

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN IPS *INSIDE OUTSIDE CIRCLE*  
BERBANTUAN *POWER POINT INTERAKTIF***

**Wovie Azizah<sup>1</sup>, Lucy Asri Purwasih<sup>2</sup>, Aren Frima<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Silampari  
wovieazizah03@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan *Power Point Interaktif* secara signifikan tuntas. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Pre-test* dan *Post-test*. Pengambilan sampel diambil dari jumlah populasi mengingat populasi hanya ada satu kelas maka populasi merupakan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berbentuk soal *essay* yang berjumlah 8 soal. Pengumpulan data diambil dengan teknik tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji "Z". Berdasarkan hasil uji hipotesis kemudian  $Z_{hitung}$  dikonsultasikan dengan  $Z_{tabel}$  pada daftar distribusi "Z" dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  sehingga diperoleh  $Z_{hitung} = 9,94$  dan nilai  $Z_{tabel} = 1,64$ , maka  $Z_{hitung} = 9,94 \geq Z_{tabel} = 1,64$  dengan hal ini maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan *Power Point Interaktif* dapat menuntaskan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau.

**Kata Kunci :** *Inside Outside Circle*, *Power Point Interaktif*, Hasil Belajar IPS

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the social studies learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 72 Lubuklinggau after the Inside Outside Circle Power Point Interaktif learning model has been applied significantly. This research method uses experimental research methods with pre-test and post-test experimental designs. Sampling was taken from the total population considering that there was only one class of the population, the population was the sample in this study, namely fifth grade students, totaling 24 students. The instrument used by the researcher was in the form of essay questions which totaled 8 questions. Data collection is taken by test technique. Data analyzed using the "Z" test formula. Based on the results of the hypothesis testing then  $Z_{count}$  was consulted with  $Z_{table}$  on the "Z" distribution list with a significant level of  $\alpha = 0.05$  so that  $Z_{count} = 9,94$  and  $Z_{table} = 1.64$ , then  $Z_{count} = 9,94 \geq Z_{table} = 1.64$  with this,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that the Inside Outside Circle Power Point Interaktif learning model can complete social studies learning outcomes for fifth grade students at SD Negeri 72 Lubuklinggau.*

**Keywords:** *Inside Outside Circle*, *Power Point Interaktif*, *IPS Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah mengembangkan segala potensi bawaan manusia secara integral, simultan, dan berkelanjutan agar manusia mampu melaksanakan tugas dan kewajiban dalam kehidupan guna mencapai kebahagiaan di masa sekarang dan masa mendatang (Ahmadi, 2016). Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seorang pendidik untuk mengembangkan potensi diri agar memiliki kemampuan, dan keterampilan. Sesuai dengan pendapat Amalia, dkk (2017) pendidikan adalah proses untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar melalui model pembelajaran serta mata pelajaran yang menunjang seperti pembelajaran IPS.

Menurut pendapat Juniantari (2014) IPS merupakan pembelajaran yang memberikan pemahaman segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia seperti kebutuhan manusia, kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhannya, serta lembaga yang dikembangkan oleh manusia sehubungan dengan hal-hal tersebut. Pada dasarnya pendidikan IPS memiliki tujuan yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagi bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Proses pembelajaran IPS sendiri banyak sekali permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik seperti kurangnya penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran yang lebih mendukung, siswa yang sering ribut dikelas karena merasa bosan saat belajar yang hanya menggunakan metode – metode konvensional, mengingat pembelajaran IPS yang dimana pembelajaran ini lebih banyak berkaitan dengan sosial lingkungan siswa, oleh karena itu guru harus pandai dalam memilih model, media dan strategi yang tepat agar materi pembelajaran IPS ini dapat di sampaikan dengan baik.

Pembelajaran di Sekolah Dasar diharapkan dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik serta mampu meningkatkan prestasi dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada siswa (Ayu, 2018). Kemudian Sapriati (2014) mengatakan bahwa keterampilan kognitif seharusnya diarahkan pada berbagai aspek pada lingkungan pelajar (siswa), dalam keterampilan kognitif mengarah pada perubahan tingkah laku peserta didik itu sendiri pada pengendalian tingkah laku yang lebih baik. Oleh Karena itu, peran siswa dalam pembelajaran juga harus diwujudkan dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau pada tanggal 13 Oktober 2022, melalui wawancara pada guru kelas IV dengan Bapak Dedi Candra, S.Pd., diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran siswa kurang bersemangat karena kurangnya penggunaan model

pembelajaran yang bervariasi, kemudian siswa banyak yang mengantuk dan tidak antusias pada saat proses pembelajaran yang berlangsung sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dikarenakan hasil belajar siswa berdasarkan hasil ulangan harian dengan jumlah siswa yang tuntas 6 siswa dari 24 siswa dengan persentase 25% sedangkan siswa yang mendapatkan nilai yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa dari 24 siswa dengan persentase 75%. Melihat kondisi proses pembelajaran yang monoton dan juga metode penugasan yang dijelaskan siswa mengalami kesulitan untuk menerima pembelajaran dengan baik, sehingga dalam hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah rata-rata dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 70.

Berdasarkan penelitian revelan yang dilakukan oleh Edi (2019), Interpretasi model pembelajaran *Inside Outside Circle* dapat menuntaskan hasil belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil analisis ditemukan hasil data secara signifikan tuntas diperoleh dengan data dan dilihat dari rata-rata nilai siswa. Kemudian penelitian dilakukan oleh Gumilar (2015) berdasarkan hasil analisis bahwa penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle* hasil belajar lebih baik dibandingkan menggunakan pembelajaran langsung. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Daranis (2017) berdasarkan penelitiannya bahwa penggunaan model *Inside Outside Circle* dapat meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka untuk mengatasi permasalahan diatas, guru harus lebih efektif dan harus menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran IPS yang sesuai dengan kompetensi-kompetensi dasar dalam pembelajaran IPS. Menurut Haryanti (2016) pembelajaran IPS sendiri adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial yang merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan ekologi manusia yang diformulasikan untuk tujuan intruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari dan berkaitan dengan berbagai aspek dalam kehidupan peran manusia dimasyarakat dan lingkungannya, oleh sebab itu pembelajaran IPS akan lebih baik lagi diajarkan melalui bantuan dari model pembelajaran sebagai alat bantu selain model pembelajaran maka dibutuhkan juga alat bantu lain seperti media pembelajaran yang menunjang salah satunya media pembelajaran interaktif *power point Interaktif*.

Menurut Biassari (2021) *Microsoft PowerPoint* adalah sebuah *software* yang memiliki program aplikasi berbasis multimedia di dalam sebuah komputer yang digunakan untuk mempresentasikan atau menyampaikan hasil laporan atau sejenisnya dengan menyisipkan teks, gambar, grafis, video, audio, dan sebagainya sehingga *Microsoft PowerPoint* ini cocok bila diaplikasikan dengan model pembelajaran salah satunya model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC).

Menurut Cahyo (2013) model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses

pemahaman siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, cara ini memungkinkan guru untuk mengetahui apa yang telah diketahui dan dipahami oleh siswa sebelum memaparkan apa yang guru ajarkan sehingga model tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran IPS. Model ini bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah, siswa ditempatkan sebagai subjek belajar, peranan guru adalah pembimbing dalam proses pembelajaran dan fasilitator dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* Berbantuan *Power Point Interaktif* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Winarni (2018) mengemukakan bahwa pada rancangan eksperimen menggambarkan prosedur untuk menguji hipotesis penelitian. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *pre experimental desain*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Pre-test and post-test One Group*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 72 Lubuklinggau, yang beralamat di jalan Lubuk Binjai, Kec. Lubuklinggau Selatan I, Kota Lubuklinggau. Waktu penelitian disemester genap tahun 2022/2023. Pada bulan Maret & April 2023. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 24 orang. Objek penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan *Powerpoint Interaktif*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini peserta didik kelas IV yang berjumlah 24 siswa yang digunakan untuk diberikan tes dan perlakuan menggunakan model *Inside Outside Circle*.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik tes pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran IPS. Pada penelitian kuantitatif ini teknik pengumpulan data dengan dua cara yaitu *pre-test* dan *post-test*, *pre-test* digunakan untuk mengetahui keadaan awal subjek sebelum diberikan perlakuan, selanjutnya *post-test* digunakan untuk mengetahui kondisi setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle*.

Dalam penelitian ini dilakukan validitas dan reliabilitas instrumen untuk melihat kevalidan dan konsistensi dari data. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dengan menggunakan Excel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 72 Kota Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2022/2023 pada tanggal 14 Maret sampai 14 April populasi data penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 24 siswa. Instrumen, tes awal dan tes akhir dalam penelitian ini berbentuk *essay* yang berjumlah 8 butir soal. Jumlah pertemuan tatap muka yang dilakukan adalah empat kali pertemuan dengan rician satu kali pemberian *pre-test* (kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan), dua kali proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) dan satu kali *post-test* (kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan) dilakukan pada kegiatan pembelajaran dipertemuan keempat. Sebelum penelitian ini dilaksanakan dilakukan terlebih dahulu uji coba instrumen soal.

