

KOLABORASI MODEL PEMBELAJARAN *INSIDE OUTSIDE CIRCLE* DENGAN KARTU PINTAR PADA PELAJARAN IPS

Wawan Priyanto

Program Studi PGSD, Universitas PGRI Semarang
Email: wawancoret85@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model *inside outside circle* yang dikolaborasikan dengan media kartu pintar terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Jomblang 01. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan penelitian *Quasi Experimental Design* dan *Pretest-Posttest Control Group*. Sampel yang diambil adalah 26 siswa kelas IIIA dan 24 siswa kelas IIIB dengan menggunakan teknik *Non probability Sampling* berbentuk *sampling jenuh*. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil sebagai berikut: rerata *pretest* kelas kontrol 69 dan kelas eksperimen 70, serta rerata *posttest* kelas kontrol 83, dan kelas eksperimen 90. Sehingga didapatkan hasil uji- $t_{hitung} (2,252) \geq t_{tab} (1,676)$. Berdasarkan hasil hipotesis yang dilakukan berarti terdapat ada pengaruh signifikan model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Jomblang 01. Selain itu juga terdapat penambahan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar.

Kata kunci: model pembelajaran *inside outside circle*, media kartu pintar, hasil belajar

COLLABORATION BETWEEN *INSIDE OUTSIDE CIRCLE* MODEL AND SMART CARD IN SOCIAL STUDY

Wawan Priyanto

Program Studi PGSD, Universitas PGRI Semarang
Email: wawancoret85@gmail.com

Abstract

The goal of this study is to knowing and analysing influence between inside outside circle model and smart card to learning activities and learning outcomes of social study at third grade Jomblang 01 elementary school. This research use Quantitative research with Quasi Experimental Design. The sample of this research is 26 students of control class and 24 students of experiment class. This sample taken by Non probability Sampling technique. Based on data analysed could be conclude that the mean of control class was 69 and 70 for experiment class in pretest session. While, the mean of posttest after use between inside outside circle model and smart card was 83 for control class and 90 for experiment class. Based on hypothesis result that collaboration between inside outside circle model and smart card increase the students' motivation and their learning outcomes. This research also develop the syntax of inside outside circle model.

Keywords: *inside outside circle model, smart card media, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk kegiatan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran pun disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada mata pelajaran. Kemampuan guru untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat diperlukan.

Guru sebagai pendidik yang menduduki posisi strategis dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia. Guru juga dituntut untuk terus mengikuti perkembangan siswa dalam dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada guru harus diubah dengan pembelajaran yang berorientasi pada siswa yaitu dengan mengikutsertakan siswa secara aktif. Untuk mencapai hal tersebut, maka perlu adanya inovasi berbagai strategi pendekatan agar proses pembelajaran efektif dan menyenangkan sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran dapat berupa penguasaan guru mengenai model, metode, serta media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Seperti yang kita tahu dan rasakan bahwa model, metode, dan media pembelajaran akan terus berkembang seiring dengan perkembangan. Berkaitan dengan hal tersebut, guru dituntut kreatif

untuk mengembangkan model, metode, dan media pembelajaran agar nantinya dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan di atas adalah mengembangkan model pembelajaran agar sesuai dengan pembelajaran. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan, diantaranya: mengkolaborasikan model pembelajaran dengan model lainnya, model pembelajaran dengan media pembelajaran, dan merevisi model pembelajaran yang telah ada. Penelitian ini mencoba mengembangkan model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar.

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model *inside outside circle* dengan media kartu pintar di kelas III SDN Jomblang 01. Sekolah ini dipilih karena pada observasi dan wawancara awal, ditemukan beberapa kelemahan pada pembelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS, menunjukkan bahwa siswa pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Mereka hanya mencatat materi pelajaran sepanjang proses pembelajaran. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan guru jarang menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Selama ini guru sebatas menggunakan model tanpa tahu nama model pembelajaran tersebut, misalnya guru sebenarnya sudah menggunakan model pembelajaran *picture and picture*, namun guru tidak begitu

memahami model tersebut dan hanya sebatas menggunakan. Kekurangpahaman guru terhadap model pembelajaran, mengakibatkan pengembangan pembelajaran kurang.

Sedangkan media pembelajaran yang selama ini digunakan hanya pada materi tertentu, misalnya pada materi Denah dan Peta Lingkungan Sekitar Rumah dan

Sekolah, guru menggunakan media peta dan globe. Sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membuat siswa cepat bosan serta kurang berminat terhadap IPS. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Rekapitulasi hasil belajar siswa, dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Nilai	Ketuntasan			
	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
< 54	-	-	11 siswa	45,83%
55 – 64	-	-	4 siswa	16,67%
65 – 74	4 siswa	16,67%	-	-
< 75	5 siswa	20,83%	-	-
Jumlah	9 siswa	37,5%	15 siswa	62,5%

Sumber: Hasil UTS Kelas III Tahun 2017

Data pada tabel 1.1 hasil UTS tahun 2017 menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya sebesar 37,5% siswa yang telah mencapai KKM dan siswa yang belum bisa mencapai KKM sebesar 62,5%. Hal ini berarti jumlah siswa yang belum mencapai KKM lebih banyak dari pada jumlah siswa yang telah mencapai KKM.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar. Model pembelajaran ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran serta siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi

karena pembelajaran terkesan lebih menarik dan berbeda dari biasanya. Media kartu pintar yang berbasis visual sebagai penunjang pembelajaran yang didesain dengan bentuk kartu yang berisi gambar dan pertanyaan yang membutuhkan suatu penjelasan sehingga dari gambar dan pertanyaan tersebut dapat membuka wawasan siswa mengenai suatu masalah yang terkait dengan materi pembelajaran. Jadi, model pembelajaran *inside outside circle* berbantuan media kartu pintar cocok untuk dikombinasikan, dan diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011:72). Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif. Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini adalah memberikan perlakuan berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas eksperimen menggunakan model inside outside circle dengan media kartu pintar, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan yang sama. Setelah diberi perlakuan kemudian kedua kelas diberikan *posttest*. Langkah selanjutnya membandingkan dan menganalisis hasil yang diperoleh siswa untuk melihat berapa jauh perbedaan hasil dari *posttest*. Analisis ini akan menunjukkan efektif tidaknya

penggunaan model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar.

Penelitian dilaksanakan di SD Jomblang 01 Kota Semarang yang beralamat di jalan Tentara Pelajar Nomor 89, Semarang. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yaitu pada tanggal 12-16 Agustus 2017.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Dikatakan *Quasi Experimental Design* karena dalam desain penelitian mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 2.1 Matriks Metodologi Penelitian

Metode	Keterangan
Metode dan desain penelitian	a. Metode : Kuantitatif b. Desain : <i>Quasi Experimental Design</i>
Populasi, Sampel, Sampling	Siswa kelas III SDN Jomblang 01
Teknik Pengumpulan Data	a. Tes b. Non tes
Instrumen Penelitian	a. Mengukur aktivitas siswa: lembar observasi b. Mengukur hasil belajar : tes
Analisis Data Uji Coba Instrumen	a. Validitas b. Reliabilitas
Teknik Analisis Data Awal	a. Uji normalitas b. Uji homogenitas
Teknik Analisis Data Akhir	a. Uji normalitas b. Uji homogenitas c. Uji Hipotesis
Hipotesis Statistik	Ha: $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H ₀ : $t_{hitung} < t_{tabel}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampel penelitian kelas III A dan III B SDN Jomblang 01 berjumlah 50 siswa,

dimana kelas III A sebagai kelas kontrol sebanyak 26 siswa dan kelas III B sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 siswa.

Tabel 3.1 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Tertinggi	95	95
Terendah	30	65
Rata-rata	69	83

Tabel 3.2 Rekapitulasi Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Rentang	Banyak Siswa			Persentase			Ket.
	Obsv. 1	Obsv. 2	Obsv. 3	Obsv. 1	Obsv. 2	Obsv. 3	
85-100	0	1	4	0%	4%	15%	Sangat baik
75-84	0	7	5	0%	27%	19%	Baik
60-74	15	16	17	58%	62%	65%	Cukup
40-59	11	2	0	42%	8%	0%	Kurang
Jumlah	26	26	26	100%	100%	100%	
Rerata Skor	61,2	70,5	74,6				

Tabel 3.3 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Tertinggi	90	100
Terendah	25	65
Rata-rata	70	90

Tabel 3.4 Rekapitulasi Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Rentang	Banyak Siswa			Persentase			Ket.
	Obsv. 1	Obsv. 2	Obsv. 3	Obsv. 1	Obsv. 2	Obsv. 3	
85-100	0	2	5	0%	8%	21%	Sangat baik
75-84	0	7	6	0%	29%	25%	Baik
60-74	13	14	12	54%	58%	50%	Cukup
40-59	11	1	1	46%	4%	4%	Kurang
Jumlah	24	24	24	100%	100%	100%	
Rerata Skor	62,5	72,3	76,1				

Tabel 3.3 Nilai Rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kontrol	69	83
Eksperimen	70	90

Hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan data awal bahwa

nilai rata-rata kelas kontrol 69 atau 50% siswa tuntas dan nilai rata-rata kelas

eksperimen 70 atau sekitar 54,167% siswa tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Sedangkan data hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol adalah 83 atau 100% siswa yang tuntas dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 90 atau 100% siswa yang tuntas. Selisih antara rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol sebesar 14 dan 20 untuk kelas eksperimen. Sehingga kelas kontrol dan kelas eksperimen telah mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas.

Penelitian ini menggunakan model *inside outside circle* dengan media kartu pintar, karena dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran, memberikan pengalaman bekerja sama dengan teman sekelas tanpa rasa canggung dalam berbagi informasi, dan mampu mempresentasikan pendapatnya kepada teman dan guru. Hal ini didukung dengan pernyataan Shoimin (2014:87), bahwa tujuan model pembelajaran *inside outside circle* adalah melatih siswa belajar mandiri dan berbicara menyampaikan informasi kepada orang lain. Selain itu, juga melatih kedisiplinan dan ketertiban.

Alur pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar diawali dengan membagikan kartu pintar kepada siswa.

Kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok yang sama rata yaitu kelompok dalam dan kelompok luar. Kelompok dalam berhadapan dengan kelompok luar untuk berpasang-pasangan. Setelah berpasangan, kelompok dalam membagikan informasi berupa materi yang didapat pada kartu pintar. Penyampaian informasi dilakukan oleh siswa dalam waktu yang bersamaan. Selanjutnya kelompok luar bergeser untuk mendapatkan pasangan baru dan materi pada kartu pintar yang baru. Begitu seterusnya sampai semua siswa selesai berbagi informasi berupa materi pembelajaran.

Hal ini didukung dengan pernyataan Suprijono dalam Sulistyarni (2013:3), langkah-langkah *inside outside circle* ada 3 yaitu: 1) pembentukan kelompok lingkaran luar dan lingkaran dalam. Setiap anggota berdiri membentuk lingkaran dalam melingkar menghadap keluar dan lingkaran luar berdiri melingkar menghadap kedalam. Dengan demikian antara anggota lingkaran dalam dan lingkaran luar saling berpasangan; 2) memberikan tugas: guru memberi tugas tiap-tiap pasangan asal itu sesuai dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan; 3) berdiskusi: Memberikan waktu secukupnya untuk berdiskusi kepada tiap-tiap pasangan; 4) bergerak berputar lingkaran dalam dan lingkaran luar membentuk pasangan baru; 5) penilaian dan mengevaluasi: Guru memberikan ulasan dan mengevaluasi hal-hal yang telah didiskusikan.

Berdasarkan pernyataan Suprijono, sebenarnya penerapan model pembelajaran *inside outside circle* tidak terdapat penggunaan media pembelajaran. Namun, pada penelitian ini media kartu pintar digunakan untuk membantu siswa saat bertukar informasi. Hal ini terlihat pada gambar 3.3 di atas, siswa akan saling bertanya dan bertukar kartu pada saat mereka membentuk lingkaran. Kartu pintar merupakan media yang berbentuk kartu yang berisi gambar yang sesuai dengan materi yaitu jenis-jenis pekerjaan. Ilustrasi gambar pada kartu ini dibuat semenarik mungkin sesuai dengan perkembangan siswa agar bisa menambah motivasi belajar mereka. Pada sisi kartu yang lain terdapat pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan suatu penjelasan sehingga dari gambar dan pertanyaan tersebut dapat membuka wawasan siswa mengenai suatu masalah yang terkait dengan materi pembelajaran. Media tersebut digunakan dalam melaksanakan kegiatan diskusi.



Gambar 3.4 Media kartu pintar

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Jomblang 01. Hal ini didukung dengan keaktifan dan antusias siswa eksperimen dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih tertarik, bersemangat, dan berani dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil lain yang didapat dalam penelitian adalah langkah-langkah model pembelajaran *inside outside circle* dengan media kartu pintar yaitu; 1) membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-4 orang; 2) tiap-tiap kelompok mendapatkan kartu pintar dan mencari informasi berdasarkan pembagian tugas dari guru; 3) setiap kelompok belajar mandiri, mencari informasi berdasarkan tugas yang diberikan; 4) setelah selesai, seluruh siswa berkumpul saling membaaur (tidak berdasarkan kelompok), separuh kelas lalu berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar. Separuh kelas lainnya lalu berdiri membentuk lingkaran diluar lingkaran pertama dan menghadap kedalam; 5) dua siswa yang berpasangan dari lingkungan kecil dan besar berbagi informasi dengan media kartu pintar dan saling bertukar; 6) kemudian siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar

bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam. Sekarang giliran siswa berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya, sampai seluruh siswa selesai berbagi informasi dengan kartu pintar; dan 7) Pergerakan baru dihentikan jika anggota kelompok lingkaran dalam dan luar sebagai pasangan asal bertemu kembali.

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan kreatifitas dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi sekolah. Pengembangan model

pembelajaran juga perlu terus dilakukan seiring dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono dalam Sulistyarini. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar