



**KEEFEKTIFAN MODEL *CIRCUIT LEARNING*
BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL
DALAM PEMBELAJARAN IPS
PADA SISWA KELAS V SDN PESURUNGAN LOR 1
KOTA TEGAL**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNNES

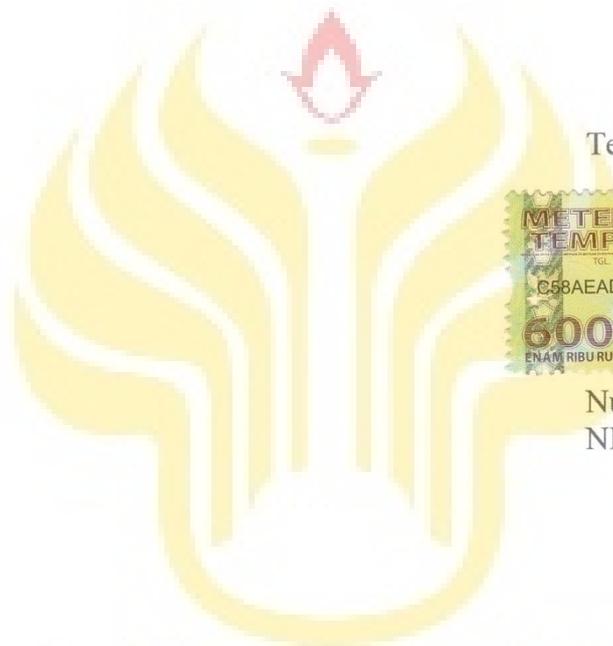
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

oleh
Nur Fitri Nugraheni
1401412451

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat/temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Tegal, 22 Mei 2016



Nur Fitri Nugraheni
NIM 1401412451

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Tegal, 23 Mei 2016

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Dra. Marjuni, M.Pd.
NIP. 19590110 198803 2 001



Drs. Noto Suharto, M.Pd.
NIP. 19551230 198203 1 001



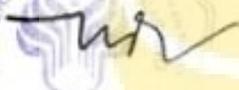
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Model Circuit Learning Berbantu Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal* oleh Nur Fitri Nugraheni 1401412451, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 16 Juni 2016.

PANITIA UJIAN

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP-19560427 198603 1 001

Sekretaris



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji Utama



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

Penguji Anggota 1



Drs. Noto Suharto, M.Pd.
NIP 19551230 198203 1 001

Penguji Anggota 2



Dra. Marjuni, M.Pd.
NIP 19590110 198803 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (Al-Insyiroh: 6).
- Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) (Al-Insyiroh: 7).
- Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ketepian. Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian (Peribahasa).

PERSEMBAHAN

Untuk ibu Susiyati, bapak Nurifai, kedua adikku, dan seluruh temanku yang telah memberikan semangat dan doa, serta selalu ada dan setia membantu dalam kondisi apapun.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantu Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian.
5. Dra. Marjuni, M.Pd. dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis

selama penyusunan skripsi.

6. Tri Astuti, M.Pd., Dosen yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Priyatin, S.Pd, dan Retno Heriyanti, S.Pd., Kepala SDN Slerok 4 dan SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Tina Martiana, S.Pd., Catur Handoko, S.Pd., dan Susiyati, S.Pd.SD, guru kelas V SDN Slerok 4 dan SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2012 yang telah memberikan semangat dan motivasi.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri.

Tegal, 23 Mei 2016



Penulis

ABSTRAK

Nugraheni, Nur Fitri. 2016. *Keefektifan Model Circuit Learning Berbantu Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Marjuni, M.Pd. dan Drs. Noto Suharto, M.Pd.

Kata Kunci: hasil belajar, media audio visual, minat belajar, model *Circuit Learning*

Guru hendaknya mampu menyajikan materi IPS yang bersifat abstrak menjadi nyata bagi siswa, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media dan model pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan minat dan mengoptimalkan hasil belajar. Model tersebut yaitu *Circuit Learning* dan menggunakan media audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual terhadap minat dan hasil belajar materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal.

Desain yang digunakan yaitu *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA dan VB SDN Pesurungan Lor 1 yang berjumlah 54 siswa yang terdiri dari 26 di kelas eksperimen dan 28 di kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel, namun penelitian ini mengambil sampel 50 siswa karena terdapat 4 siswa yang tidak hadir saat pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi, tes, angket, dan rubrik. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Pearson Product Moment*, *Cronbach's Alpha*, *Lilliefors Levene's*, dan *t test*. Semua penghitungan tersebut diolah menggunakan program SPSS versi 21.

Berdasarkan hasil uji perbedaan data minat belajar siswa menggunakan *independent samples t test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,793 > 2,011$) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan hasil belajar menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,933 > 2,011$) dengan signifikansi $0,004 < 0,05$. Pengujian keefektifan menggunakan *one sample t test* mendapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,528 > 1,711$) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan hasil belajar menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,428 > 1,711$) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil analisis korelasi antara minat dan hasil belajar menggunakan *Pearson Product Moment*, diperoleh nilai r sebesar 0,905 termasuk kategori sangat kuat. Selanjutnya, dilakukan uji t memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,739 > 2,011$). Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat dan hasil belajar materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Model *Circuit Learning* berbantu media audio visual efektif terhadap minat dan hasil belajar materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan hasil belajar IPS.

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian	8
1.3.1 Pembatasan Masalah.....	8
1.3.2 Paradigma Penelitian.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.5.1 Tujuan Umum	10
1.5.2 Tujuan Khusus	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	14
2.1.1 Belajar	14

2.1.2	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar.....	15
2.1.3	Minat Belajar.....	17
2.1.4	Hasil Belajar.....	19
2.1.5	Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar (SD).....	22
2.1.6	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD.....	23
2.1.7	Karakteristik Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.....	26
2.1.8	Model Pembelajaran Kooperatif.....	27
2.1.9	Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i>	29
2.1.10	Media Pembelajaran.....	32
2.1.11	Media Pembelajaran Audio Visual.....	34
2.2	Penelitian yang Relevan.....	35
2.3	Kerangka Berpikir.....	44
2.4	Hipotesis Penelitian.....	47
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian.....	50
3.2	Tempat Penelitian.....	52
3.3	Populasi dan Sampel.....	52
3.3.1	Populasi.....	52
3.3.2	Sampel.....	54
3.4	Variabel Penelitian.....	54
3.4.1	Variabel Terikat.....	55
3.4.2	Variabel Bebas.....	55
3.5	Data Penelitian.....	55
3.5.1	Sumber Data.....	55
3.5.2	Jenis Data.....	56
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.6.1	Wawancara.....	58
3.6.2	Dokumentasi.....	59
3.6.3	Observasi.....	60
3.6.4	Tes.....	61
3.6.5	Angket.....	61

3.7	Instrumen Penelitian.....	62
3.7.1	Pedoman Wawancara	62
3.7.2	Lembar Observasi (Pengamatan)	62
3.7.3	Soal-soal tes.....	63
3.7.4	Angket Afektif.....	69
3.7.5	Rubrik Membaca Naskah Proklamasi	72
3.7.6	Angket Minat Belajar	73
3.8	Teknik Analisis Data	75
3.8.1	Analisis Deskriptif Data	75
3.8.2	Analisis Statistik Data	76
3.8.3	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis).....	77
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	80
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	80
4.1.2	Analisis Deskripsi Data penelitian	93
4.1.3	Analisis Statistik Data Penelitian	107
4.2	Pembahasan	123
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan.....	139
5.2	Saran.....	141
5.2.1	Bagi Guru	142
5.2.2	Bagi Siswa.....	142
5.2.3	Bagi Sekolah.....	143
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya	144
	DAFTAR PUSTAKA	145
	LAMPIRAN.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tingkat Perkembangan Kognitif Menurut Piaget	22
3.1 <i>Output</i> Uji Perbedaan Rata-rata Kemampuan Awal Siswa	53
3.2 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba.....	65
3.3 <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal	65
3.4 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	67
3.5 Hasil Analisis Daya Beda Soal	68
3.6 Klasifikasi Hasil Penilaian Afektif.....	70
3.7 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Afektif	71
3.8 <i>Output</i> Uji Reliabilitas Angket Afektif	72
3.9 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Minat.....	74
3.10 <i>Output</i> Uji Reliabilitas Angket Minat	74
3.11 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	79
4.1 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Model <i>Circuit Learning</i> Berbantu Media Audio Visual Bagi Guru	81
4.2 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Model <i>Circuit Learning</i> Berbantu Media Audio Visual Bagi Siswa	82
4.3 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Pembelajaran Konvensional Bagi Guru ..	88
4.4 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Pembelajaran Konvensional Bagi Siswa .	89
4.5 Deskripsi Data Minat Belajar	95
4.6 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	95
4.7 Indeks Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	98
4.8 Indeks Minat Belajar Kelas Kontrol	100
4.9 Deskripsi Data Tes Awal	101
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol	101
4.11 Deskripsi Data Tes Akhir.....	102
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	103
4.13 Distribusi Frekuensi Niali Ranah Afektif Kelas Eksperimen dan Kontrol	104

4.14	Deskripsi Data Ranah Psikomotorik	105
4.15	Distribusi Frekuensi Nilai Ranah Psikomotorik	105
4.16	Deskripsi Rekapitulasi Nilai Gabungan Tes Akhir dan Psikomotorik.....	106
4.17	Distribusi Frekuensi Nilai Gabungan Tes Akhir dan Psikomotorik	107
4.18	<i>Output</i> Uji Normalitas Minat Belajar Kelas Eksperimen	109
4.19	<i>Output</i> Uji Normalitas Minat Belajar Kelas Kontrol	109
4.20	<i>Output</i> Uji Homogenitas Minat Belajar	110
4.21	<i>Output</i> Uji Perbedaan Minat Belajar	112
4.22	<i>Output</i> Uji Keefektifan Minat Belajar.....	114
4.23	<i>Output</i> Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen	115
4.24	<i>Output</i> Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol	116
4.25	<i>Output</i> Uji Homogenitas Hasil Belajar	117
4.26	<i>Output</i> Uji Perbedaan Hasil Belajar	119
4.27	<i>Output</i> Uji Keefektifan Hasil Belajar.....	121
4.28	<i>Output</i> Analisis Korelasi Minat dan Hasil Belajar.....	122



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian.....	9
2.1 Kerangka Berpikir.....	46

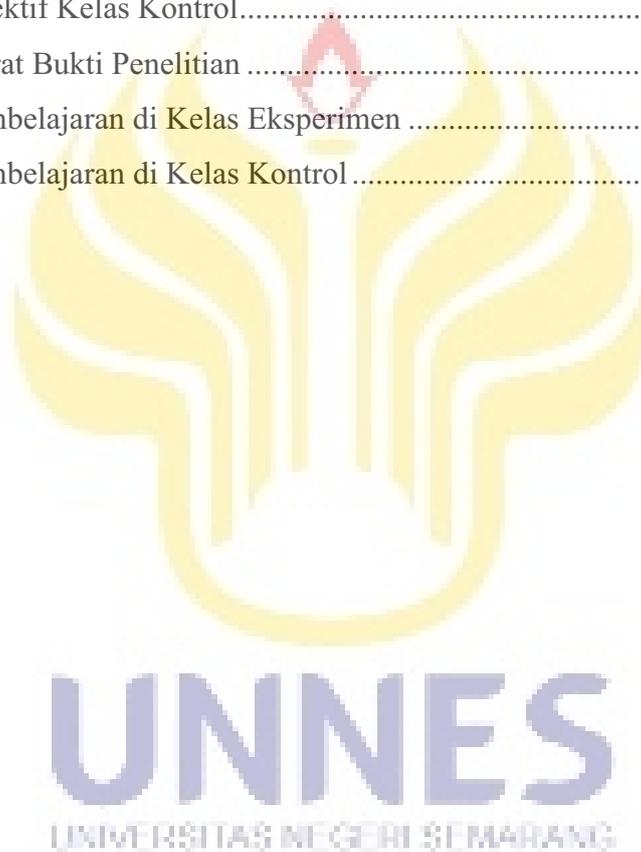


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Populasi Kelas Eksperimen	149
2. Daftar Nama Populasi Kelas Kontrol.....	150
3. Daftar Kehadiran Siswa Kelas Eksperimen	151
4. Daftar Kehadiran Siswa Kelas Kontrol.....	152
5. Daftar Nama Sampel Kelas Eksperimen.....	153
6. Daftar Nama Sampel Kelas Kontrol	154
7. Pedoman Wawancara.....	155
8. Silabus Pembelajaran	156
9. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	158
10. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol	163
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	170
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	185
13. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	199
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	209
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	221
16. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	230
17. Kisi-kisi Angket Minat.....	238
18. Angket Minat Uji Coba.....	239
19. Validitas Angket Minat Oleh Penilai Ahli I.....	242
20. Validitas Angket Minat Oleh Penilai Ahli II	248
21. Validitas Angket Minat Penilai Ahli III.....	254
22. Hasil Uji Validitas Angket Minat	260
23. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat.....	261
24. Angket Minat	262
25. Kisi-kisi Soal.....	264
26. Soal Tes Awal dan Akhir Uji Coba.....	268
27. Validitas Soal Oleh Penilai Ahli 1	280
28. Validitas Soal Oleh Penilai Ahli 2	286

29. Validitas Soal Oleh Penilai Ahli 3	292
30. Hasil Uji Validitas Soal.....	298
31. Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	299
32. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	300
33. Hasil Analisis Daya Beda Soal	301
34. Soal Tes Awal dan Akhir	302
35. Kisi-kisi Angket Afektif.....	308
36. Angket Afektif Uji Coba	310
37. Validitas Angket Afektif Oleh Penilai Ahli 1	313
38. Validitas Angket Afektif Oleh Penilai Ahli 2	317
39. Validitas Angket Afektif Oleh Penilai Ahli 3	321
40. Hasil Uji Validitas Angket Afektif	325
41. Hasil Uji Reliabilitas Angket Afektif.....	326
42. Angket Afektif	327
43. Kisi-kisi dan Soal Psikomotorik.....	329
44. Rubrik Psikomotorik	330
45. Validasi Rubrik Oleh Penilai Ahli 1	331
46. Validasi Rubrik Oleh Penilai Ahli 2	332
47. Validasi Rubrik Oleh Penilai Ahli 3	333
48. Deskriptor Pedoman Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Model <i>Circuit Learning</i> Berbantu Media Audio Visual bagi Guru	334
49. Deskriptor Pedoman Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Model <i>Circuit Learning</i> Berbantu Media Audio Visual bagi Siswa.....	338
50. Deskriptor Pedoman Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Konvensional Bagi Guru.....	341
51. Deskriptor Pedoman Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Konvensional Bagi Siswa	343
52. Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	345
53. Data Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	346
54. Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	347
55. Nilai Tes Awal Kelas Kontrol.....	348

56. Nilai Tes Akhir (Kognitif) Kelas Eksperimen	349
57. Nilai Tes Akhir (Kognitif) Kelas Kontrol.....	350
58. Nilai Psikomotorik Kelas Eksperimen	351
59. Nilai Psikomotorik Kelas Kontrol.....	352
60. Nilai Gabungan Tes Akhir (Kognitif) dan Psikomotorik Kelas Eksperimen	353
61. Nilai Gabungan Tes Akhir (Kognitif) dan Psikomotorik Kelas Kontrol	354
62. Nilai Afektif Kelas Eksperimen	355
63. Nilai Afektif Kelas Kontrol.....	356
64. Surat-surat Bukti Penelitian	357
65. Foto Pembelajaran di Kelas Eksperimen	361
66. Foto Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	366



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan, dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan paradigma penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kegiatan yang dapat mewujudkan fungsi dan tujuan nasional pendidikan yaitu pembelajaran. Pembelajaran menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 yaitu “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Berdasarkan isi undang-undang tersebut bahwa saat pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen, yaitu tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, strategi pembelajaran, alat pembelajaran, siswa, dan guru (Anitah, dkk 2008: 1.15). Seluruh komponen tersebut harus berfungsi agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Guru perlu merencanakan langkah-langkah pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan baik, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat terwujud melalui pembelajaran kondusif dan efektif. Pembelajaran kondusif yaitu suasana pembelajaran yang

tenang, menyenangkan, menarik, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan berpikir kreatif. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah yang menyatakan:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari efektivitas proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dikatakan efektif jika siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa juga bersemangat dan percaya diri saat pembelajaran. Ditinjau dari segi hasil belajar, pembelajaran efektif apabila tingkah laku siswa terjadi perubahan berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik yang positif, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Saat proses pembelajaran, siswa sekolah dasar (SD) wajib menerima sepuluh mata pelajaran. Hal tersebut dijelaskan oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab X Pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu “ada sepuluh mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah”. Salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Jarolimex (1967) dalam Soewarso (2010: 1) menjelaskan “IPS yaitu mengkaji manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan fisiknya”. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan

keterampilan memecahkan permasalahan dan peka terhadap lingkungan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan IPS menurut Hidayati (2008: 1.31) yaitu “membina anak didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang baik yang berguna bagi dirinya, masyarakat, dan negara”. Berdasarkan tujuan tersebut, IPS sangat penting diajarkan kepada siswa SD untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan.

Pembelajaran IPS sebaiknya dirancang sedemikian rupa agar dapat mengembangkan dan melatih siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan. Tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai apabila diterapkan model pembelajaran yang dapat menarik dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *Circuit Learning* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif.

Huda (2013: 311) menjelaskan *Circuit Learning* merupakan pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*). Adapun langkah-langkah pembelajaran ini dimulai dari tanya jawab tentang topik yang dipelajari, penyajian peta konsep, penjelasan mengenai peta konsep, pembagian ke dalam beberapa kelompok, pengisian lembar kerja siswa disertai peta konsep, penjelasan tentang cara pengisian, pelaksanaan presentasi kelompok, dan pemberian pujian.

Model *Circuit Learning* sesuai diterapkan dalam materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang akan diteliti. Materi tersebut memiliki beberapa topik atau konsep yang dapat dijelaskan dengan peta konsep. Model ini memiliki

prosedur yang rapi, sehingga guru dapat memahami aturan model ini dan siswa juga mudah memahami isi materi serta terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dapat ditanamkan nilai-nilai karakter kepahlawan pada diri siswa karena perasaan siswa diperdayakan melalui pembelajaran tersebut.

Selain model pembelajaran kooperatif, diperlukan alat untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa saat proses pembelajaran yang disebut media pembelajaran. Riana (2007: 7) berpendapat definisi media pembelajaran, “wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar”. Lebih lanjut Riana (2007: 8-9) mengemukakan pengelompokan media pembelajaran dibagi menjadi lima, antara lain: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual, (4) multimedia, dan (5) media realia. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran.

Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan materi yang terjadi di masa lampau, sehingga siswa tidak dapat mengalami langsung dan bersifat abstrak. Hal tersebut tidak sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut Piaget, tahap berpikir siswa kelas V berusia 11 tahun yaitu operasional konkret. Salah satu cara menjembatani karakteristik materi pelajaran dan tahap berpikir siswa yaitu menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai adalah audiovisual. “Media audio visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*” (Riana 2007: 5.9). Media tersebut dapat memudahkan siswa untuk memahami materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Selain itu, dapat

menarik siswa untuk mengetahui penyebab terjadinya peristiwa. Rasa ingin tahu tersebut akan menimbulkan kemauan siswa untuk belajar dan mengoptimalkan hasil belajarnya. Adanya perpaduan antara model pembelajaran *Circuit Learning* dengan media audio visual akan membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal bahwa pembelajaran IPS masih dilakukan secara konvensional. Pembelajaran lebih didominasi oleh kegiatan ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Kondisi tersebut menunjukkan pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat terpusat, sehingga siswa pasif dan tidak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Saat pembelajaran IPS, siswa sering mengantuk dan kurang bersemangat karena siswa bosan mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang bersifat abstrak seperti sejarah. Hal tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Susanto (2013) minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Jika kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa, maka akan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ulangan akhir semester (UAS) gasal mata pelajaran IPS siswa kelas VA dan VB, siswa kelas VA yang tuntas di atas KKM sebanyak 37,03% dan siswa tidak tuntas sebanyak 62,97%. Siswa kelas VB yang tuntas di atas KKM sebanyak 46,42% dan siswa tidak tuntas sebanyak 53,58%. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan siswa kelas VA dan VB yang kurang memiliki minat belajar akan mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh guru kelas V di SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal kurang memahami model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Guru tidak mengetahui prosedur dan tingkat keefektifan berbagai model pembelajaran terutama model *Circuit Learning*, sehingga mereka ragu untuk menerapkan model pembelajaran tersebut. Selain itu, guru belum menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, contohnya media audio visual. Guru menggunakan media gambar saat pembelajaran, padahal sarana dan prasarana di sekolah tersebut cukup memadai seperti proyektor dan LCD.

Oleh sebab itu, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran untuk menguji keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual di sekolah tersebut. Uji keefektifan model dilakukan pada SD tersebut karena kondisi sekolah memiliki kelas paralel, sehingga kemampuan awal siswa relatif sama merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji keefektifan menggunakan metode eksperimen. Pengujian dilakukan agar guru dapat meningkatkan pemahaman mengenai model *Circuit Learning* berbantu media audio visual. Jika model berbantu media pembelajaran yang diuji efektif, maka diharapkan tumbuh minat pada diri siswa dan hasil belajar siswa optimal.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2014) dari Universitas Negeri Pendidikan Ganesha Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 1 Pejeng Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar yang

menggunakan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantu media audio visual lebih tinggi daripada pembelajaran secara konvensional

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan menguji keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantu Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa pasif saat pembelajaran IPS.
- (2) Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS karena guru menerapkan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab.
- (3) Guru kurang memahami prosedur dan tingkat keefektifan berbagai model pembelajaran kooperatif, sehingga guru ragu untuk menerapkannya.
- (4) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan isi materi dan menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- (5) Pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pada mata pelajaran IPS belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian

Masalah pembelajaran yang muncul cukup kompleks, sehingga peneliti perlu melakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah dan terfokus. Selain itu, perlu menentukan paradigma penelitian untuk menunjukkan hubungan antarvariabel penelitian.

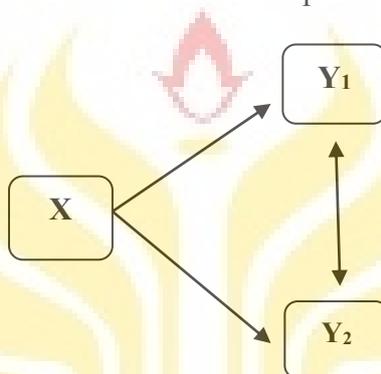
1.3.1 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu ada pembatasan masalah. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- (1) Materi yang dipelajari terbatas pada mata pelajaran IPS yaitu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Indikator pembelajaran yang diteliti berupa menceritakan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi dan memberi contoh cara menghargai jasa tokoh kemerdekaan.
- (2) Penelitian ini berfokus pada minat dan hasil belajar materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Minat yang dimaksud yaitu minat dalam mengikuti pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hasil belajar yang diteliti adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- (3) Media audio visual yang digunakan adalah video dokumenter peristiwa pengeboman Kota Nagasaki dan Hiroshima, *sound slide* peristiwa Rengasdengklok, perumusan naskah proklamasi, dan pembacaan naskah proklamasi.
- (4) Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

1.3.2 Paradigma Penelitian

Penelitian ini mempunyai tiga variabel yaitu model *Circuit Learning* sebagai variabel bebas (X) yang memengaruhi minat dan hasil belajar IPS sebagai variabel terikat (Y_1 dan Y_2). Berdasarkan pendapat Sugiyono (2013: 70), paradigma penelitian yang diterapkan yaitu paradigma ganda dengan dua variabel dependen. Hubungan antarvariabel tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 1.1 Paradigma Penelitian Ganda dengan Dua Variabel Dependen

Keterangan:

X : Model *Circuit Learning* berbantu media audio visual

Y_1 : Minat belajar IPS

Y_2 : Hasil belajar IPS

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan paradigma penelitian tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional?

- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional?
- (3) Lebih tinggi mana minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional?
- (4) Lebih tinggi mana hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional?
- (5) Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan hasil belajar belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mencakup tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum merupakan tujuan yang bersifat umum dan luas cakupannya. Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan tujuan yang bersifat khusus dan sempit cakupannya. Tujuan khusus penelitian ini yaitu:

- (1) Mendeskripsikan perbedaan minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- (2) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- (3) Mendeskripsikan lebih tinggi mana minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- (4) Mendeskripsikan lebih tinggi mana hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- (5) Mendeskripsikan ada tidaknya hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Manfaat tersebut sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini, antara lain:

- (1) Menambah pengetahuan dibidang pendidikan terutama tentang penggunaan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual pada pembelajaran IPS.
- (2) Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis di sekolah dasar yang memiliki karakteristik relatif sama dengan SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Menciptakan kondisi pembelajaran IPS khususnya materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang menarik bagi siswa.
- (2) Mengoptimalkan hasil belajar materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa.
- (3) Menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran IPS pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran *Circuit Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran IPS khususnya materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

- (2) Memberi motivasi guru untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
- (3) Memberikan masukan bagi guru untuk lebih dapat memanfaatkan sarana dan prasarana, seperti media pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (6) Memberikan informasi mengenai salah satu permasalahan dalam pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mengatasi permasalahan sejenis dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- (7) Memberi masukan bagi sekolah untuk lebih memperbanyak sarana dan prasarana seperti media pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu memberikan pengalaman melaksanakan penelitian dibidang pendidikan, khususnya mengenai pengujian keefektifan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran IPS. Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi bekal jika peneliti melaksanakan penelitian selanjutnya.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka dipaparkan mengenai landasan teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan dasar pijakan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Pada landasan teori membahas mengenai belajar, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, minat belajar IPS, hasil belajar IPS, karakteristik siswa sekolah dasar, pembelajaran IPS di SD, karakteristik materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, model pembelajaran kooperatif, model *Circuit Learning*, media pembelajaran, dan media audio visual.

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan manusia seumur hidup. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hayat. Belajar menurut Skinner (1958) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 90) merupakan proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud yaitu sikap, keterampilan, dan pemikiran yang tidak dihasilkan oleh faktor-faktor lain.

Sebuah pepatah mengatakan pengalaman adalah guru terbaik. Begitu pula dengan siswa, setiap siswa memiliki pengalaman yang berasal dari interaksi dengan lingkungan. Siswa belajar melalui pengalaman, sehingga mereka memperoleh informasi maupun kemampuan yang dapat digunakan dalam kehidupannya. Hal ini didukung oleh pendapat Slavin (1994) dalam Rifa'i dan

Anni (2012: 66), “belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman”.

Selanjutnya, Soejanto (1997) dalam Saefuddin dan Berdiati (2014: 8) menyatakan definisi belajar yaitu segenap rangkaian minat yang dilakukan dengan penambahan pengetahuan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya yang menyangkut banyak aspek, baik karena kematangan maupun latihan. Perubahan yang diharapkan adalah perubahan yang mencakup banyak aspek seperti intelektual, sosial-emosional, dan fisik harus terlibat secara utuh sehingga siswa dapat mengembangkan bakat, minat, dan potensi secara maksimal. Perubahan tersebut dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama disertai dengan berbagai usaha.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang yang berasal dari latihan dan pengalaman yang bersifat relatif permanen, menuju kebaikan, dan berlangsung dalam kurun waktu tertentu di dalam kehidupan. Melalui kegiatan belajar diharapkan ketika dewasa manusia terampil melaksanakan tugas-tugas kerja tertentu.

2.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Keberhasilan belajar dalam proses pembelajaran di ruang kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor. Anita, dkk (2008: 2.7) mengelompokkan faktor-faktor tersebut menjadi dua kelompok, yaitu faktor dari dalam diri siswa (*intern*) dan dari luar diri siswa (*ekstern*). Pertama, faktor dari dalam diri siswa (*intern*) yang berpengaruh terhadap hasil belajar, yaitu kecakapan, minat, bakat,

usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar siswa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajarinya, sehingga minat harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa.

Kedua, faktor dari luar diri siswa (*ekstern*) yang memengaruhi kegiatan belajar yaitu, lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah. Guru merupakan faktor utama yang memengaruhi proses dan hasil belajar karena guru merupakan pengelola dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut, guru harus memiliki kompetensi dasar.

Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2013: 18) mengemukakan guru yang profesional adalah guru yang kompeten dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan ajar yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar yang tepat. Selanjutnya, menurut Siregar dan Nara (2010: 178), “guru yang hanya bisa mengajar dengan metode ceramah saja, membuat siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan mencatat materi. Guru yang progresif adalah guru yang berani mencoba metode baru sehingga dapat meningkatkan kondisi belajar siswa”. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut bahwa penerapan dan pemilihan metode sangat memengaruhi hasil belajar. Guru harus dapat merancang pembelajaran menggunakan metode ataupun model yang dapat membantu dalam meningkatkan belajar siswa.

Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2013: 17) menjelaskan pribadi dan sikap guru termasuk faktor yang memengaruhi belajar siswa karena siswa tidak

hanya belajar melalui bacaan namun dapat melalui perbuatan dan sikap dari guru. Jika kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif, maka siswa akan meniru kepribadian dan sikap guru tersebut. Selain itu, suasana pengajaran berpengaruh dalam kegiatan belajar. Hal tersebut dijelaskan oleh Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2013: 17-8), “suasana pembelajaran di kelas yang tenang, terjadinya dialog aktif antara siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana aktif antar siswa, maka akan menambah nilai lebih pada pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli, faktor yang memengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi dua yaitu berasal dari dalam dan luar siswa. Faktor yang berasal dari luar siswa dan sangat berpengaruh saat proses pembelajaran yaitu guru. Guru diharapkan dapat menguasai dan menyajikan materi menggunakan metode ataupun model yang tepat sesuai dengan materi, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Selain itu, guru memiliki kepribadian yang baik dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tenang dan siswa aktif berdiskusi dengan guru dan siswa lainnya.

2.1.3 Minat Belajar IPS

Seseorang tidak melakukan kegiatan tanpa adanya minat pada dirinya. Begitu pula dengan pembelajaran IPS, siswa kurang beraktivitas ataupun terpaksa mengikuti pembelajaran IPS jika mereka kurang tertarik dengan pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Oleh sebab itu, minat sangat penting dalam sebuah aktivitas saat pembelajaran IPS.

Minat menurut Slameto (2013: 57) yaitu “suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Berdasarkan

pengertian tersebut, minat berasal dari dalam diri siswa, tanpa ada yang menyuruh melakukan aktivitas dan senang melakukan aktivitas tersebut. Sudaryono (2013: 90) menyatakan minat merupakan kesadaran yang timbul pada objek tertentu yang disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut.

Salah satu jenis minat yaitu minat belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor pembelajaran dari dalam diri siswa. Siswa tidak akan terpacu mengikuti pembelajaran tanpa adanya minat belajar. Hal tersebut lebih dijelaskan oleh Setiani dan Priansa (2015: 61) minat belajar merupakan sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja, sehingga melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hansen (1995) dalam Susanto (2013: 57-8) menyatakan minat belajar sangat berkaitan dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Hal tersebut menunjukkan minat seseorang dapat dilihat dari kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri. Faktor eksternal juga memengaruhi minat seseorang, misalnya lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, akan menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa defenisi minat, dapat disimpulkan definisi minat belajar yaitu merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif pada proses pembelajaran, sehingga menyebabkan dipilihnya suatu kegiatan yang menyenangkan dan lama-kelamaan

akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat belajar IPS merupakan ketertarikan atau perhatian secara efektif pada proses pembelajaran IPS, sehingga menyebabkan siswa beraktivitas dengan menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Tinggi rendahnya minat belajar IPS dapat diukur melalui aspek-aspek yang berkaitan dengan definisi operasional minat.

Sudaryono (2013: 90) mengemukakan empat aspek definisi operasional minat belajar yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Berdasarkan aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar IPS, antara lain: (1) Kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS ditandai dengan adanya perasaan senang dan semangat serta keinginan yang kuat untuk belajar; (2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru; (3) Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memerhatikan penjelasan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia guru; serta (4) Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS ditandai dengan adanya kemauan, keuletan, dan kerja keras siswa dalam belajar. Keempat indikator tersebut disusun untuk mengetahui minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Minat Belajar siswa dapat diketahui melalui pengisian angket setelah mengikuti tiga kali pembelajaran IPS.

2.1.4 Hasil Belajar IPS

Kemampuan siswa harus diukur setelah mengikuti pembelajaran guna

mengetahui seberapa jauh siswa mampu berkembang. Hal tersebut akan diketahui hasil belajar siswa. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Hasil belajar menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Perubahan perilaku tersebut sesuai dengan apa yang telah dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, jika siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep.

Anitah, dkk (2008: 2.19) mengemukakan “hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh”. Perubahan perilaku dalam diri seseorang tidak dapat dilihat hanya satu aspek, namun sejumlah aspek secara komprehensif. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan definisi hasil belajar yaitu perubahan perilaku secara keseluruhan berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diukur menggunakan teknik penilaian tertentu setelah siswa mengikuti pembelajaran. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan patokan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2011: 139) menunjukkan gambaran hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, antara lain: (1) ranah kognitif (*cognitive domain*) berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran. Ranah kognitif (*cognitive domain*) mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis, dan penilaian; (2) Ranah afektif (*affective domain*) berkaitan dengan kemampuan perasaan, sikap, minat,

dan nilai. Ranah tersebut mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati suatu hal yang meliputi penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup; serta (3) Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*) berkaitan dengan kemampuan fisik, seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf.

Ketiga ranah tersebut sebagai objek penilaian hasil belajar. Sebagian besar guru SD hanya melakukan penilaian ranah kognitif dibandingkan dengan ranah lainnya. Disebabkan ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi materi. Seharusnya hasil belajar afektif dan psikomotorik juga perlu menjadi bagian dari penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar mata pelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yaitu kemampuan kognitif siswa yang dapat diketahui melalui tes formatif. Penilaian psikomotorik berupa membaca naskah proklamasi. Penilaian afektif dilakukan berdasarkan pendapat Widoyoko (2014: 38-9) menjelaskan terdapat 3 komponen sikap yaitu:

Kognisi (sikap yang timbul berdasarkan pemahaman, kepercayaan maupun keyakinan), afeksi (sikap yang timbul berdasarkan apa yang dirasakan), dan konasi (kecenderungan seseorang untuk bertindak maupun bertingkah laku dengan cara-cara tertentu berdasarkan pengetahuan maupun perasaan).

Selanjutnya, Widoyoko (2014: 39-40) menjelaskan hasil belajar sikap dapat diamati melalui objek sikap dalam pembelajaran yang terdiri dari sikap terhadap materi pembelajaran, sikap terhadap guru, sikap terhadap proses pembelajaran, dan sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran. Hasil belajar afektif yang telah diteliti yaitu sikap

berkaitan dengan nilai yang berhubungan dengan materi tersebut. Hal tersebut dapat diperoleh melalui angket penilaian diri siswa.

2.1.5 Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar (SD)

Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 32-5) menyatakan setiap individu berkembang dimulai dari bayi yang baru dilahirkan hingga usia dewasa mengalami empat tahap perkembangan kognitif, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tingkat Perkembangan Kognitif menurut Piaget

No.	Tingkat dan Umur	Ciri Umum
1.	Sensorimotor (0 - 2 tahun)	Pengetahuan bayi tentang dunia terbatas pada apa yang diperoleh dari alat indera dan kegiatan motorik.
2.	Pra-operasional (2 - 7 tahun)	Bersifat simbolis, egosentris, dan intuitif sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional.
3.	Operasi konkret (7 - 11 tahun)	Mampu mengoperasikan berbagai logika namun masih dalam bentuk konkret. Penalaran logika dapat diterapkan pada saat menggolongkan tetapi belum bisa memecahkan masalah abstrak.
4.	Operasi formal (11 - 15 tahun)	Mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Berdasarkan teori tersebut, guru perlu memahami tingkat perkembangan intelektual siswa dalam merancang pembelajaran IPS. Usia siswa SD berkisar antara 6 sampai 12 tahun berdasarkan teori Piaget (1988), siswa kelas V termasuk ke dalam tahap operasional konkret (7-11 tahun). Pada tahap ini, cara berpikir siswa masih bersifat konkret, maksudnya yaitu siswa belum dapat berpikir mengenai hal-hal yang bersifat abstrak. Sesuatu yang dipelajari harus nyata mulai dari hal mudah ke hal yang sulit dan dari hal yang sederhana menuju ke hal yang lebih kompleks.

Selain teori Piaget, guru perlu memahami karakteristik siswa sekolah dasar yang lainnya agar guru lebih memahami keadaan siswa. Sumantri (2015: 154-5) menyebutkan bentuk-bentuk karakteristik siswa SD, antara lain: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan pendapat Sumantri, penjelasan materi pelajaran akan lebih dipahami jika siswa melaksanakan sendiri. Selain itu, siswa senang bekerja dalam kelompok. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Selain itu, guru perlu menggunakan media agar dapat menjembatani tahap berpikir siswa sesuai dengan materi, sehingga siswa mudah memahami isi materi.

2.1.6 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran dan belajar mengajar. “Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Lebih dijelaskan oleh Anitah, dkk (2008: 1.15), “lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen, yaitu: tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru”. Semua komponen tersebut harus saling berkaitan dan memengaruhi serta semuanya berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Majid (2013: 5) mengemukakan pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran, siswa akan melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui

kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat beberapa tokoh tersebut, dapat disimpulkan definisi pembelajaran yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sengaja berupa menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir, dan menciptakan sistem lingkungan belajar menggunakan berbagai metode, model, dan media, serta siswa dan guru terlibat dalam proses tersebut.

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Hal tersebut seperti pendapat Jarolim (1967) dalam Soewarso (2007: 1), "IPS mengkaji masyarakat dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan fisiknya". Selanjutnya, menurut Susanto (2013: 138), "hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan kenyataan kondisi sosial di lingkungan siswa". Siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan agar mereka menjadi warga negara yang mampu memahami dan menganalisis kehidupan sosial disekitarnya serta aktif berpartisipasi di lingkungan.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Saat mempelajari mata pelajaran IPS, siswa tidak hanya memperoleh berbagai informasi yang bersifat hafalan (kognitif) tetapi diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir. Hal tersebut menyebabkan siswa dapat mengkaji berbagai kenyataan kehidupan sosial.

