkan model yang lain

yang lebih mendorong keaktifan anak didik (Nursid Sumaatmadja, 1997:73).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS yang mengikuti pembelajaran model kooperatif tipe *Inside Outside Circle* berbasis media audio visual Animation dengan pembelajaran Konvensional siswa kelas V SD Gugus II Tampaksiring, Gianyar Tahun ajaran 2012/2013.

METODE

Penelitian ini tergolong kedalam penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Hal ini dikarenakan kemampuan peneliti dalam mengamati perilaku obyek penelitian sangat terbatas terutama ketika siswa berada di luar sekolah (rumah), peneliti juga tidak memiliki kemampuan untuk mengetahui persepsi obyek penelitian terhadap perlakuan secara pasti atau dapat dikatakan bahwa peneliti tidak bermaksud dan tidak memiliki kemampuan untuk mengubah kelas dan kondisi yang sudah ada dengan kata lain peneliti tidak bisa mengkarantina sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD Gugus II Tampaksiring yang berjumlah 188 orang dan sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas yang dijadikan populasi study yaitu SDN 1 Tampaksiring dan SDN 6 Tampaksiring yang berjumlah 84 orang.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Random Sampling, dalam penelitian ini yang di random adalah kelas atau populasi study bukan siswa. Sebelum melakukan random pada populasi study, penentuan kelas juga dilakukan melalui Ekspert yaitu wawancara pada ketua Gugus II SD Tampaksiring.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* berbasis media Audio Visual Animation. Dan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan *Nonequivalent Pretest-Postes Only Kontrol Group*, Disain

ini memiliki kelompok Kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penggunaan design eksperimen ini karena pada kenyataan sulit mendapatkan kelompok penelitian yang bisa dikarantina (Sugiyono, 2012:114). Pelaksanaan eksperimen meliputi uji awal (*pretest*), kegiatan pembelajaran, dan uji akhir (*posttest*). Rancangan penelitian, digambarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Rancangan Nonequivalent *Pretest-Posttest Only Kontrol Group*

E	O ₁	X	O ₂

K	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2012:116)

Keterangan :

- E : Kelas Eksperimen,
- K : Kelas Kontrol,
- X :Treatment dengan model kooperatif *Inside Outside Circle* Berbasis media Audio Visual Animation,
- : Treatment dengan pembelajaran Konvensional,
- O1 : Pre Test kelompok eksperimen
- O2 : Post Test kelompok eksperimen
- O3 : Pre Test Kelompok Kontrol
- O4 : Post Test Kelompok Kontrol

Penelitian ini menyelidiki pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* berbasis media audio visual Animation. Sedangkan varibel terikatnya adalah hasil belajar IPS siswa. Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah memberikan *pretest* (tes awal), melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* berbasis media audio visual

Animation dikelas eksperimen dan pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol, kemudian diakhir penelitian diadakan posttest (test akhir), serta diakhiri dengan menganalisis data temuan.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif. Data hasil belajar siswa pada ranah kognitif dikumpulkan dengan testing, Penelitian ini menggunakan tes objektif yang berupa pilihan ganda biasa dengan menggunakan pemberian skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Tes sebagai salah satu teknik dalam memperoleh data, memegang peranan penting terkait dengan jenis penelitian eksperimen ini. Dengan memberikan tes didapatkan data yang diharapkan sebagai cerminan hasil eksperimen yang telah dilaksanakan. Tes yang digunakan merupakan tes Hasil belajar. Dengan demikian materi tes mengacu pada materi pelajaran sebagai materi eksperimen. Tes yang diterbitkan dalam penelitian ini dibuat langsung oleh peneliti yang dibantu oleh Guru yang memegang studi IPS di SD Gugus II Tampaksiring serta melalui proses bimbingan pada Dosen. Sebelum tes diterbitkan telah diuji validitas, indeks kesukaran, daya pembeda dan reliabilitas, sehingga didapatkan 40 soal yang layak digunakan dalam penelitian ini.

Data yang diperoleh pada penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan analisis statistik parametric. Sebelum analisis hipotesis dilakukan didahului dengan menguji normalitas dan homogenitas data sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Hipotesis penelitian diuji menggunakan rumus uji t. dengan rumus Polled Varian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Gambaran Umum Subjek Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di dua Sekolah Dasar Gugus II Tampaksiring, yaitu di SDN 1 Tampaksiring dan SDN 6 Tampaksiring Kecamatan Tampaksiring, Kabupaten Gianyar pada tahun ajaran 2012/2013. Keadaan Siswa yaitu, memiliki bakat, ketrampilan, kemampuan, dan intelegensi yang berbeda-beda. Agama

yang dianut siswa di dua sekolah penelitian mayoritas adalah Agama Hindu. Kebanyakan siswa bertempat tinggal di sekitar SD tersebut, sehingga untuk menempuh perjalanan ke sekolah cukup dengan berjalan kaki walau masih ada siswa yang diantar oleh orang tuanya. Sebagian besar orangtua siswa bermatapencaharian sebagai petani dan pengerajin, sehingga tidak ada anak yang mengikuti les tambahan (private) karena keadaan ekonomi yang rendah. Pengaruh positifnya, ketika siswa belajar di rumah mereka didampingi oleh orang tua mereka masing-masing ataupun saudaranya.

