

# Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD

Desak Anom Taryunita<sup>1</sup>, I Gusti Ngurah Japa<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [taryunita07@gmail.com](mailto:taryunita07@gmail.com)<sup>1</sup>, [igustingurah.japa@undiksha.ac.id](mailto:igustingurah.japa@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V masih tergolong rendah berdasarkan pencatatan dokumen siswa yang belum mencapai KKM lebih besar di dibandingkan siswa yang sudah mencapai KKM yakni dari 122 siswa, 84 siswa tidak mencapai KKM atau persentase keseluruhan siswa yang belum mencapai KKM yaitu 69% dan siswa yang sudah mencapai KKM 38 siswa atau presentase siswa yang telah mencapai KKM yaitu 31%. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurang adanya variasi dalam penggunaan model serta media pembelajaran dan kurangnya suasana belajar yang kondusif. Signifikan atau tidaknya Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD menjadi tujuan dalam penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent Post-Test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 122 siswa, teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data kompetensi pengetahuan IPS adalah tes, dengan jenis tes objektif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir. Data yang dikumpulkan yaitu data kompetensi pengetahuan IPS yang dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian setelah diberikan perlakuan yaitu mendapatkan rata-rata hasil *post-test* pada kelompok eksperimen sebesar 20,38 dan pada kelompok kontrol sebesar 17,35 dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar (4,59) dan  $t_{tabel}$  sebesar (2,01). Karena rata-rata hasil kompetensi pengetahuan pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol dan diperoleh hasil perhitungan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti dapat ditarik simpulan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD.

**Kata kunci:** circuit learning, audio visual, IPS

## Abstract

The results of the competence of social science knowledge for class V students are still relatively low based on the recording of student documents who have not reached the KKM, which is greater than the students who have reached the KKM, namely from 122 students, 84 students do not reach the KKM or the overall percentage of students who have not reached the KKM, namely 69% and students 38 students who have reached the KKM or the percentage of students who have reached the KKM is 31%. This occurs due to the lack of variation in the use of learning models and media and the lack of a conducive learning atmosphere. The significance or not of the Circuit Learning Model with Audio Visual Media Assistance to the Social Science Competencies of Class V Elementary School Students is the aim of the research. This research is a quasi-experimental study with a nonequivalent Post-Test Only Control Group Design. The population in this study amounted to 122 students, the sampling technique was simple random sampling. The method used in collecting data on social science competency knowledge is a test, with an objective test in the form of multiple choice of 25 items. The data collected were social science knowledge competency data which were analyzed using the t test. The results of the research after being given treatment were getting an average post-test result in the experimental group of 20.38 and in the control group of 17.35 with a significance level of 5% obtained tcount of (4.59) and t table of (2.01) . Because the average result of knowledge competency in the experimental group is greater than that of the control group and the results of the calculation of tcount > ttable, it means that the conclusion can be drawn that the Circuit Learning model assisted by audio-visual media has an effect on the social science competence of grade V SD students.

**Keywords:** circuit learning, audio visual, social science

## 1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kajian yang berpusat pada aktivitas kehidupan manusia. Menurut (Istijabatun, 2019; N. P. D. A. Dewi et al., 2017) mata pelajaran IPS sangat penting diberikan untuk siswa SD karena dipergunakan untuk mengenal lingkungan sosial disekitarnya serta untuk dapat menjalani kehidupan yang baik agar mampu hidup bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar sampai sekolah menengah dengan mengajarkan materi yang mengkaji seperangkat fakta, konsep, peristiwa, dan generalisasi yang berhubungan dengan masalah sosial (Hutami & Hastuti, 2019; N. P. D. A. Dewi et al., 2017; Meiyani et al., 2017). Pendidikan IPS di sekolah dasar adalah bidang studi yang membahas hubungan manusia dengan masyarakat dan juga membahas tingkah laku manusia dalam masyarakat untuk menjadi masyarakat yang baik merupakan tantangan berat, karena masyarakat selalu mengalami perubahan setiap saat. Tujuan pendidikan IPS pada dasarnya untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan minat, bakat dan kemampuannya untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya (Sulfemi & Mayasari, 2019; Suaeab et al., 2018). Kompetensi pengetahuan adalah kemampuan berpikir untuk mengkaji tingkat penguasaan peserta didik dalam bidang pengetahuan sehingga dapat diketahui sejauh mana materi yang dapat mereka pelajari (Sawitri et al., 2018; Lestari et al., 2017). Kompetensi pengetahuan IPS merupakan pemahaman yang digunakan untuk nilai-nilai sosial dalam ranah kognitif yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, kemahiran nilai, sikap dan minat untuk mengembangkan potensi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (M. Putra et al., 2017). Jadi, kompetensi pengetahuan IPS merupakan kemampuan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dalam bidang pengetahuan melalui ranah kognitif yang terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, dan sikap.