Berdasarkan pengertian pembelajaran dan IPS, dapat disimpulkan definisi pembelajaran IPS yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sengaja

berupa menyampaikan ilmu sosial agar siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya, mengorganisir, dan menciptakan sistem lingkungan belajar menggunakan berbagai metode, model, dan media, serta siswa dan guru terlibat dalam proses tersebut. Tujuan pembelajaran IPS menurut Rachmah (2014: 19) yaitu untuk membantu siswa dalam menguasai, memahami, dan mengembangkan kemampuan yang berkaitan dengan disiplin ilmu sosial. Melalui pemahaman tersebut, diharapkan siswa dapat berpikir secara rasional dan kritis menanggapi isu-isu dan permasalahan sosial. Akibatnya, siswa dapat memutuskan apa yang harus dilakukan berdasarkan pengolahan informasi, sehingga siswa menjadi warga negara sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Sumaatmadja (2008: 1.10) mengemukakan tujuan pendidikan IPS untuk membina siswa menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan negara. Adapun tujuan pembelajaran IPS menurut Permendiknas RI Nomor 24 Tahun 2006 dalam Susanto (2013: 36) sebagai berikut:

- (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya;
- (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Secara khusus, pembelajaran IPS di SD sebagai suatu proses pembelajaran yang memberikan wawasan mengenai masyarakat lokal maupun global. Siswa dapat mempelajari berbagai nilai, norma atau peraturan serta kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat, sehingga siswa mendapat

pengalaman langsung antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Depdiknas (2006) dalam Susanto (2013: 160), yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Materi yang peneliti ambil dalam penelitian ini yaitu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang termasuk ruang lingkup manusia, tempat, dan waktu.

2.1.7 Karakteristik Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Materi yang diambil dalam penelitian ini merupakan materi IPS pada kelas V semester genap yaitu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pada silabus, materi tersebut terdapat pada Standar Kompetensi (SK) menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar (KD) menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Indikator yang hendak dicapai yaitu menceritakan peristiwa-peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan dan cara menghargai jasa para tokoh proklamasi kemerdekaan.

Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dirangkum dari tiga buku, yaitu Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk Kelas V SD/MI (Nurhadi dan Rahmawati 2009: 99-102), Mengenal Lingkungan Sosialku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas V (Sutrisno, dkk 2009: 139-145), dan Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD/MI Kelas V (Susilaningsih, dkk 2008: 179-187).

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia termasuk bidang kajian sejarah, bersifat abstrak, dan hafalan. Siswa dituntut untuk mengingat kronologi peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan mulai dari berita kekalahan Jepang hingga pembacaan proklamasi. Selain itu, siswa harus dapat memberikan contoh cara menghargai jasa pahlawan. Sebagai seorang guru harus memerhatikan materi dengan merancang pembelajaran melalui model dan media pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar IPS. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah *Circuit Learning*, sedangkan media pembelajaran yang tepat yaitu audio visual. Adanya perpaduan model dan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

2.1.8 Model Pembelajaran Kooperatif

Seorang guru membutuhkan pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif melalui model pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (1986) dalam Abimanyu (2008:11) adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran”. Selanjutnya Joyce (1992) dalam Trianto (2007:5) menyatakan setiap model pembelajaran dapat mendesain pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Arends (1997) dalam Suprijono (2009: 46) menyatakan “model

pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”. Melalui penerapan model, guru dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik siswa serta karakteristik materi ajar. Hal tersebut membantu siswa mencapai tujuan belajar yang telah ditata dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Saat ini, pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional, sehingga siswa sulit memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan bermakna. Guru juga belum mengembangkan potensi siswa secara optimal. Oleh karena itu, terdapat pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Roger, dkk (1992) dalam Huda (2013:29) yang menyatakan:

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok 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-aggota lain.

Artz dan Newman (1990) dalam Huda (2013:32), mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajaran atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Berdasarkan pendapat kedua ahli, pembelajaran kooperatif sangat menekankan pada aktivitas belajar siswa

secara berkelompok. Hal ini bertujuan melatih siswa untuk berinteraksi dan memotivasi siswa lainnya agar dapat meningkatkan hasil belajar. Guru perlu membimbing dan memfasilitasi siswa agar siswa dapat membangun pengetahuan dan memecahkan permasalahan saat proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam model pembelajaran, salah satunya yaitu *Circuit Learning*.

2.1.9 Model Pembelajaran *Circuit Learning*

Pada model *Circuit Learning* diuraikan tentang pengertian model *Circuit Learning*, langkah-langkah model *Circuit Learning*, dan kelebihan serta kekurangan model *Circuit Learning*.

2.1.9.1 Pengertian Model *Circuit Learning*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu *Circuit Learning*. Huda (2013: 311) berpendapat *Circuit Learning* merupakan pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*). DePorter, dkk (2014: 230) mengemukakan alasan disebut belajar memutar (*Circuit Learning*) yaitu siswa menempuh informasi dalam pola yang sama setiap hari menggunakan metode peta pikiran dan catatan tulis susun. Belajar memutar menggunakan pola menambah dan mengulang. Selain itu, menurut Ngilimun (2014: 178) sintak *Circuit Learning* yaitu “kondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai dengan pola pikirannya-peta konsep-bahasa khusus, tanya jawab, dan refleksi”. Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan pengertian model *Circuit Learning* yaitu model *problem based learning* dengan suasana

belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan guna mengoptimalkan pikiran serta perasaan siswa secara bertambah dan mengulang.

2.1.9.2 Langkah-langkah Model *Circuit Learning*

Pelaksanaan model *Circuit Learning* memiliki delapan sintak. Sintak pelaksanaan model tersebut dimulai dari tanya jawab topik. Kedelapan sintak lebih dijelaskan oleh Huda (2013: 311), sebagai berikut:

- (1) Tanya jawab tentang topik;
- (2) Penyajian peta konsep;
- (3) Penjelasan mengenai peta konsep;
- (4) Pembagian ke dalam kelompok;
- (5) Pengisian lembar kerja siswa disertai dengan peta konsep;
- (6) Penjelasan tentang tata cara pengisian;
- (7) Pelaksanaan presentasi kelompok;
- dan (8) Pemberian *reward* atau pujian.

Huda (2013: 311) menjelaskan implementasi model *Circuit Learning* dalam pembelajaran memiliki tiga tahap yaitu tahap persiapan, inti, dan penutup. Tahap persiapan, yaitu: (1) Melakukan apersepsi; (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran hari ini; dan (3) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan.

Selanjutnya yaitu tahap kedua, kegiatan inti. Tahap dua adalah kegiatan inti, yaitu: (1) Melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas; (2) menempelkan gambar tentang topik tersebut dipapan tulis; (3) Mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel; (4) Menempel peta konsep yang telah dibuat; (5) Menjelaskan peta konsep yang telah ditempel; (6) Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok; (7) Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok; (8) Menjelaskan setiap kelompok harus mengisi lembar kerja siswa dan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri; (9) Menjelaskan bagian peta konsep yang mereka kerjakan akan dipresentasikan; (10)

Melaksanakan presentasi bagian peta konsep yang telah dikerjakan; (11) Memberikan penguatan berupa pujian atau hadiah atas hasil presentasi yang bagus serta memberikan semangat kepada mereka yang belum dapat pujian atau hadiah untuk berusaha lebih giat lagi; dan (12) Menjelaskan kembali isi hasil diskusi siswa tersebut agar wawasan siswa menjadi lebih kuat. Tahap tiga adalah penutup, yaitu: (a) Memancing siswa untuk membuat rangkuman; dan (b) Melakukan penilaian terhadap hasil kerja siswa.

2.1.9.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Circuit Learning*

Huda (2013: 313) menjelaskan kelebihan model pembelajaran *Circuit Learning* yaitu meningkatkan kreativitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri, dan melatih konsentrasi siswa untuk fokus pada peta konsep yang disajikan guru. Saat pembelajaran, siswa dapat mengamati peta konsep, mendengarkan penjelasan guru, dan menemukan jawaban melalui buku, sehingga siswa dapat merangkai kalimat menggunakan bahasa mereka sendiri. Kegiatan tersebut menyebabkan siswa dapat membuat rangkuman berbentuk peta konsep atau paragraf dengan kreasi mereka sendiri, baik dari segi bahasa, simbol, gambar maupun warna. Hal tersebut dapat memudahkan siswa mengingat dan memahami isi materi.

Huda (2013: 313) menyatakan kekurangan model *Circuit Learning* yaitu penerapan model *Circuit Learning* memerlukan waktu lama dan tidak semua pokok bahasan bisa disajikan melalui model ini. Kegiatan ini memerlukan waktu lama karena terdapat penambahan dan pengulangan materi, serta meringkas materi. Materi yang dapat diterapkan model *Circuit Learning* yaitu materi yang memiliki pokok bahasan yang dapat disajikan dalam peta konsep.

2.1.10 Media Pembelajaran

Pada media pembelajaran diuraikan mengenai pengertian dan jenis media pembelajaran, sebagai berikut:

2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2015: 3) mengemukakan “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi untuk mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Uno (2011: 113) menyatakan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Penggunaan media ditunjukan untuk memperlancar jalannya komunikasi. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka media sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru ke siswa.

Media pembelajaran sebagai tempat untuk memberikan pengalaman belajar lebih konkret kepada siswa. Media menurut Miarso dalam Sumantri (2015: 303), “segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa”. Media juga dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga mempertinggi tingkat daya serap dan daya ingat siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan definisi media pembelajaran yaitu suatu alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media tersebut untuk memperlancar penyampaian pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk berbagai aspek

pembelajaran yang ingin dicapai, apakah akan mengasah kepekaan pendengaran, kepekaan penglihatan, kepekaan penciuman, kepekaan gerak, atau kepekaan perabaan (Marisa, dkk 2011: 1.27).

2.1.10.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Riana (2007: 5.8) meliputi: (1) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, termasuk kelompok visual seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, model tiga dimensi seperti diorama dan *mokeup*; (2) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, radio, *mp3 player*, iPod; (3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, *sound slide*; (4) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia identik dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer (CBI); dan (5) Media realia adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah, dan sebagainya.

Berdasarkan klasifikasi media tersebut, peneliti menggunakan media audio visual pada pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Penggunaan media tersebut didasarkan pada isi materi yang berkaitan dengan peristiwa masa lalu yang tidak dapat dihadirkan secara nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, agar siswa dapat melihat peristiwa proklamasi yang berlangsung secara kronologis dan membangkitkan sikap patriotik yaitu menggunakan media audio visual.

2.1.11 Media Pembelajaran Audio Visual

Anitah (2008: 6.30) menjelaskan “media audio visual merupakan gabungan dari audio dan visual atau media pandang dengar”. Media tersebut berlangsung komunikasi dua arah antara siswa dengan guru yang dapat diterima oleh indera penglihat dan pendengar dalam proses pembelajaran. Media audio visual dapat menggugah pikiran dan perasaan siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa mudah memahami materi melalui media tersebut. Arsyad (2015: 32-3) menyatakan “pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa”. Berdasarkan pengertian para ahli, menunjukkan siswa belajar tidak hanya dengan simbol-simbol melainkan melalui benda konkret, sehingga pengalaman belajar siswa pun akan nyata.

Jenis-jenis media pembelajaran audio visual, yaitu film, video, *sound slide*, dan televisi. Peneliti menggunakan media pembelajaran video dokumenter dan *sound slide*. Arsyad (2015: 50) mengemukakan video dapat mendeskripsikan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Terdapatnya gambar hidup dan suara, pembelajaran akan lebih menarik, sehingga siswa memperhatikan tayangan video dan penjelasan materi dari guru.

Keuntungan video dalam pembelajaran menurut Arsyad (2015: 50-1), tiga diantaranya yaitu: (1) Melengkapi pengalaman dasar siswa ketika berminat; (2) Meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap; serta (3) Mengandung nilai-nilai positif. Selain terdapat keuntungan, penggunaan media video memiliki keterbatasan, yaitu pengadaan video memerlukan biaya mahal dan video tidak

selalu sesuai dengan kebutuhan. Video dokumenter yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengeboman Kota Hiroshima dan Nagasaki.

Sound slide merupakan gabungan dari *slide* (film bingkai) dan suara (tape audio). Jenis media ini merupakan media serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran individu maupun kelompok (Arsyad 2015: 146). Selanjutnya, dijelaskan oleh Arsyad (2015: 146), media *sound slide* berfungsi mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan berbagai gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya emosional pada diri siswa. *Sound slide* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peristiwa Rengasdengklok, perumusan naskah proklamasi, dan pembacaan naskah proklamasi.

2.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang telah dipublikasikan tentang penggunaan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual. Beberapa penelitian tersebut sebagai berikut:

- (1) *Pandya from Department of Education, University of Mumbai, India. A research about “Interactive effect of cooperative learning model and learning goals of students on academic achievement of students in mathematics”, as follows:*

The study seeks to ascertain whether cooperative learning model is equally effective for students with mastery and performance goals. The experiment was conducted on 153 students of standard IX studying in schools affiliated to the SSC Board and with English as the medium of instruction. The researcher has also developed an instructional programme for cooperative learning. The study found that the effect of the cooperative learning model on students’ academic achievement is maximum. Cooperative learning

model was found to be more effective for students with mastery goals whereas the traditional lecture method is found to be more effective for students with performance goals.

Pandya dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Mumbai India dengan judul penelitian “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Matematika”. Penelitian melibatkan 153 siswa dari sekolah yang berstandar SSC dan menggunakan bahasa Inggris sebagai pengantar dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian menunjukkan model kooperatif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa daripada metode ceramah. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada pembelajaran kooperatif menggunakan metode eksperimen untuk meneliti hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, subjek penelitian, tempat penelitian, dan variabel yang diteliti, yaitu minat belajar.

- (2) *Ghaedharafi and Bagheri from University of Shiraz Azad, Iran. A research about “Effects of Audiovisual, Audio, and Visual Presentations on EFL Learner’s Writing Skill”, as follows:*

This study was designed to find whether three different presentations, i.e. audiovisual, visual and audio, affect EFL learners’ writing ability. The results revealed that the audiovisual group performed better than the audio group and the audio group performed better than the visual group in their post-writings. Writings of the audiovisual group were rich since the participants applied new ideas and examples, they also performed better grammatically.

Ghaedharafi dan Bagheri dari Universitas Shiraz Azad, Iran dengan judul “Pengaruh Presentasi Audiovisual, Audio, dan Visual terhadap

Kemampuan Menulis EFL pada Mahasiswa”. Penelitian ini dirancang untuk menemukan apakah tiga presentasi yang berbeda, yaitu audiovisual, visual dan audio memengaruhi kemampuan menulis EFL pada mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan kelompok audiovisual melakukan lebih baik daripada kelompok audio dan kelompok audio melakukan lebih baik dari kelompok visual saat tes akhir menulis. Tulisan dari kelompok audiovisual yang beragam sejak diterapkan ide-ide baru dan contoh, mereka juga menunjukkan tata bahasa yang lebih baik. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan media audio visual. Terdapat juga perbedaan dengan penelitian tersebut yaitu terletak pada metode penelitian, mata pelajaran, variabel penelitian, lokasi penelitian, jenjang kelas, dan pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Ghaedsharafi dan Bagheri merupakan penelitian komparasi pada mahasiswa jurusan Bahasa Inggris, Universitas Shiraz Azad. Variabel penelitian berupa kemampuan menulis bahasa Inggris ELF. Penelitian yang dilakukan penulis dengan menggunakan metode eksperimen untuk menguji keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal. Variabel penelitian berupa minat dan hasil belajar siswa.

- (3) Penelitian yang dilakukan oleh Dewi tahun 2014 dari Universitas Pendidikan Ganesha Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan

Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 1 Pejeng Tahun Pelajaran 2013/2014". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar IPS menggunakan model *Circuit Learning*. Hal ini dapat ditunjukkan dari rata-rata skor *posttest* siswa kelompok eksperimen sebesar 79,30 dan siswa kelompok kontrol sebesar 73,72. Hasil t_{hitung} yaitu 3,72 dan t_{tabel} yaitu (2,00). Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dewi yaitu terletak pada model *Circuit Learning*, media audio visual, mata pelajaran, jenjang kelas dan pendidikan serta metode penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada variabel dan lokasi penelitian. Penelitian ini yang diteliti berupa hasil dan minat belajar pada siswa kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal, sementara penelitian yang dilakukan oleh Dewi yaitu hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Pejeng.

- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Kristiarti dari Universitas Sebelas Maret Prodi PGSD pada tahun 2015 dengan judul "Penerapan Model *Circuit Learning* dalam Peningkatan Karakter dan Hasil Belajar PKn Tentang Kebebasan Berorganisasi pada Siswa Kelas V SDN 2 Prembun Tahun 2014/2015". Penelitian tersebut termasuk PTK. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model *Circuit Learning* yang dilaksanakan sesuai langkah yang tepat dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar PKn tentang kebebasan berorganisasi. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil observasi karakter siswa mengalami peningkatan, misalnya rasa peduli

pada siklus I sebesar 48,70%, siklus II sebesar 70,45%, dan siklus III sebesar 86,96%. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh 73,39, siklus II memperoleh 76,36, dan siklus III memperoleh 78,01. Penelitian ini memiliki kesamaan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis yaitu model *Circuit Learning*, jenjang pendidikan dan kelas yaitu SD kelas V. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran, mata pelajaran, metode, variabel, dan lokasi penelitian. Peneliti melakukan penelitian eksperimen di SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal diperbantu media audio visual dengan variabel berupa minat dan hasil belajar. Kristiarti menerapkan PTK pada mata pelajaran PKn di SDN 2 Prembun, tidak diperbantu media, dan variabel penelitian berupa karakter dan hasil belajar.

- (5) Penelitian yang dilakukan oleh Purwono dari Universitas Negeri Sebelas Maret Prodi Teknologi Pendidikan tahun 2014 yang berjudul “Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”. Penelitian tersebut termasuk penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar mengalami peningkatan setelah menggunakan media audio visual. Peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh peningkatan daya serap siswa dalam menerima pelajaran dan persentase KKM meningkat. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media audio visual. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian, jenjang pendidikan, jenjang kelas, dan lokasi penelitian. Penelitian yang

dilakukan oleh Purwono yaitu menganalisis penggunaan media audio visual pada mata pelajaran IPA di SMPN 1 Pacitan. Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menguji keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal. Variabel penelitian berupa hasil dan minat belajar dengan jenis penelitian kuantitatif.

- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Budianto dari Universitas Pendidikan Indonesia Prodi PGSD pada tahun 2013 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quiz Team*”. Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi 0,837 ($\mu \geq 0$) yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran tipe *quiz team*. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yaitu mata pelajaran, pembelajaran menggunakan model kooperatif, jenjang pendidikan, jenjang kelas, dan metode penelitian eksperimen. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu media pembelajaran, jenis model pembelajaran, variabel, dan lokasi penelitian. Penelitian tersebut dilakukan di SDN Sukamulya Kabupaten Bandung menggunakan model tipe *quiz team* dan variabel penelitian berupa hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis di SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan variabel penelitian berupa minat dan hasil belajar.

- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Ainina dari Universitas Negeri Semarang Jurusan Sejarah pada tahun 2014 yang berjudul “Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah”. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang sangat signifikan hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran sejarah berbasis audio visual pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 79,27 dan kelas kontrol sebesar 71,03. Penelitian ini memiliki kesamaan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis yaitu jenis metode eksperimen dan media pembelajaran yang digunakan yaitu audio visual serta mata pelajaran dengan kajian sejarah. Perbedaannya terletak pada tidak menerapkan model *Circuit Learning*, variabel penelitian, lokasi penelitian, jenjang pendidikan dan jenjang kelas. Peneliti melakukan penelitian eksperimen di SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal menerapkan model *Circuit Learning* diperbantu media audio visual dengan variabel berupa minat dan hasil belajar. Ainina tidak meneliti model pembelajaran pada siswa kelas XI SMAN 2 Bae Kudus dan variabel penelitian yaitu hasil belajar.
- (8) Penelitian yang dilakukan oleh Widiastiti tahun 2014 dari Universitas Pendidikan Ganesha Prodi PGSD yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus 1 Mengwi Badung”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} (3,50) > t_{tabel} (2,000)$ memiliki arti terdapat

perbedaan yang signifikan penerapan model STAD berbantu media audio visual dengan model konvensional pada pembelajaran IPA siswa kelas V. Penelitian ini memiliki kesamaan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis yaitu jenis metode eksperimen, media pembelajaran, dan jenjang pendidikan. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran, mata pelajaran, variabel penelitian, lokasi penelitian, jenjang kelas. Peneliti melakukan penelitian di kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal menerapkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual pada pembelajaran IPS dengan variabel berupa minat dan hasil belajar. Widiastiti melakukan pembelajaran IPA pada siswa kelas IV menggunakan model STAD berbantu media audio visual dengan variabel penelitian berupa hasil belajar.

- (9) Penelitian yang dilakukan oleh Mana'a tahun 2014 dari Universitas Tadulako dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan Belitung". Penelitian tersebut termasuk PTK. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,29 dan siklus II sebesar 81,95. Hal tersebut dapat disimpulkan hasil belajar IPS dengan model NHT dapat meningkat. Penelitian ini memiliki kesamaan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis yaitu mata pelajaran dan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, variabel

penelitian, lokasi penelitian, jenjang kelas dan jenjang pendidikan. Peneliti melakukan penelitian eksperimen di kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal menerapkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual pada pembelajaran IPS dengan variabel berupa minat dan hasil belajar. Mana'a melakukan pembelajaran IPS menggunakan model NHT. Variabel penelitian tersebut berupa hasil belajar.

- (10) Penelitian yang dilakukan oleh Nisa dari Universitas Negeri Surabaya Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan Tata Boga tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Membuat Aneka Lipatan Serbet (*Napkin Folding*)”. Penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar ranah kognitif mencapai 80% dan hasil belajar ranah psikomotorik sebesar 100%. Data pengamatan kreativitas siswa sebesar 80% atau 28 siswa dikatakan tuntas dengan kataegori baik dan 20% atau 7 siswa yang tidak tuntas pada saat praktek. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu terletak pada metode eksperimen dan media audio visual. Perbedaannya terletak pada jenjang kelas, jenjang pendidikan, mata pelajaran, variabel yang diteliti, dan lokasi penelitian. Penelitian tersebut menguji penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada materi membuat aneka lipatan serbet di kelas X SMK Negeri 8 Surabaya. Peneliti melakukan penelitian untuk menguji keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V

SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal. Variabel yang diteliti berupa minat dan hasil belajar IPS.

2.3 Kerangka Berpikir

IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia dan lingkungan sosial. Sebagian besar materi dalam IPS berisi konsep-konsep abstrak. Siswa sulit memahami materi yang sifatnya abstrak karena siswa masih berada pada tahap berpikir konkret. Pada proses pembelajaran, guru hendaknya menyajikan materi IPS yang bersifat abstrak menjadi nyata bagi siswa. Hal tersebut akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan memudahkan siswa mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

Pada kenyataannya, pembelajaran IPS mayoritas berpusat pada guru. Guru mengajarkan materi IPS melalui kegiatan ceramah, penugasan, dan tanya jawab, sehingga siswa hanya sebagai penerima informasi tanpa terlibat langsung dalam pembelajaran. Saat pembelajaran, siswa mendengar, duduk, dan mencatat, hal tersebut menyebabkan materi yang didapat siswa bersifat verbal. Siswa juga menjadi pasif dan tidak memiliki keberanian untuk bertanya atau berpendapat, serta antar siswa kurang berinteraksi. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS dan hasil belajar masih tergolong rendah.

Guru juga menyajikan materi yang abstrak tidak sesuai dengan kemampuan berpikir siswa. Seharusnya guru mampu menjembatani materi yang abstrak dengan sebuah perantara yaitu media pembelajaran. Tanpa sebuah media pembelajaran, siswa sulit memahami materi yang bersifat abstrak dan tidak tertarik dengan materi tersebut. Akibatnya, proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Selain itu, guru lebih menekankan pada ranah kognitif siswa. Padahal

tujuan pembelajaran IPS berkaitan dengan penanaman nilai-nilai sosial pada diri siswa.

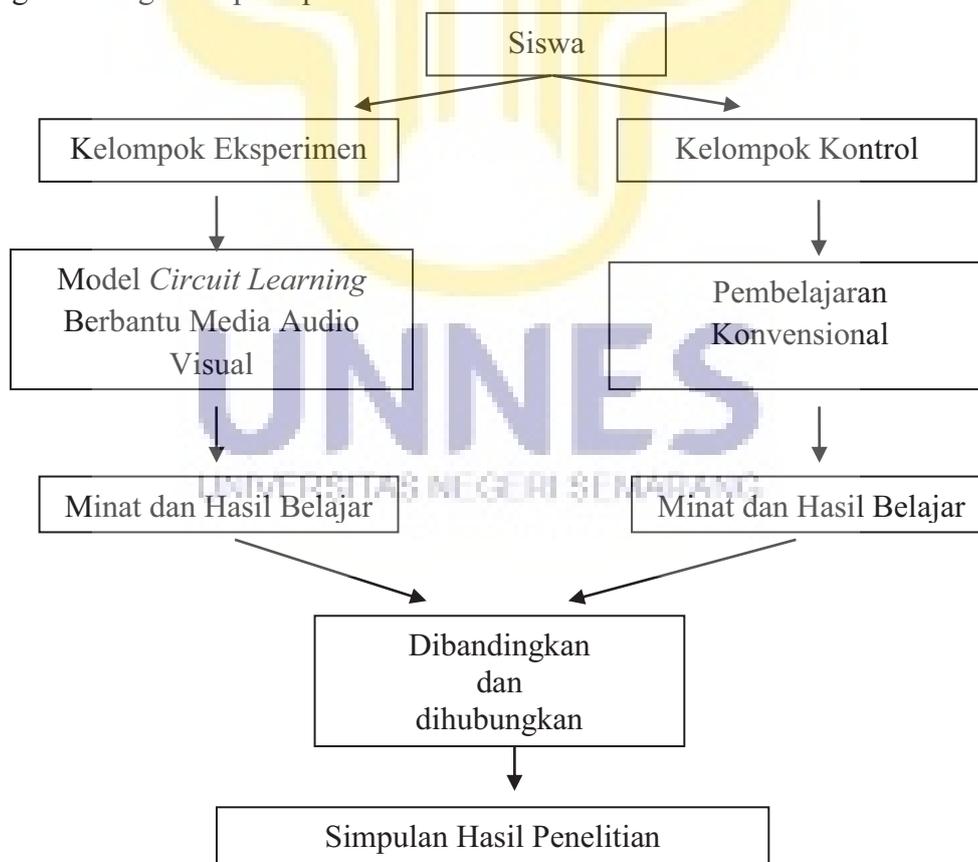
Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran IPS tergolong belum efektif karena minat dan hasil belajar siswa masih rendah. Permasalahan tersebut diperlukan adanya suatu inovasi pembelajaran sebagai upaya memperbaiki pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan perhatian siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model dan media pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan sebagai upaya membangkitkan minat dan mengoptimalkan hasil belajar IPS siswa, salah satunya yaitu menerapkan model *Circuit Learning*. Melalui model *Circuit Learning*, diharapkan tercipta suasana belajar yang menyenangkan karena selama pembelajaran siswa terlibat langsung dan mengalami sendiri apa yang dipelajari. Siswa belajar IPS dengan memaksimalkan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan dan pengulangan melalui penyajian peta konsep.

Penggunaan media juga perlu dilakukan, salah satunya yaitu media audio visual. Media audio visual merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat. Pada umumnya siswa lebih tertarik pada benda yang bergerak, akibatnya siswa ingin mengetahui penyebab terjadinya sesuatu. Rasa ingin tahu tersebut akan menimbulkan kemauan siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Pada penelitian ini media audio visual yang digunakan adalah video dokumenter peristiwa pengeboman Kota Nagasaki dan Hiroshima, *sound slide* peristiwa Rengasdengklok, *sound slide* perumusan naskah

proklamasi serta *sound slide* pembacaan naskah proklamasi. Adanya perpaduan antara model pembelajaran *Circuit Learning* dengan media audio visual dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Minat dan hasil belajar materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kedua kelas tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan minat dan hasil belajar siswa menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dengan pembelajaran konvensional. Setelah itu, dapat diketahui bagaimana keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya, dapat pula diketahui terdapat atau tidak terdapat hubungan antara minat dan hasil belajar IPS. Berikut ini merupakan bagan kerangka berpikir penelitian:



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan” (Sugiyono 2013: 96). Pada penelitian ini diharapkan hipotesis nol (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hipotesis pada penelitian ini, sebagai berikut:

- (1) H_0 : tidak terdapat perbedaan minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

$$(\mu_1 = \mu_2)$$

- H_a : terdapat perbedaan minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

$$(\mu_1 \leq \mu_2)$$

- (2) H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

$$(\mu_1 = \mu_2)$$

Ha: terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

$$(\mu_1 = \mu_2)$$

- (3) H₀: minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual tidak lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

$$(\mu_1 \leq \mu_2)$$

Ha: minat belajar IPS siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

$$(\mu_1 \geq \mu_2)$$

- (4) H₀: hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual tidak lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

$$(\mu_1 \leq \mu_2)$$

Ha: hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

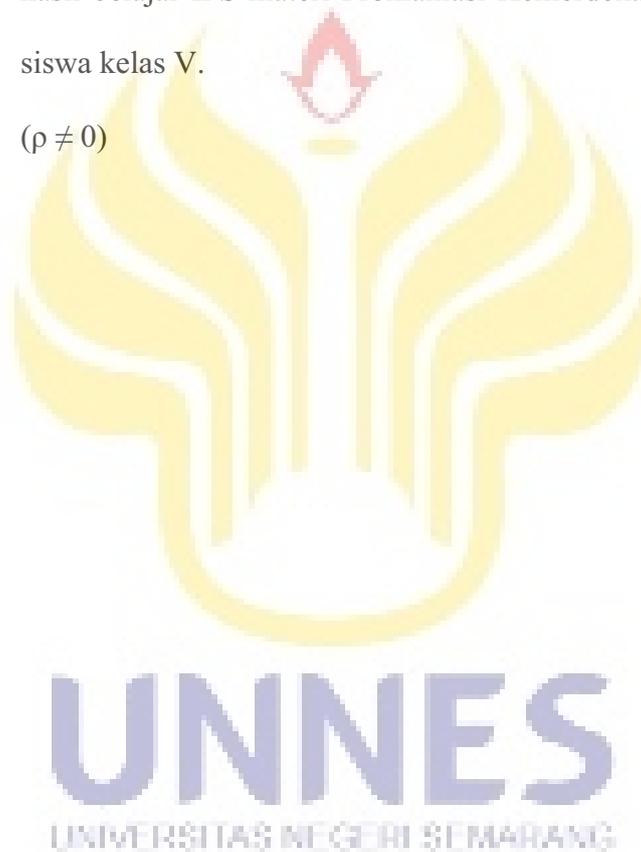
$$(\mu_1 \geq \mu_2)$$

- (5) H_0 : tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V.

$$(\rho = 0)$$

- H_a : terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V.

$$(\rho \neq 0)$$



BAB 5

PENUTUP

Bagian ini berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lanjutan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Model *Circuit Learning* Berbantu Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal”, dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan pembelajaran model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata minat di kelas eksperimen sebesar 85,55, sedangkan di kelas kontrol sebesar 74,55. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan minat di kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, penghitungan dengan menggunakan rumus *independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Pengaruh model *Circuit Learning* berbantu media audio

visual terhadap hasil belajar ditandai dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,793 > 2,011$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

- (2) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan pembelajaran model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata tes akhir di kelas eksperimen sebesar 83,2, sedangkan di kelas kontrol sebesar 72,92. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar di kelas kontrol dan eksperimen. Data hasil penghitungan dengan menggunakan rumus *independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh model *Circuit Learning* berbantu media audio visual terhadap hasil belajar ditandai dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,933 > 2,011$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,004 < 0,05$).
- (3) Minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual lebih tinggi daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penghitungan menggunakan rumus *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,528 > 1,711$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

- (4) Hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual lebih tinggi daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan secara empiris dan statistik. Penghitungan secara empiris dibuktikan dari rata-rata nilai tes akhir di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Di kelas eksperimen, rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 83,2, sementara di kelas kontrol yaitu 72,92. Selanjutnya penghitungan secara statistik menggunakan rumus *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,428 > 1,711$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (5) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan menggunakan *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan minat dengan hasil belajar sebesar 0,905 termasuk kategori sangat kuat. Selanjutnya, dilakukan penghitungan menggunakan rumus uji t yang menghasilkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,739 > 2,011$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan, model *Circuit Learning* berbantu media audio visual terbukti efektif menumbuhkan minat dan mengoptimalkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, sehingga disarankan:

5.2.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual lebih efektif daripada pembelajaran konvensional, disarankan kepada guru untuk menerapkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual saat proses pembelajaran di kelasnya. Sebelum menerapkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual hendaknya guru memahami langkah-langkah model *Circuit Learning* berbantu media audio visual. Guru juga perlu merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga pembelajaran akan optimal. Cara mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih optimal dalam penerapan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual pada mata pelajaran IPS, hendaknya guru: (1) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan saat berdiskusi; (2) Menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan metode *Circuit Learning* berbantu media audio visual dengan rinci dan jelas agar siswa benar-benar memahami tata cara pelaksanaannya; (3) Memberikan penguatan bagi siswa, baik kelompok yang terbaik maupun bukan kelompok terbaik; serta (4) Menambah pengetahuan mengenai model dan pembelajaran, terutama *Circuit Learning* dan media audio visual. Dengan demikian, guru dapat lebih memahami tata cara pelaksanaan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual, sehingga pembelajaran berjalan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

5.2.2 Bagi Siswa

Pembelajaran menggunakan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual dapat berjalan dengan lancar, siswa hendaknya: (1) Lebih menggali

pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya semaksimal mungkin; (2) Memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan peta konsep dari guru mengenai materi pembelajaran, tayangan video atau *sound slide*, langkah-langkah model *Circuit Learning* berbantu media audio visual; (3) Mampu bekerjasama dalam kelompoknya sesuai dengan tata aturan yang berlaku. Kerjasama dalam kelompok merupakan hal yang penting karena bagian terpenting dari pembelajaran kooperatif, yaitu kerjasama; (4) Menghargai pendapat dari anggota kelompoknya, karena setiap anggota kelompok memiliki pendapat yang berbeda-beda; serta (5) Lebih percaya diri dan berani bertanya ketika terdapat materi yang tidak dipahami.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual lebih efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa daripada pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS di SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk: (1) Menyediakan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung model *Circuit Learning* berbantu media audio visual. Fasilitas dan kelengkapan tersebut antara lain yaitu sumber belajar yang memadai, buku-buku relevan yang dapat digunakan guru untuk memahami model *Circuit Learning* dan media audio visual; serta (2) Memberi sosialisasi kepada guru kelas, khususnya kelas tinggi mengenai keefektifan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual. Hal ini dilakukan agar semua guru kelas mengetahui bahwa model *Circuit Learning* berbantu media audio visual efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala dalam menerapkan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual pada proses pembelajaran. Salah satunya yaitu, pada awal penerapan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual siswa mengalami kebingungan saat melengkapinya peta konsep, karena mereka tidak tahu jawaban yang akan ditulis pada peta konsep yang kosong dan memiliki sedikit kosakata. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang memahami penjelasan guru. Oleh karena itu, guru menjelaskan secara perlahan dan disisipkan bahasa daerah. Guru juga perlu membimbing siswa saat berdiskusi dan menyuruh siswa untuk mencari jawaban di buku, serta memancing siswa untuk menuliskan kata yang dapat diubah sesuai bahasanya sendiri.

Penggunaan media audio visual pernah mengalami gangguan, antara tulisan dan suara di *sound slide* tidak sepadan. Hal tersebut dikarenakan aplikasi pemutar *sound slide* bermasalah. Oleh karena itu, guru perlu lebih mempersiapkan media dan mencoba terlebih dahulu media yang akan ditampilkan menggunakan lebih dari satu aplikasi.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk memperhatikan kelemahan-kelemahan model *Circuit Learning* berbantu media audio visual. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu mengkaji lebih dalam mengenai model *Circuit Learning* berbantu media audio visual agar penelitian yang dilakukan semakin lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Ainina, Indah Ayu. 2014. *Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah*. Vol 3 No. 1. Available at <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/download/3909/3539> [accessed 5/16/16].
- Anitah, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budianto, Jana. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quiz Team*. Vol. 1 No. 3. Available at <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipgsd/article/viewFile/150/139> [accessed 6/1/16].
- DePorter, Bobbi, dkk. 2014. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Dewi, Dewa Ayu Puspa. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 1 Pejeng Tahun Pelajaran 2013/2014*. Vol. 2 No. 1. Available at <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2226/1926.pdf> [accessed 12/28/15].
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: UNDIP.
- Ghaedharafi and Bagheri. 2012. *Effects of Audiovisual, Audio, and Visual Presentations on EFL Learner's Writing Skill*. Vol.2 No.2. Available at <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijel/article.view/16058> [accessed 5/16/16].
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dikti Dirjen Depdiknas.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kristiarti, Anastasia. 2015. *Penerapan Model Circuit Learning dalam Peningkatan Karakter dan Hasil Belajar PKn Tentang Kebebasan Berorganisasi pada Siswa Kelas V SDN 2 Prembun Tahun 2014/2015*. Vol.3 No.5.1. Available at <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/viewFile/6019/4186> [accessed 5/16/16].
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mana'a, Sriwinda. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tingkat Utara Kabupaten Banggai Kepulauan*. Vol. 3 No. 3. Available at <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/download/3194/2256> [accessed 6/1/16].
- Marisa, dkk. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nisa, Choirun. 2013. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Membuat Aneka Lipatan Serbet (Napkin Folding)*. Vol. 2 No. 1. Available at <http://ejournal.unesa.ac.id> [accessed 6/1/16].
- Pandya. 2011. *Interactive Effect of Cooperative Learning Model and Learning Goals of Students on Academic Achievement of Students in Mathematics*. Vol. 1 No. 2. Available at <http://mije.mevlana.edu.tr/> [accessed 5/16/16].
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006*. Available at awidyarso65.files.wordpress.com/2008/08/permendiknas-no-24-th-2006-ttg-kurikulum-ipss-sd.pdf [accessed 12/18/15].
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS: Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat*. Yogyakarta: Media Kom.

- Purwono, Joni. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Vol. 2 No. 2. Available at <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/download/3659/2560> [accessed 6/1/16]
- Rachmah, Hurairah. 2014. *Pengembangan Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rahim, Farid. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Riana, Cepi, dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad & Catherina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Saefuddin, Asis dan Ika Berdiati. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siregar, Evelin, dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Gahala Indonesia.
- Siswoyo, Dwi, dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soewarso dan Susila. 2010. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari.
- Sudaryono, Gaguk Margono, dan Wardani Rahayu. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid, dkk. 2008. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Thoifah, I'anatut. 2015. *Statika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani Media.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastiti, Ni Pt. Ayu. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus 1 Mengwi Badung*. Vol. 2 No.1. Available at <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1951> [accessed 5/16/16]
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wijaya, Toni. 2010. *Cepat Menguasai SPSS 19*. Yogyakarta: Cahaya Atma.