Jumlah tenaga pendidik di SDN 1 Tampaksiring sebanyak 13 Orang. Tenaga pendidik tersebut terdiri dari 1 Kepala Sekolah, 8 Guru kelas, 1 orang guru agama Hindu, 1 orang guru olahraga, 1 orang guru Bahasa Inggris, 1 orang guru honorer. Sedangkan di SDN 6 Tampaksiring terdiri dari 12 Orang pendidik. Tenaga pendidik tersebut terdiri dari 1 Kepala Sekolah, 6 Guru kelas, 1 orang guru agama Hindu, 1 orang guru olahraga, 1 orang guru Bahasa Inggris. Sebagian besar tenaga pendidik berasal dari kecamatan Tampaksiring.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Tampaksiring dan SDN 6 Tampaksiring Kecamatan Tampaksiring Kabupaten Gianyar tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah masing-masing siswa 44 siswa pada SDN 1 Tampaksiring dan 40

pada SDN 6 Tampaksiring. Posisi tempat duduk siswa satu meja dan 2 bangku untuk dua orang. Meskipun begitu proses pembelajaran di kedua sekolah tersebut berlangsung dengan nyaman dan tertib.

Adapun alasan yang menjadikan pertimbangan penelitian memilih SD Gugus II Tampaksiring, karena dalam kegiatan pembelajaran di kelas V khususnya mata pelajaran IPS, guru belum memiliki variasi dalam menggunakan model pembelajaran khususnya belajar dalam bentuk kelompok. Walau pada kenyataannya pada semua sekolah terjadi hal yang sama seperti sekolah tersebut. Oleh karena itu peneliti memilih kelas V SD Gugus II Tampaksiring sebagai subjek penelitian.

Hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif pada kelompok eksperimen dan

kontrol disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Ringkasan Hasil Perhitungan Hasil Belajar IPS Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	N- Gain	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	N- Gain
Total Skor	2517.5	3580	24.62	2322.5	3077.5	17.64
Rerata	57.22	81,36	0.560	58.1	76,93	0.441
SD	6.82	5,27	0.123	6.99	4,79	0.134
Jumlah	44 siswa			40 siswa		

Berdasarkan uji prasyarat untuk bisa menggunakan pengujian menggunakan uji statistic parametrik, yaitu uji normalitas data dan homogenitas skor *pretest* dan skor *posttest* memenuhi syarat untuk bisa menggunakan uji statistik parametrik. Oleh

karena itu hipotesis diuji menggunakan skor *posttest* dan N-Gain Ternormalisasi. Adapun rekapitulasi hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Rekapitulasi Hasil Pengujian Hipotesis Pada Taraf Signifikan 5% dan dk = 82

	Pengujian Hipotesis pada skor <i>Posttest</i>		Pengujian Hipotesis pada N-Gain Ternormalisasi	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Mean	81,36	76,93	0,560	0,441
Nilai t_{hitung}	4,00		4,23	
Nilai t_{tabel}	2,00		2,00	
Hipotesis Alternatif	Diterima		Diterima	

Berdasarkan Tabel 3 data *posttest* dan N-Gain Ternormalisasi diperoleh t_{hitung} *posttest* sebesar 4,00 dan t_{hitung} N-Gain sebesar 4,23. Dengan menggunakan taraf signifikan 5% dan dk = 82 diperoleh batas penolakan hipotesis nol sebesar 2,00. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol yang diajukan ditolak dan menerima hipotesis alternative.

Maka dapat diinterpretasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* dengan Model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Tampaksiring, Gianyar tahun ajaran 2012/2013.

PEMBAHASAN

Berdasarkan uji t yang dilakukan pada data *post test* dan data N-Gain Ternormalisasi diperoleh t_{hitung} *posttest* (4,0) $> t_{tabel}$ (2,0) dan t_{hitung} N-gain (4,23) $> t_{tabel}$ (2,0) berarti hipotesis yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan dari hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* dengan siswa yang diberi pembelajaran Konvensional pada taraf signifikan 0,05 diterima. Hal ini mengandung arti bahwa siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* hasil belajar pada ranah kognitifnya lebih baik dari pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran

Konvensional pada standar kompetensi “memahami peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia”.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* merupakan model pembelajaran yang secara penuh melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Model Pembelajaran ini menepatkan siswa dalam kondisi sebagai pencari informasi dan sumber informasi memberikan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena dengan berbasis media audio visual *Animation* dapat menghadirkan sumber belajar yang beragam yang secara langsung membantu penerapan model pembelajaran ini. Aktivitas belajar dirancang inovatif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai, disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, dan rasa percaya diri pada siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong-royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* ini bisa digunakan untuk semua tingkat usia anak didik (Anita Lie 2008:65).

Kenyataan ini didukung dari temuan dilapangan selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation*, siswa terlihat lebih aktif. Siswa lebih cenderung siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mempelajari terlebih dahulu materi yang akan dibahas di kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* kecenderungan guru dalam menjelaskan materi di kelas dengan ceramah dapat dikurangi, sehingga siswa lebih leluasa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa lain sedangkan guru

lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator dari pada pengajar.

Dalam Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Defi Rochayani (2012). Berdasarkan hasil penelitian tersebut terbukti bahwa pembelajaran *Inside Outside Circle* dapat meningkatkan hasil belajar dan suasana kelas lebih variatif. Hal Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Surya Ningsih (2010) yang secara umum menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* layak digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berbeda dengan pembelajaran IPS yang menggunakan pembelajaran Konvensional, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif. Siswa hanya mendengarkan secara teliti serta berusaha mencatat materi yang dipaparkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan siswa pasif, karena dominasi guru dalam pembelajaran melumpuhkan keinginan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, sehingga siswa hanya menjadi pendengar yang cenderung membuat siswa jenuh, kurang inisiatif dan selalu bergantung pada guru.

Dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* memungkinkan siswa dapat bekerja sama dengan pasangannya di mana siswa saling berbagi informasi secara bersamaan, beragam dan dengan waktu yang singkat. Dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk menjadi guru bagi teman- temanya atau sebagai sumber belajar pasangannya sehingga permasalahan menjadi mudah dipecahkan. Selain itu kehadiran media audio visual *Animation* menambah beragamnya sumber belajar siswa. Dari sini siswa memperoleh informasi maupun pengetahuan serta pemahamnya yang berasal dari sesama teman dan guru (Slavin, 2005).

Perbedaan hasil belajar IPS siswa yang muncul juga disebabkan karena siswa

yang mengikuti pembelajaran model kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) mempunyai pengalaman dalam bekerja dengan rekan sekelas tanpa ada rasa canggung dalam berbagi informasi dan mampu mempresentasikan pendapatnya kepada teman dan guru. Sehingga siswa tidak akan lupa dengan pelajaran IPS khususnya pada standar kompetensi memahami peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, sehingga hasil belajar IPS siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran Konvensional.

Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran Konvensional.

PENUTUP

Berdasarkan hasil uji perbedaan dua rata-rata pada data post test diperoleh $t_{hitung} = 4,00 > t_{tabel} = 2,00$ dan uji perbedaan dua rata-rata pada data N-Gain Ternormalisasi diperoleh $t_{hitung} = 4,23 > t_{tabel} = 2,00$ pada taraf signifikansi 0,05 berarti dari kedua uji yang dilakukan menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran Konvensional. Ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation* berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar IPS siswa pada standar kompetensi "memahami peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia".

Bersarkan simpulan di atas maka saran yang dapat diberikan yaitu.1)Guru dapat menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle*(IOC) sebagai alternative pembelajaran IPS di

kelas.2)Guru dapat menggunakan media audio visual *Animation* sebagai pelengkap proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran modern agar mampu memaksimalkan model tersebut dalam proses pembelajaran IPS di kelas. 3) Diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah tersebut dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di sekolah, untuk lebih diperbaiki dan ditingkatkan dalam hal penggunaan metode, media, dan sumber bahan oleh guru agar lebih variatif dan kreatif supaya dapat lebih memberdayakan partisipasi siswa. 4) Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) berbasis media audio visual *Animation*, menekankan siswa untuk belajar mandiri dan bekerja sama, maka faktor kesadaran untuk mempelajari dan bertanya kepada guru atau teman harus dimiliki oleh siswa. Hal ini dapat memberikan refleksi atau umpan balik dalam bentuk tanya jawab dengan siswa tentang kesulitan yang dihadapi dan pemecahannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Akmad Sudrajat.(2010). Pengertian Pendekatan Strategi Metode Teknik Taktik Dan Model Pembelajaran. Tersedia <http://akmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatastrategi-metode-teknik-taknik-dan-model-pembelajaran>. [diakses tanggal 1 Desember 2012].
- Anita, Lie. 2002. Cooperative Learning. Jakarta: Grasindo.
- _____. 2008. Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Erman, Suherman.2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: UPI.
- Furoidah, Maya Fanny. 2009. Animation. Universitas Negeri Malang.

- Ibrahim, Muslim, dkk. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: UNESA.
- Munir.2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.cv.
- Ningsih, Surya. 2010. Penerapan Metode Pembelajaran Math Stories Dengan model IOC (Inside Outside Circle) Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Tegalgondo. Skripsi (tidak dipublikasikan). FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurhadi.dkk. 2004. Pembelajaran Konstektual dan penerapannya dalam KBK. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2006. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- M.N.Evi.2007. Efektivitas Model Inside-Outside Circle Dalam Pelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri III Semarang, Skripsi Universitas Semarang.
- Rusman. 2012. Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru Edisi Kedua. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rochayani .2012.Penerapan Model Inside Outside Circle Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Masalah Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2012/2013.Skripsi (tidak dipublikasikan).FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantittatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winarsunu. 2010. Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. Malang: