

## BAB II

### MEDIA TIKET JELAJAH NUSANTARA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *INSIDE-OUTSIDE CIRCLE* PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA

#### A. Hakikat Pendidikan IPS

##### 1. Pengertian Pendidikan IPS

Istilah IPS di Indonesia sendiri mulai dikenal pada tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan dari komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional melalui kurikulum 1975. Dalam kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, baik pendidikan dasar hingga menengah. Mata pelajaran IPS diintegrasikan dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Nasution (dalam Hanifah, dkk, 2009, hlm. 121) mendefinisikan

IPS sebagai pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Lalu tentang objek IPS dan bagian-bagian yang mendukungnya, ia mengatakan: IPS Merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan manusia di dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek: sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial.

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungan sekitarnya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial. Kemudian, melalui pendidikan IPS dapat membantu siswa memperoleh pemahamannya tentang sejarah, geografi, dan ilmu sosial lainnya untuk tujuan pendidikan serta hidup dalam bermasyarakat.

Sapriya (2006, hlm. 9) bahwa “pendidikan IPS adalah adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Dengan demikian, proses dan hasil dari pembelajaran pendidikan IPS akan bersumber pada pembentukan beberapa pengetahuan, sikap serta keterampilan

sebagai dasar untuk keperluan hidup dalam bermasyarakat. Somantri (dalam Sapriya, dkk, 2007, hlm. 10) pendidikan ilmu pengetahuan sosial untuk tingkat sekolah dapat diartikan sebagai.

- a) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi Negara dan agama,
- b) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan sosial,
- c) Pendidikan IPS yang menekankan pada “reflektive inquiry”, dan
- d) Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir 1, 2, 3 diatas.

Sapriya (2007, hlm. 11) pengembangan pendidikan IPS telah diselenggarakan di Indonesia dan dikaitkan dengan pasal I ayat 1 UUD Tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yaitu.

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang berisi beberapa aspek seperti ilmu sejarah, ilmu ekonomi, sosiologi, psikologi, ilmu geografi, dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah yang akan selalu diikuti dengan perkembangan ilmu sosial, teori pembelajaran dan kurikulum yang menyertainya. Selain itu pendidikan IPS juga lebih menekankan pada bagaimana cara mendidik atau lebih pada penerapan ilmu-ilmu sosialnya.

## 2. Tujuan Pendidikan IPS

Sapriya, dkk (2007, hlm. 9) tujuan pendidikan IPS meliputi beberapa aspek, yaitu.

Pertama, pengetahuan (*understanding*) yang berkenaan dengan pemberian latar pengetahuan informasi tentang dunia dan kehidupan. Kedua, sikap dan nilai (*attitudes and values*), dimensi rasa (*felling*) yang berkenaan dengan pemberian bekal mengenai dasar-dasar etika masyarakat yang nantinya akan menjadi orientasi nilai dirinya dalam kehidupannya di dunia nyata. Ketiga, keterampilan (*skill*) khususnya yang berkenaan dengan kemampuan dan keterampilan IPS.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diuraikan bahwa tujuan pendidikan IPS yaitu dapat membina pengetahuan siswa tentang pengalamannya dalam kehidupan bermasyarakat pada masa yang telah lalu, saat ini, maupun masa yang akan datang, dapat membantu siswa agar dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya untuk mencari informasi, mengembangkan nilai atau sikap berdemokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam berkehidupan sosial.

Hasan (dalam Sapriya, 2006, hlm. 12) tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu.

- a) Pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial,
- b) Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa,
- c) Pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat, maupun ilmu.

Berdasarkan pendapat tersebut terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pendidikan IPS yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual yang didasarkan pada pengembangan akademik serta kemampuan berfikir. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mengembangkan pemahaman mengenai perkembangan masyarakat saat ini sehingga membuat siswa merasa bangga sebagai bangsa Indonesia dan cinta terhadap tanah air. Adanya IPS bertujuan untuk membina siswa menjadi warga Negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kepedulian sosial dilingkungannya yang berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat dan Negara.

Supriyatna, dkk. (2009, hlm. 13) menyatakan “tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai pendidikan yang lebih tinggi”.

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mengembangkan pemahaman mengenai perkembangan masyarakat saat ini sehingga membuat siswa merasa bangga sebagai bangsa Indonesia dan cinta terhadap tanah air. Adanya

pendidikan IPS bertujuan untuk membina siswa menjadi warga Negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kepedulian sosial dilingkungannya yang berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat dan Negara.

### 3. Fungsi Pendidikan IPS

Sapriya, dkk (dalam Somantri, 2007, hlm. 11 ) pendidikan IPS pada hakekatnya berfungsi untuk

Membantu perkembangan peserta didik memiliki konsep diri yang baik, membantu pengenalan dan apresiasi mengenai masyarakat global dan komposisi budaya, sosialisasi proses sosial, ekonomi, politik, membantu siswa untuk mengetahui waktu yang telah lalu dan sekarang sebagai dasar untuk mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan keterampilan menilai, membantu perkembangan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas fokus utama dari fungsi pendidikan IPS yaitu membentuk individu-individu yang dapat memahami kehidupan sosialnya, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan agar menghasilkan masyarakat yang bebas, namun memiliki rasa tanggung jawab untuk melestarikan nilai-nilai masyarakat untuk generasi masa yang akan datang, serta pemberian pengalaman yang akan membantu setiap individu siswanya.

### 4. Ruang Lingkup IPS

Pengorganisasian materi pelajaran IPS dijenjang SD/MI menekankan pada pendekatan terpadu atau *integrated* yaitu materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah, melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata, seperti yang termuat dalam Permendiknas. Mulyasa, E (2007, hlm. 98) “IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi, dan memuat materi geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi”.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS KTSP (dalam Mulyasa, 2007, hlm. 98) antara lain.

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perbuatan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Hanifah, dkk ( 2009, hlm. 124) ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu.

Dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah. Terutama gejala masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup murid-murid SD dengan menggunakan metode dan pendekatan kesadaran anak didik terhadap gejala dan masalah kehidupan tadi terus dikembangkan dan dipertajam.

Berdasarkan pendapat tersebut, ruang lingkup IPS di SD mengacu pada manusia, konteks sosialnya sebagai anggota masyarakat, dan masalah sosialnya dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan disekitar yaitu lingkungan sekolah, lingkungan bermain, lingkungan masyarakat maupun keluarganya.

#### 5. Hasil Belajar IPS

Kebanyakan orang menganggap bahwa hasil belajar selalu berhubungan dengan angka-angka, sebenarnya hasil belajar itu dapat dijelaskan dengan sebuah pertanyaan-pertanyaan tertentu atau yang bersifat kualitatif. Surya (2004, hlm.16) “ hasil belajar adalah perubahan perilaku individu secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Supriyatna, dkk. (2009, hlm. 218) dalam menilai hasil belajar IPS kita harus memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut.

- a) Hasil belajar berupa pengetahuan dan pengertian,
- b) Hasil belajar dalam bentuk sikap dan kelakuan sebagai warga Negara yang baik,
- c) Hasil belajar dalam bentuk keterampilan dalam menggunakan alat-alat IPS seperti peta, grafik, tabel, dan lain-lain.

Evaluasi hasil belajar IPS berhubungan erat dengan tujuan yang ingin dicapai yang bersifat kompleks, maka penilaiannyapun tidak sederhana, seperti “mendidik anak menjadi warga Negara yang baik” hal tersebut tidak dapat dinilai dengan satu kali tes saja.

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dibandingkan dengan aspek afektif dan psikomotor, namun hasil belajar afektif dan psikomotor juga harus menjadi bagian dari penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar merupakan hasil dari kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, yang digunakan guru untuk dijadikan alat ukur



atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran serta hasil belajar dapat membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik. Sehingga hasil belajar yang dilakukan sejalan dengan pendapat diatas, yaitu pada aspek kognitifnya memberikan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV SDN I Kreyo melalui media tiket jelajah nusantara pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Aspek afektif dinilai pada saat kegiatan berdiskusi dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti pemahaman, kerjasama, dan kemampuan berkomunikasi.

## **B. Penggunaan Media**

### **1. Pengertian Media**

Solihatin & Raharjo (2008, hlm. 23) menyatakan bahwa “media adalah bahan dan alat belajar. Bahan sering disebut perangkat lunak/*software* sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras/*hardware*”.

Media atau alat peraga digunakan untuk memperagakan fakta atau konsep agar terlihat lebih nyata/kongkret yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ketersediaan media di sekolah akan memungkinkan bagi guru untuk mendisain sendiri media yang akan digunakan, dan suatu hal yang perlu dilakukan oleh guru sebagai pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan.

Sanjaya (2006, hlm. 161) mengungkapkan bahwa

Media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta media bukan hanya alat perantara melainkan sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, menambah keterampilan.

Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam menunjang pembelajaran. Munadi (2013, hlm. 89) mengemukakan bahwa

Media gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapatkan, sebab ia dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Media gambar juga lebih menekankan pada indera penglihatan, karena sebagian siswa pada dasarnya pemikir visual.

Pembelajaran yang disertai dengan media yang tepat, dapat memudahkan siswa dalam mengalami, memahami, mengerti, melakukan, dan menimbulkan motivasi belajar yang lebih kuat dari pada hanya menggunakan kata-kata yang abstrak. Sehingga dalam tingkat penyerapan materi saat pembelajaran lebih besar diserap oleh siswa.

## 2. Manfaat Media

Secara umum manfaat media yaitu agar mempermudah interaksi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Solihatin & Raharjo (2008, hlm. 24) manfaat media dalam pembelajaran, sebagai berikut.

- a) Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan,
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa,
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja,
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, dan
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jika kita dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, seorang guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi siswanya, guru tidak perlu lagi menjelaskan seluruh materi pembelajaran karena dapat digantikan oleh media, dan guru akan memiliki banyak waktu untuk memberikan perhatian kepada siswanya, seperti membantu siswa yang kesulitan belajar, memotivasi belajar, dan lain sebagainya.

Indriana, D (2011, hlm. 48) media juga memiliki manfaat yang sangat penting pada kegiatan proses belajar-mengajar, diantaranya.

- a. Membuat kongkret berbagai konsep yang abstrak, yaitu bisa disederhanakan melalui pemanfaatan media,
- b. Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau terlalu sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya penggunaan foto, CD, video, atau televisi untuk memberikan pengajaran tentang binatang buas.

Dengan penggunaan media guru dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Selain itu guru juga tidak perlu lagi

menghadirkan objek pembelajaran yang sukar didapat seperti pengajaran proses terjadinya banjir dan longsor. Guru dapat membuat sendiri media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswanya yaitu dengan gambar atau video tentang proses terjadinya banjir dan longsor. Jika pembelajaran telah selesai maka guru dapat menyimpan media tersebut di dalam lemari yang ada diruangan kelas agar dapat digunakan kembali.

Sukiyadi, dkk (2006, hlm. 175) mengungkapkan terdapat tujuh manfaat dari media yaitu.

Pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Kedua, media dapat mengatasi batas ruang kelas. Ketiga, dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan lingkungan. Keempat, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat. Kelima, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar lebih baik lagi. Keenam, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru terhadap pembelajaran. Dan ketujuh, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkrit sampai yang abstrak.

Jadi media dapat mengarahkan siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat.

### c. Karakteristik Penggunaan Media

Setiap media memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda satu dengan yang lainnya seperti media gambar. Solihatin & Raharjo (2008, hlm. 27) mengungkapkan bahwa.

Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Kelebihan media gambar dan media foto yaitu sifatnya kongkret, dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indra, dan harganya relatif murah, serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu adapula kekurangan dari media ini yaitu hanya menekankan persepsi indra mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa, jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu.

Kesesuaian media dengan materi akan berdampak pada hasil belajar siswa yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih media yang sesuai dengan



kondisi siswanya. Oleh karena itu media yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media gambar berupa media tiket jelajah nusantara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

#### d. Media Tiket Jelajah Nusantara

Media visual adalah media gambar, media ini sudah umum digunakan, karena mudah dimengerti, mudah didapatkan atau dibuat sendiri, serta banyak memberikan penjelasan dibandingkan dengan menggunakan media verbal. Sehingga media gambar dipilih karena cocok untuk mengatasi permasalahan pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di kelas IV dengan menyesuaikan materi dan memperhatikan kelebihan serta kekurangan yang ada pada media gambar. Melalui media ini siswa dapat memahami materi yang ada pada tiket jelajah nusantaranya, melatih siswa untuk berdiskusi (bekerjasama), dan agar siswa melatih kemampuan berkomunikasi dengan antar siswa.

Media tiket jelajah nusantara adalah media yang berbentuk visual (gambar) dengan berisi penjelasan mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya yang ada di Indonesia seperti, penjelasan mengenai Suku Sunda yang ada di Jawa Barat meliputi bahasa, pakaian adat, senjata tradisional, tarian tradisional, dan lain sebagainya serta diperkuat dengan adanya gambar yang dapat menarik minat siswa sehingga lebih kongkret.

Kriteria pemilihan media ini juga mempertimbangkan beberapa hal, yaitu didasarkan pada waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat media, kemudahan dalam memperoleh media, konteks penggunaan media dalam kelompok kecil, dan tujuan pembelajaran yaitu penekanan terhadap indra penglihatan maupun pendengaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar guna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

### **C. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle***

#### 1. Pengertian pembelajaran kooperatif

Pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa, namun bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya yang

dilakukan oleh guru untuk membantu siswanya dalam melakukan kegiatan belajar. Suprijono (2012, hlm. 54) mengartikan pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran kooperatif menekankan pada belajar dengan cara kerja kelompok, namun tidak lepas dari pengelolaan guru seperti membimbing dan mengawasi jalannya kerja kelompok (diskusi) di dalam kelas untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pada materi pembelajaran.

Roger (dalam Huda, 2012, hlm. 29) mengungkapkan

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Pembelajaran kooperatif yaitu suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa atau *student center*. Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan bahwa tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif karena mereka menganggap telah terbiasa untuk menggunakannya. Meskipun pembelajaran kooperatif terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif.

Kooperatif mengandung arti yaitu bekerja secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Slavin (dalam Solihatin & Raharjo, 2008, hlm. 5) menyatakan “ pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok kecil yang dapat mengembangkan kualitas pada diri siswa terutama pada aspek afektif yaitu dapat dilakukan secara bersama-sama untuk memecahkan permasalahan yang ada pada materi pembelajaran. Kondisi belajar yang berlangsung dalam interaksi yang saling percaya dan terbuka dapat memberikan kesempatan bagi siswa agar memperoleh serta memberikan masukan diantara mereka (antara guru-siswa, antara siswa-siswa) untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan keterampilan yang lainnya yang ingin dikembangkan pada saat pembelajaran.

## 2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle*

Model ini dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990 yang memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan, dimana bahan pelajarannya membutuhkan pertukaran pemikiran dan informasi antar siswa. Kagan (dalam Huda, 2012, hlm. 145) "*Inside-Outside Circle* memiliki struktur yang jelas sehingga memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi bersama dengan singkat dan teratur, selain itu siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi atau keterampilan proses siswa dalam belajar".

Pembelajaran ini dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran diantaranya ilmu pengetahuan sosial, agama, matematika dan bahasa. Dengan penggunaan model ini, belajar akan lebih bermakna karena siswa dapat bertukar informasi dengan teman kelompoknya secara langsung yang dapat melatih perkembangan bahasa maupun keterampilannya dalam berkomunikasi serta mengolah informasi yang didapatnya bersama teman kelompoknya.

## 3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle*

### a) Langkah pembelajaran *inside-outside circle* menurut Spencer Kagan

Adapun langkah – langkah pembelajaran *inside-outside circle* menurut Kagan (dalam Huda, 2012, hlm. 145-146) sebagai berikut.

- (1) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil, mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar. Separuh kelas lagi membentuk lingkaran besar, mereka berdiri menghadap ke dalam. Pola bentukan dari kedua lingkaran ini adalah siswa-siswa dalam lingkaran kecil akan berada di dalam siswa-siswa yang membentuk lingkaran besar sehingga setiap siswa dalam lingkaran kecil nantinya akan berhadapan dengan siswa yang berada di lingkaran besar. Masing-masing akan menjadi pasangan.
- (2) Misalnya dalam satu ruang kelas terdapat 30 siswa. Siswa 1-15 membentuk lingkaran dalam, sedangkan siswa 16-30 membentuk lingkaran luar. Siswa 1 akan berhadapan dengan siswa 16, siswa 2 akan berhadapan dengan siswa 17, siswa 3 akan berhadapan dengan siswa 18, berlaku untuk siswa seterusnya dalam bentuk lingkaran.
- (3) Setiap pasangan siswa dari lingkaran kecil dan besar saling berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil (lingkaran dalam) dipersilahkan memulai terlebih dahulu. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan, namun tetap dengan nada bicara yang tenang (tidak terlalu keras). Setelah itu, siswa yang berada di lingkaran besar (lingkaran luar) dipersilahkan untuk berbagi informasi.
- (4) Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil diam ditempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran arah jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi informasi lagi.
- (5) Berikutnya, giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

b) Langkah pembelajaran bertukar pasangan menurut Anita Lie

Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerjasama dengan orang lain atau bersama teman kelompoknya dan dapat digunakan dalam semua mata pelajaran serta untuk semua siswa tingkat usia anak didik. Adapun langkah – langkah pembelajaran bertukar pasangan menurut Lie (2005, hlm. 56)

- (1) Setiap siswa mendapatkan satu pasangan (guru bisa menunjuk pasangannya atau siswa melakukan prosedur teknik mencari pasangan)
  - (2) Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya
  - (3) Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain
  - (4) Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan. Masing-masing pasangan yang baru ini kemudian saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka
  - (5) Temuan baru yang didapatkan dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan dengan pasangan semula.
- c) Langkah – langkah pembelajaran *inside-outside circle* yang akan diterapkan mengalami sedikit perubahan dikarenakan terdapat beberapa hal yang menjadi pertimbangan yaitu ingin mendapatkan kekhasan dari model pembelajaran kooperatif tipe *inside-outside circle* yang berbeda dan penyesuaian model dengan materi yang akan dikaji yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia sehingga semua siswa dapat menguasai materi dengan baik agar dirasakan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Adapun gambaran pembelajaran yang telah dirancang sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>INTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan materi dan memberikan contoh menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia,</li> <li>• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, seperti.</li> </ul> <p>Tahap 1 (Berkelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berkelompok menjadi 2</li> </ul>	



	<p>kelompok,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok 1 beranggotakan 10 siswa dan kelompok 2 beranggotakan 12 siswa,</li> <li>• Tiap-tiap kelompok berdiri membentuk lingkaran dan saling berhadapan,</li> <li>• Kelompok 1 yang beranggotakan 10 siswa, 5 siswa membentuk lingkaran dengan menghadap keluar ruangan, sedangkan 5 siswa lainnya membentuk lingkaran dengan menghadap kedalam ruangan, sehingga saling berhadapan. Berlaku untuk kelompok 2</li> <li>• Kelompok lingkaran dalam menghadap ke arah luar,</li> <li>• Kelompok lingkaran luar menghadap ke arah dalam,</li> <li>• Setelah saling berhadapan, siswa mendapatkan pasangannya yaitu kelompok asal.</li> </ul> <p>Tahap 2 (Berdiskusi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum melakukan diskusi terlebih dahulu guru memberikan penjelasan dan petunjuk diskusi pembelajaran,</li> <li>• Membagikan LKS yang sudah dilengkapi petunjuk pengerjaan dan kisi-kisi atau pokok-pokok pembelajaran pada tiap kelompok yang berisi tiket jelajah nusantara,</li> <li>• Mendapatkan pokok pembelajaran satu persatu berisi tiket jelajah nusantara yang telah disiapkan oleh guru yaitu macam-macam rumah adat, suku, bahasa</li> </ul>	
--	--	--

	<p>daerah, pakaian adat, senjata tradisional dan tarian tradisional yang mencerminkan suatu tempat (Minang atau Padang, Medan, Jakarta, Denpasar, dan lain sebagainya).</p> <p>Tahap 3 (Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap pasangan siswa dari lingkaran luar dan dalam saling berbagi informasi dengan menggunakan media tiket jelajah nusantara,</li> <li>• Lingkaran dalam dipersilahkan memulai terlebih dahulu (dinamakan pasangan kelompok asal) untuk menginformasikan pembelajaran yang ada pada tiket jelajah nusantaranya yang berisi suku Minang dan setelah itu berlaku pada kelompok lingkaran luar untuk menginformasikan dengan pasangannya mengenai tiket jelajah nusantaranya yang berisi suku Betawi,</li> <li>• Setelah itu siswa yang berada dilingkaran luar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Pada saat mencari pasangan masing-masing lingkaran luar berputar terlebih dahulu sementara siswa lingkaran dalam bernyanyi (lagu Halo-halo Bandung) dan akan berhenti ketika guru mengatakan STOP, sehingga mendapatkan pasangan baru untuk memberikan informasi tiket jelajah nusantaranya,</li> <li>• Perputaran akan diberhentikan jika</li> </ul>	
--	---	--

	<p>anggota kelompok lingkaran dalam dan luar sebagai pasangan asal bertemu kembali.</p> <p>Tahap 4 (Mengolah Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok dalam dan luar diminta untuk menjelaskan informasi mengenai tiket jelajah nusantara yang didapat pada tiap-tiap kelompok dan menyimpulkannya dalam LKS yang diberikan oleh guru,</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi penguatan tentang pentingnya memiliki kebanggaan menjadi anak Indonesia,</li> <li>• Semua siswa menceritakan alasan mengapa harus bangga menjadi anak Indonesia,</li> <li>• Siswa juga menuliskan perilaku yang menunjukkan rasa bangga menjadi anak Indonesia.</li> </ul>	

#### **D. Teori Pendukung Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle***

##### 1. Teori Belajar Behaviorisme

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap teori belajar. Salah satunya teori yang akan dibahas adalah teori belajar Behavioristik, secara umum teori belajar behavioristik lebih melihat kualitas manusia dari aspek kinerja atau perilaku atau motivasi yang sangat berpengaruh dalam proses belajar.

Suyono & Hariyanto (2011, hlm. 58-59) “behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar”.

Sehingga dapat dikatakan bahwa peristiwa belajar dilakukan dengan melatih kebiasaan-kebiasaan sedemikian rupa agar menjadi suatu kebiasaan yang dikuasai oleh peserta didik, karena belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya atau adanya akibat interaksi antara stimulus dengan respon. Budiningsih, (2012, hlm. 20) menurut teori behavioristik “belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”.

Proses interaksi antara stimulus dan respon yang berupa serangkaian kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan respon belajar dari suatu objek yang dimunculkan peserta didik pada saat belajar yang berupa pikiran, perasaan, dan tindakan. Sehingga adanya perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar.

Suyono & Hariyanto (2011, hlm. 71-72) bahwa pembelajaran menurut konsep behaviorisme berlangsung dengan tiga langkah pokok, yaitu.

- a) Tahap akuisi, tahap perolehan pengetahuan. Dalam tahap ini siswa memperoleh informasi baru
- b) Tahap retensi, dalam tahap ini informasi atau keterampilan baru yang dipelajari dipraktikkan sehingga siswa dapat mengingatnya selama periode waktu tertentu. Tahap ini juga disebut tahap penyimpanan (*storage stage*), artinya hasil belajar disimpan untuk digunakan dimasa depan
- c) Tahap transfer. Sering kali gagasan yang disimpan dalam memori sulit diingat kembali saat akan digunakan dimasa depan. Kemampuan untuk mengingat kembali informasi dan menggunakannya dalam situasi baru (yaitu mentransfernya dalam pembelajaran yang baru) tampaknya memang memerlukan bermacam-macam strategi, tetapi kelihatannya bergantung kepada ingatan kita terhadap informasi yang benar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran behavioristik merupakan proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses pemberian stimulus (rangsangan) dan rutinitas respon yang dilakukan oleh siswa. Berdasarkan ketiga langkah pokok dalam pembelajaran menurut konsep behaviorisme, hanya satu langkah saja yang akan diambil untuk pembelajaran yang akan diterapkan peneliti yaitu tahap akuisi. Pada tahap akuisi, siswa memperoleh informasi baru melalui belajar kelompok (diskusi) secara bersama-sama dengan menginformasikan dan mendiskusikan isi dari tiket

jelajah nusantara yang telah disediakan oleh guru pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di kelas IV SDN I Kreyo.

## 2. Teori belajar kognitif menurut Jean Piaget

Teori belajar kognitif berbeda dengan behavioristik, jika kognitif lebih menekankan pada proses belajarnya dibandingkan hasil belajarnya, sedangkan behavioristik mempelajari hubungan antara stimulus dan respon. Piaget (dalam Suyono & Hariyanto, 2011, hlm. 82) mengungkapkan bahwa

Setiap anak mengembangkan kemampuan berfikirnya menurut tahapan yang teratur. Proses berfikir anak merupakan suatu aktivitas gradual, tahap demi tahap dari fungsi intelektual, dari konkret menuju abstrak, pada suatu tahap muncul skema atau struktur kognitif tertentu yang keberhasilannya pada setiap tahapan bergantung pada pencapaian tahapan sebelumnya.

Belajar akan lebih berhasil jika disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dari peserta didik yang diberi kesempatan untuk melakukan percobaan dengan objek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebayanya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru yang hendaknya memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari, mengamati, dan menemukan berbagai hal yang ada dari lingkungan sekitarnya secara terpadu dan bersama-sama.

Menurut Piaget (dalam Suyono & Hariyanto, 2011, hlm. 87) “setiap organisme yang ingin mengadakan adaptasi dengan lingkungannya harus mencapai keseimbangan antara aktivitas individu terhadap lingkungan (asimilasi) dan aktivitas lingkungan terhadap individu (akomodasi)”.

Dalam hal ini lingkungan bisa berarti tempat tinggal siswa ataupun tempat dimana siswa sedang belajar yaitu sekolah. Sedangkan perkembangan intelektualnya didasarkan pada dua fungsi, yaitu organisasi dan adaptasi. Organisasi adalah memberikan pada organisme kemampuan untuk mensistematisasi proses-proses fisik atau proses-proses psikologis untuk menjadi sistem yang teratur dan saling berhubungan. Sedangkan adaptasi merupakan penyesuaian terhadap lingkungan yang pada kenyataannya dengan cara beradaptasi masing-masing organisme berbeda, namun adaptasi ini meliputi dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi.



Piaget (dalam Budiningsih, 2012, hlm. 36) proses belajar akan terjadi jika mengikuti tiga tahapan, yaitu.

- a) Tahap asimilasi merupakan proses pengintegrasian atau penyatuan informasi baru kedalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu.
- b) Tahap akomodasi merupakan proses penyesuaian struktur kognitif kedalam situasi yang baru.
- c) Tahap ekuilibrasi (penyeimbangan) adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Proses asimilasi dan akomodasi dapat mempengaruhi struktur kognitif siswa, misalnya pada tahap asimilasi yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu seorang siswa yang sudah memahami tiket jelajah yang dimilikinya pada kelompok asal kemudian mempelajari tiket jelajah yang dimiliki temannya pada kelompok baru, maka terjadi proses pengintegrasian antara tiket jelajah nusantara yang dimilikinya bersama kelompok asal dan kelompok baru sehingga mendapatkan informasi baru. Sedangkan pada tahap akomodasi, siswa dapat mengaplikasikan dan memahami tiket jelajah nusantaranya pada kelompok asal kemudian menginformasikannya kepada kelompok baru (bertukar informasi).

Dapat disimpulkan dalam pembelajaran IPS guru harus memperhatikan dan dapat membangun pemikiran yang berasal dari pikiran anak, sehingga setiap anak membangun sendiri pengetahuannya dan pengetahuan itu harus dikonstruksikan oleh anak serta proses belajar yang didasari oleh proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman atau interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya.

#### **E. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia**

Budaya daerah di Indonesia merupakan ciri khas masing-masing daerah. Sikap yang tepat terhadap keragaman ini adalah dengan menghormati kebudayaan daerah lain yang berbeda-beda dengan daerah kita sendiri. Asy'ari (2007, hlm. 13) "budaya artinya ide dari budi dan daya seseorang untuk melakukan sesuatu". Setiap daerah atau wilayah memiliki kebudayaan yang berbeda. Seseorang yang berbudi luhur akan menghormati dan menghargai budaya bangsanya, misalnya dengan tidak meniru budaya barat yang tidak sesuai dengan budaya yang dimiliki

bangsa kita. Penyebab keragaman suku dan budaya ialah dengan adanya masyarakat yang majemuk, disebut masyarakat majemuk karena masyarakat kita memiliki keragaman suku, agama, ras, dan budaya. Masyarakat menjadi beragam karena orang-orang dari beragam daerah yang ada di wilayah Indonesia datang dan menetap di suatu wilayah. Mereka membawa kebudayaan dan adat istiadat yang mereka miliki ke dalam tempat tinggalnya atau lingkungannya yang baru. Adapun hal-hal yang dapat menyebabkan keragaman budaya di suatu daerah yaitu adanya agama, adat istiadat, dan tingkat pendidikan.

Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa, namun bangsa Indonesia memiliki tujuan yang sama, yaitu menciptakan masyarakat yang adil serta makmur, seperti makna dari Bhinneka Tunggal Ika yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu. Semboyan tersebut sesuai dengan keadaan bangsa Indonesia dari berbagai suku bangsa, namun bangsa Indonesia merupakan satu kesatuan. Upaya dalam menghargai keragaman suku bangsa dan budaya dalam hidup bermasyarakat yaitu dengan adanya keragaman tersebut berarti memiliki banyak suku bangsa, bahasa, adat istiadat, dan kesenian di Indonesia, akan tetapi tujuan yang ingin kita capai adalah masyarakat yang adil dan makmur. Kita ingin mencapai kesejahteraan hidup secara bersama, bersatu jika kita saling menghargai, serta harus menerima adanya perbedaan.

Mulyasa, E (2007: 98 ) untuk mencapai tujuan tersebut maka standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa khususnya kelas IV adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar  
Siswa kelas IV Semester 1**

<b>Standar kompetensi</b>	<b>Kompetensi dasar</b>
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.	1. Mengetahui makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. 2. Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha

	<p>dan Islam di Indonesia.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.</li> <li>4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.</li> <li>5. Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.</li> </ol>
--	---

#### F. Hasil Penelitian yang Relevan

Pembelajaran yang dirancang sebaiknya menunjukkan keterlibatan siswa secara utuh dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta dapat mengembangkan pengetahuan awal siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran IPS disusun agar siswa lebih banyak mengikuti pelajaran dengan senang, sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam pembelajaran dan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari IPS akan semakin meningkat. Siswa akan terangsang, tertarik dan bersikap positif serta dapat menimbulkan pemikiran siswa untuk mempelajari IPS, yang beranggapan bahwa mempelajari IPS itu tidak membosankan melainkan menyenangkan. Salahsatunya dengan menggunakan media tiket jelajah nusantara melalui model kooperati tipe *inside-outside circle* dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dari temuan penelitian yang relevan dengan penerapan model Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* adalah sebagai berikut.

Defi Rochayani,dkk. (2012) pernah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Inside-Outside Circle* Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Masalah Sosial Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan hasil jurnal temuan penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* di kelas IV SDN 2 Kalirejo, sangat efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Penelitiannya

dilaksanakan dalam tiga siklus dan masing-masing siklus dua kali pertemuan. Pada siklus I masih kurang baik, rata-rata hasil tes siswa sebesar 77% sehingga masih perlu perbaikan, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 84% , dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali dan dikatakan baik sebesar 95%. Jadi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 7%, dan pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 11%. Jumlah persentase pelaksanaan langkah-langkah model kooperatif tipe *inside-outside circle* oleh guru dari siklus I sampai siklus III sebesar 256 dan rata-ratanya adalah 85,33%. Langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe *inside-outside circle* dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan berdampak pada hasil peningkatan pembelajaran IPS sehingga yang diperoleh siswa terhadap pembelajaran IPS meningkat, dengan langkah pembelajaran seperti pembentukan kelompok kecil, pemberian tugas, berdiskusi, pembenturan kelompok inti (lingkaran luar dan lingkaran dalam), bergerak berputar lingkaran luar dan lingkaran dalam membentuk pasangan baru dan bertemu kembali dengan pasangan asal. Sehingga relevansi penelitian yang dilakukan Defi dengan peneliti terletak pada penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* sebagai pemecahan masalah terhadap pembelajaran IPS.

Selanjutnya, Dinna Ratnawati. (2011) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sumberagung 01 Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Berdasarkan hasil jurnal penelitian tersebut, temuan penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *inside-outside circle* sangat efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan, tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Peningkatan aktivitas siswa pada tiap siklus sebagai berikut: (1) memperhatikan penjelasan guru prosentasenya sebesar 65% dan meningkat menjadi 73,33%;(2) mendengarkan uraian guru atau teman prosentasenya sebesar 56,67% dan meningkat menjadi 64,17%;(3) berdiskusi atau bertukar informasi dengan teman prosentasenya 65% dan meningkat menjadi 75% ;(4) mengingat materi dan memecahkan soal prosentasenya sebesar 59,17% dan meningkat menjadi 68,33%; (5) minat dan emosional siswa selama pembelajaran memperoleh

prosentase sebesar 61,67 % dan meningkat menjadi 69,17%. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 78,33% pada siklus pertama meningkat menjadi sebesar 86,67%.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif *Inside Outside Circle (IOC)* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas III tahun pelajaran 2010/2011 SDN Sumberagung 01 Banyuwangi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran lebih bermakna karena siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan hasil yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, dan pembuktian tersebut bahwa gaya belajar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Maka peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di kelas IV SDN I Kreyo Kecamatan Klengan Kabupaten Cirebon sebagai pemecahan masalah terhadap pembelajaran IPS.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Permasalahan yang timbul pada perumusan masalah yang ada dalam subtema keberagaman budaya bangsaku mengalami suatu permasalahan yang dimana pada permasalahan tersebut siswa kurang berkomunikasi antar teman atau kurangnya keterlibatan antar siswa pada saat berdiskusi dan pembelajaran berlangsung. Untuk menangani hal tersebut maka penggunaan media melalui model pembelajaran sangatlah dibutuhkan sebagai bahan pemecahan masalah yang dihadapi. Maka permasalahan dan penelitian ini diajukan suatu hipotesis yaitu Jika media tiket jelajah nusantara melalui Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* digunakan dalam pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN I Kreyo meningkat.