Tujuan pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar adalah guna untuk memberi dan mendidik agar dijadikan bekal suatu kemampuan dasar kepada peserta didik yaitu untuk dikembangkan sesuai dengan minat, kemampuan dan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Menurut (Anjarsari et al., 2017; M. Putra et al., 2017) dalam mencapai tujuan pendidikan IPS tentu diperlukan pembelajaran yang menari bagi siswa. Pendidikan IPS penting diberikan pada jenjang sekolah dasar untuk siswa lebih mengenal lingkungan sosialnya. Untuk mengenal lingkungan sosial, peserta didik bisa menggunakan media cetak, media elektronik serta dengan pengalaman sosial yang pernah dialaminya di masyarakat. Pembelajaran IPS jenjang sekolah dasar merupakan salah satu mata pembelajaran yang sangat penting, sehingga kompetensi pengetahuan IPS siswa diharapkan mampu mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dalam rangka meningkatkan serta memperbaiki kompetensi pengetahuan IPS, guru harus mampu menggunakan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar serta tekun dalam pembelajaran. Karena adanya salah satu faktor yang mampu mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa yaitu kemampuan seorang guru dalam mengelola kelas dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sejalan dengan pendapat (Adiwiguna et al., 2016) yang menyebutkan bahwa guru memiliki peranan penting untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, meskipun hakikatnya guru merupakan fasilitator, namun dalam melaksanakan tugasnya guru harus mampu memainkan berbagai peran di antaranya sebagai manusia sumber, komunikator, mediator, pembimbing dan penilai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, kenyataannya masih terdapat beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran IPS di sekolah dasar, berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD Gugus I Kecamatan Tembuku pada tanggal 19 sampai 22 Oktober 2019 pada wali kelas dipaparkan bahwa: kompetensi pengetahuan IPS belum sepenuhnya tercapai, rendahnya kompetensi pengetahuan IPS dikarenakan kurang adanya penggunaan model yang inovatif, kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran, kurangnya suasana belajar yang kondusif dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilaksanakan observasi yang berguna untuk mendukung hasil wawancara serta

mengetahui kondisi pembelajaran IPS secara langsung, hasil observasi yang dilakukan di Gugus I Kecamatan Tembuku yakni kompetensi pengetahuan IPS belum sepenuhnya tercapai, rendahnya kompetensi pengetahuan IPS dikarenakan kurang adanya penggunaan model yang inovatif, kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran, kurangnya suasana belajar yang kondusif dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Astuti et al., 2016) rendahnya kompetensi IPS dan kemampuan berpikir siswa dikarenakan kurang maksimalnya metode dan model pembelajaran yang tepat membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa merasa bosan, kurang komunikatif, aktif dan partisipasi yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui rendahnya kompetensi pengetahuan IPS dilaksanakanlah pencatatan dokumen, hasil pencatatan dokumen yakni hasil kompetensi pengetahuan IPS dibawah KKM. Berikut hasil kompetensi pengetahuan IPS di SD Gugus I Kecamatan Tembuku dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai KKM Kompetensi Pengetahuan IPS

No.	Nama Sekolah	KKM	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai	Tuntas		Tidak Tuntas	
					Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1.	SDN 1 Jehem	70	18	66,06	5	28	13	72
2.	SDN 2 Jehem	65	19	66,05	13	68	6	32
3.	SDN 3 Jehem	68	24	64,17	5	21	19	79
4.	SDN 4 Jehem	70	18	66,83	7	39	11	61
5.	SDN 5 Jehem	70	23	65,04	5	22	18	78
6.	SDN 6 Jehem	75	13	66,15	2	15	11	85
7.	SDN 7 Jehem	75	7	67,57	1	14	6	86
Jumlah			122		38	31	84	69

(Sumber : Wali Kelas V Gugus I Kecamatan Tembuku)

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V semester I di SD Gugus I Kecamatan Tembuku masih tergolong rendah. Siswa yang belum mencapai KKM lebih besar di bandingkan siswa yang sudah mencapai KKM, rendahnya kompetensi pengetahuan IPS dikarenakan kurang adanya penggunaan model yang inovatif, kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran, kurangnya suasana belajar yang kondusif dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Fakta lain menunjukkan bahwa pembelajaran IPS cenderung dirasa membosankan oleh siswa. Ketika pembelajaran IPS siswa cenderung bosan, mengantuk, hingga melakukan aktivitas lain yang menyebabkan pembelajaran yang berlangsung tidak optimal (Sulfemi & Mayasari, 2019; Murwantono & Sukidjo, 2015). Jika hal ini terus diidamkan maka siswa tidak akan memperoleh nilai yang mencapai KKM.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah kompetensi pengetahuan IPS yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan menerapkan model pembelajaran dan sebuah media pembelajaran yang tepat agar peserta didik menjadi semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yakni dapat diartikan sebagai suatu prosedur yang dilaksanakan secara sistematis untuk strategi yang dapat memberikan pengalaman belajar agar terciptanya tujuan dari belajar, atau suatu pendekatan yang dapat dilakukan di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *circuit learning* sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh seorang guru di dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Model pembelajaran *circuit learning* sebagai salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan (C. A. Putra & Setiawan, 2019). Model pembelajaran merupakan hal penting yang mesti dipentingkan oleh seorang guru ketika akan melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, agar pembelajaran menjadi terarah dan terstruktur, yang menjadikan tujuan pembelajaran mampu tercapai. Model merupakan strategi yang digunakan oleh guru dalam suatu proses pembelajaran agar

mampu membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar seorang siswa (Lovisia, 2017). Model pembelajaran saja tidak cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dari itu perlu dibantu dengan sebuah media pembelajaran guna membantu dalam penyampaian materi pembelajaran agar menjadi lebih jelas sehingga siswa mampu mengerti mengenai materi yang disampaikan, salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio visual. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang baik (C. A. Putra & Setiawan, 2019; Sulfemi, 2019). Penggunaan media audio visual sangat berpengaruh sekali terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran (Sulfemi, 2019; Saputra et al., 2018;). Media audio visual yaitu jenis media yang tidak hanya mengandung unsur suara, tetapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat (Thorifah & Umam, 2019; Kumalasari & Susanto, 2017). Media audio visual melibatkan indera pendengaran serta penglihatan sekaligus dalam satu proses. Jadi media audio visual merupakan media yang mampu dilihat serta didengar melalui video yang berisikan materi pembelajaran.

Adapun penelitian ini didukung oleh beberapa peneliti yaitu pertama, penelitian yang dilakukan (C. A. Putra & Setiawan, 2019) yang menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS setelah menerapkan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media *Microsoft Power Point*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Romaliyana et al., 2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media flipchart berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS kelas V SDN Gugus I Kecamatan Kuta tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sulfemi, 2019) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekspor dan impor. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Saputra et al., 2018) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan audio media visual dapat meningkatkan aktivitas siswa di SMAK Suria Atambua dan SMA Negeri 1 Atambua kelas XI IPS.

Berdasarkan uraian diatas untuk memaksimalkan kompetensi pengetahuan IPS siswa SD, maka peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran IPS kemudian melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Di Gugus I Kecamatan Tembuku Tahun Pelajaran 2019/2020". Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. Manfaat dari penelitian ini yaitu guna sebagai bahan masukan untuk guru dan sekolah dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif serta bagi bahan kajian untuk penelitian yang sejenis.

## 2. Metode

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian *posttest-only control group design*, desain penelitian ini dipilih karena tidak mungkin mengubah kelas-kelas yang sudah terbentuk. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan tembuku tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 122 siswa, untuk mengetahui setara atau tidaknya populasi yang akan digunakan dalam penelitian maka dilanjutkan dengan uji kesetaraan populasi dengan Anava Satu Jalur. Hasil analisis uji kesetaraan hasil belajar pada taraf signifikansi 5% dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Uji Kesetaraan

Sumber Variasi	JK	Db	RJK	Fh	F tab		Keterangan
					5%	1%	
Antar A	121.288	6	20,21	0,59	2,16	2,96	Tidak Signifikan
Dalam	3.894,088	115	33,86	-	-	-	-
Total	4.015,377	122	-	-	-	-	-

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai Fhitung sebesar 0,59 dan nilai Ftabel sebesar 2,16 ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ). Artinya, seluruh siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Tembuku memiliki kemampuan akademik yang setara. Dari ketujuh SD di Gugus I Kecamatan Tembuku, perlu dilakukan pengundian untuk menentukan sampel penelitian. Sampel merupakan bagian dari sebuah populasi yang digunakan untuk mewakili populasi di dalam suatu penelitian. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik simple random sampling. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, dari 7 sekolah dengan 7 kelas yang ada di Gugus I Kecamatan Tembuku dilakukan pengundian dua kali, pengundian tahap pertama untuk memilih kelas, dua kelas yang muncul pada saat pengundian, dipilih sebagai kelas sampel. Pengundian kedua dilakukan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga yang dijadikan kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran Circuit Learning berbantuan audio visual dalam penelitian ini merupakan siswa kelas V di SD N 3 Jehem yang berjumlah 24 siswa dan yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tidak diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran Circuit learning berbantuan media audio visual adalah siswa kelas V SD N 5 Jehem yang berjumlah 23, jadi dalam penelitian ini jumlah total sampel adalah 47 orang siswa.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan sebuah data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V. Metode pengumpulan data yang digunakan merupakan metode tes dengan membuat kisi-kisi yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pengetahuan IPS. Adapun indikator soal yang digunakan dalam kisi-kisi soal yakni: 1) menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa barat yang menjajah Indonesia, 2) menggali factor-faktor pendorong penjajahan bangsa barat di Indonesia, 3) mengkategorikan kebijakan yang dilakukan oleh penjajahan bangsa barat di Indonesia, 4) menentukan kebijakan penjajahan yang dilakukan oleh bangsa barat di Indonesia, 5) menjelaskan upaya-upaya perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa barat. Ranah kognitif yang digunakan pada soal yaitu dari C1 sampai C3. Sebelum memberikan posttest kepada siswa, instrumen penelitian yang berupa pilihan ganda berjumlah 30 butir soal terlebih dahulu diuji judges oleh dua orang pakar, setelah diuji judges maka soal diuji secara empirik dengan diuji cobakan, setelah diuji cobakan maka diperoleh 25 butir soal yang valid, 25 butir soal yang valid tersebut kemudian diuji reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal. Teknik analisis data yang digunakan didalam penelitian ini yakni teknik statistika deksriptif dengan mencari hasil perhitungan mean, median, modus, dan standar deviasi dan statistika inferensial digunakan untuk menganalisis data mengenai normalitas data kompetensi pengetahuan IPS, homogenitas data kompetensi pengetahuan IPS, dan pengaruh model model pembelajaran Circuit Learning berbantuan media audio visual antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran Circuit Learning berbantuan media audio visual.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas penelitian berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sesuai RPP, dengan digunakannya model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual. Deskripsi data hasil penelitian ini memaparkan mengenai perolehan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol di SDN Gugus I Kecamatan Tembuku. Data yang didapat dalam

penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu yang pertama data kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen di SDN 3 Jehem dan kedua data kompetensi pengetahuan IPS di SDN 5 Jehem kelompok kontrol. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Perlakuan sebanyak 6 kali pada kelompok eksperimen di SDN 3 Jehem dan 6 kali pada kelompok kontrol di SDN 5 Jehem. Deskripsi data hasil kompetensi pengetahuan IPS pada penelitian ini memaparkan mengenai perolehan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol di SDN Gugus I Kecamatan Tembuku. Adapun perhitungan hasil analisis *posttest* data kelompok eksperimen serta kelompok kontrol yang dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Statistik Deskriptif	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	Mean	20.38	17.35
2	Median	22.93	23.35
3	Modus	21.5	19.79
4	Standar Deviasi	2.30	2,19

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh hasil *posttest* pada kelompok eksperimen di SDN 3 Jehem diperoleh mean= 20.38, median= 22.93, modus= 21.5, standar deviasi= 2.30 dan pada kelompok kontrol di SDN 5 Jehem diperoleh mean= 17.35, median= 23.35, modus= 19.79, dan standar deviasi 2.19. Selanjutnya, sebaran data hasil kompetensi pengetahuan IPS kelompok eksperimen menggunakan skala lima teoritik, dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rentangan Skor Hasil Kompetensi Pengetahuan IPS Kelompok Eksperimen

No	Rentangan Skor	Kategori
1	19-25	Sangat Tinggi
2	15-18	Tinggi
3	11-14	Sedang
4	7-10	Rendah
5	1-6	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 4. Kategori skala lima teoritik, rata-rata hasil kompetensi pengetahuan IPS pada kelas eksperimen setelah mendapat *posttest* adalah 20,38 yang terletak pada kategori sangat tinggi. Penelitian ini menggunakan statistik inferensial dengan uji-t (uji hipotesis). Sebelum melaksanakan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas sebaran data digunakan untuk mengetahui apakah sebaran frekuensi skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data untuk skor kompetensi pengetahuan IPS digunakan analisis *Chi-Kuadrat*. uji homogenitas dilakukan menggunakan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dilaksanakan menggunakan uji F dengan kriteria data homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Adapun rangkuman dari hasil uji normalitas dan homogenitas varians antar kelompok eksperimen serta kelompok kontrol yang disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut

Tabel 5. Uji Normalitas dan Homogenitas Sebaran Data

No	Kelompok Data Kompetensi Pengetahuan IPS	$\chi^2$	Nilai Kritis pada Taraf Signifikansi 5%	Fhitung	F-tabel dengan Taraf Signifikansi 5%	Status
1	Eksperimen	1.07	5,99	1.11	2.04	Normal Homogen
2	Kontrol	1.09	5,99			

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  skor kompetensi pengetahuan IPS yang diperoleh dari kelompok eksperimen adalah 1.07, sedangkan  $\chi^2_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan db= k-3 yaitu 5,99. Hal ini menunjukkan  $\chi^2_{hitung}$  skor kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelompok eksperimen lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  atau ( $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ), sehingga data yang diperoleh dari kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya,  $\chi^2_{hitung}$  skor kompetensi pengetahuan IPS pada siswa kelompok kontrol yaitu 1.09 dan  $\chi^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan db= k-3 yaitu 5,99. Hal ini menunjukkan  $\chi^2_{hitung}$  data dari kompetensi pengetahuan siswa kelompok kontrol lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  atau ( $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ) yang artinya data kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelompok kontrol berdistribusi normal, sehingga data kompetensi pengetahuan IPS siswa dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Hasil homogenitas kelompok eksperimen dan kontrol diketahui  $F_{hitung}$  skor kompetensi pengetahuan IPS siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 1,11 sedangkan  $F_{tabel}$  dengan  $df_{pembilang} = 23$  dan  $df_{penyebut} = 22$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2.04. Hal ini berarti,  $F_{hitung} < F_{tabel}$  data kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah data dinyatakan normal serta homogen, maka langkah selanjutnya dengan pengujian hipotesis penelitian dengan kriterianya  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Rangkuman uji hipotesis dapat disajikan pada Tabel 6 .

Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Kompetensi pengetahuan IPS	Varians	N	Dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	5.29	24	45	4.59	2.01	$T_{hitung} > t_{tabel}$ $H_0$ ditolak
Kelompok Kontrol	4.78	23				

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 4.59 sedangkan,  $t_{tabel}$  dengan  $dk$  ( $n_1 + n_2 - 2$ ) =  $24 + 23 - 2 = 45$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2,01. Hal ini berarti,  $t_{hitung}$  besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = 4.59 > t_{tabel} = 2.01$ ) sehingga dapat diinterpretasikan bahwa model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Tembuku tahun pelajaran 2019/2020. Model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat melatih kreativitas siswa untuk merangkai kata dengan bahasanya sendiri untuk membuat peta konsep dan membuat siswa lebih konsentrasi serta fokus dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan inovatif karena peserta didik dirangsang untuk menjadi aktif didalam pembelajaran. Berdasarkan data kompetensi pengetahuan IPS siswa, diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berhasil dilihat dari hasil pengamatan kreativitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasanya sendiri untuk membuat peta konsep dari menyimak video kedatangan bangsa barat yang mempengaruhi rata-rata nilai siswa menjadi kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual, hanya menggunakan media terbatas seperti buku pegangan dan media seadanya yang ada di kelas. Hal tersebut dapat membuat siswa merasa kurang bersemangat dan cepat bosan dalam belajar dikarenakan pembelajaran masih banyak ceramah dan pembelajaran bersifat satu arah. Dalam pembelajaran *Circuit Learning* banyak kegiatan yang membuat siswa untuk berpikir kreatif dan aktif serta selalu berinteraksi dengan guru sehingga proses pembelajaran di kelas tidak berjalan satu arah, melainkan ada timbal balik (C. A. Putra & Setiawan, 2019; Romaliyana et al., 2019)

*Circuit Learning* adalah model pembelajaran yang memaksimalkan daya pikir dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*). Model pembelajaran *Circuit Learning* salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru

untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas yang diinginkan (C. A. Putra & Setiawan, 2019; Sulfemi, 2019). Selanjutnya, hasil penelitian ini diperkuat dengan simpulan yang disampaikan oleh (Sulfemi, 2019) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekspor dan impor. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (C. A. Putra & Setiawan, 2019) menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS setelah menerapkan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media *Microsoft Power Point*. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputra et al., 2018) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan audio media visual dapat meningkatkan aktivitas siswa di SMAK Suria Atambua dan SMA Negeri 1 Atambua kelas XI IPS.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Tembuku tahun pelajaran 2019/2020. Melalui hasil penelitian ini siswa disarankan mampu memahami dan meningkatkan kompetensi pengetahuan sehingga mampu menciptakan sebuah suasana belajar yang menyenangkan serta siswa dapat berperan aktif didalam proses pembelajaran di kelas, guru disarankan untuk lebih kreatif didalam menerapkan model pembelajaran serta memberikan kesempatan untuk peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audio visual sehingga mampu tercipta pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan untuk siswa sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa, kepala sekolah disarankan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung sumber belajar bagi guru untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah. Peneliti lain disarankan untuk memakai hasil penelitian ini sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian selanjutnya atau sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran lainnya.

#### Daftar Pustaka

- Adiwiguna, I. W., Wiarta, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2016). Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendekatan Saintifik Berpengaruh Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7253>
- Anjarsari, K. Y., Suniasih, N. W., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Chips Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10659>
- Astuti, H. D., Suara, I. M., & Abadi, I. B. G. S. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Dan Kemampuan Berpikir Kritis Tema Sejarah Peradaban Indonesia Siswa Kelas V SDN 1 Sumerta Tahun Ajaran 2015/2016. *Mimbar PGSD*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7239>
- Dewi, N. P. D. A., Wiyasa, I. K. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Talking Stick Berbantu Question Card terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa kelas IV. *Mimbar PGSD*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10790>
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Hutami, T. S., & Hastuti, H. (2019). Keefektifan metode CIRC , role playing , dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 1–12. <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/12809/12839>

- Istijabatun, S. (2019). Peningkatan hasil belajar dan sikap sosial siswa melalui model kooperatif J-Trow terintegrasi penilaian peer assessment. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 7(1), 22. <https://doi.org/10.26714/jps.7.1.2019.22-29>
- Kumalasari, R., & Susanto, B. (2017). Pengaruh layanan informasi bimbingan konseling berbantuan media audio visual terhadap empati siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v7i1.1162>
- Lasmawan, W. (2016). *Pendidikan IPS*. Medikom Indonesia Press Bali.
- Lestari, N. M., Suniasih, N. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Lagu – Lagu Anak Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKN. *Journal of Education Technology*, 1(3), 163–168. <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v1i3.12500>
- Lovisia, E. (2017). Penerapan Model Make A Match Pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau. *SPE*, 1(1). <https://doi.org/10.31539/spej.v1i1.58>
- Meiyani, K. S., Putra, M., & Suadnyana, I. N. (2017). Pengaruh Model Quantum Teaching Melalui Karyawisata Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10836>
- Murwantono, M., & Sukidjo, S. (2015). Peningkatan hasil belajar IPS dengan model problem based learning berbantuan media stimulan gambar. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 30–41. <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/4601/4496>
- Putra, C. A., & Setiawan, M. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(1). <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2958>
- Putra, M., Darsana, I. W., & Darmayanti, N. K. A. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbasis Reinforcement Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 145–152. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11607>
- Romaliyana, R. Y., Putra, M., & Sujana, I. M. (2019). Pengaruh Model Circuit Learning Berbantuan Media Flipchart Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V. *Media Komunikasi FPIPS*, 18(1), 22–30. <http://dx.doi.org/10.23887/mkfis.v18i1.22235>
- Saputra, I. G. N. H., Joyoatmojo, S., & Harini, H. (2018). The implementation of project-based learning model and audio media Visual can increase students' activities. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 166–174. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.224>
- Sawitri, N. N. R., Suniasih, N. W., & Sujana, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbasis Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(2). <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i2.16420>
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif model teams games tournament ( TGT ) berbantuan media tebak gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 146–154. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10435/5111>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>

- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan model pembelajaran value clarification technique berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772.2019>
- Thorifah, S. B. A. A., & Umam, K. (2019). The Influence Of Use Audio Visual Media To Increase The Development Of Early Childhood Language. *Indria*, 4(2), 146–155. <http://dx.doi.org/10.24269/jin.v4n2.2019.pp146-155>