**Tabel 1**  
Hasil Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

No	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Indeks Kesukaran	Keterangan
1.	0,46 Valid	0,62 (Reliabilitas Cukup)	0,30 Cukup	0,20 Sukar	Digunakan
2.	0,55 Valid		0,25 Cukup	0,25 Sukar	Digunakan
3.	0,48 Valid		0,13 Jelek	0,19 Sukar	Digunakan
4.	0,58 Valid		0,31 Cukup	0,30 Sukar	Digunakan
5.	0,45 Valid		0,19 Jelek	0,21 Sukar	Digunakan
6.	0,67 Valid		0,24 Cukup	0,23 Sukar	Digunakan
7.	-0,14 <b>Tidak Valid</b>		-0,01 Jelek	0,28 Sukar	<b>Tidak Digunakan</b>
8.	0,18 <b>Tidak Valid</b>		0,05 Jelek	0,24 Sukar	<b>Tidak Digunakan</b>
9.	0,47 Valid		0,18 Jelek	0,22 Sukar	Digunakan
10.	0,58 Valid		0,21 Cukup	0,25 Sukar	Digunakan

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil uji coba instrumen penelitian pada tabel 1 Hasil Analisis Uji Coba Instrumen tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 10 soal yang telah diuji cobakan hanya terdapat 8 soal yang memenuhi kriteria penelitian, sehingga dari 10 soal tersebut hanya 8 soal yang dapat digunakan sebagai soal *pre-test* dan soal *post-test*.

Pelaksanaan *Pre-test* dilaksanakan pada pertemuan pertama yang diikuti oleh 24 siswa. *Pre-test* dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran sebelum diajarkan dengan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC). Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk *essay* yang berjumlah 8 soal. Rekapitulasi rata-rata dan simpangan baku *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Hasil Tes Awal (*Pre-test*)**

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Siswa	24
2.	Siswa yang tuntas	0
3.	Siswa yang tidak Tuntas	24
4.	Rata-rata	28
5.	Nilai Terendah	17
6	Nilai Tertinggi	38

Berdasarkan analisis hasil *pre-test* (Lampiran C hal 92) dapat dilihat bahwa hasil belajar kelas IV SD Negeri 72 Kota Lubuklinggau Tahun pelajaran 2022/2023, siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 dalam *pre-test* ini sebanyak 0 siswa (0%), sedangkan yang mendapatkan nilai kurang dari KKM adalah sebanyak 24 siswa (100%). Nilai tertinggi pada *pre-test* ini adalah 38 dan nilai terendah adalah 17. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* sebelum diterapkan model *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan *Powerpoint Interaktif* belum tuntas, yaitu dengan nilai rata-rata yang masih di bawah nilai KKM.

Kemampuan akhir siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah diberikan materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC). Kemampuan akhir diperoleh melalui hasil *post-test*. Soal tes yang digunakan berbentuk *essay* berjumlah 8 soal.

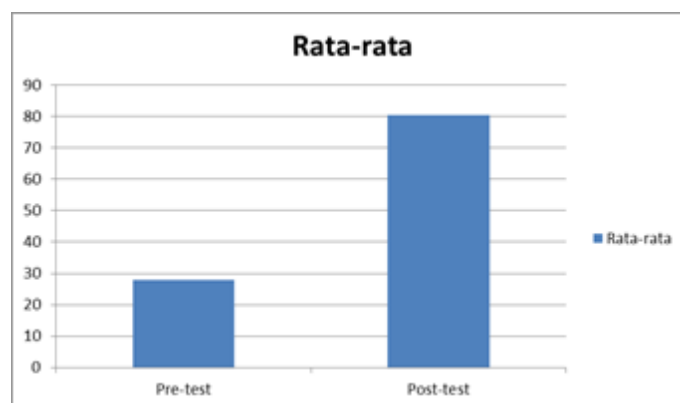
Berdasarkan analisis hasil *post-test* (Lampiran C hal 99) dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80,54 Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 atau di atas KKM sebanyak 24 siswa dari hasil perhitungan dapat dikemukakan rekapitulasi rata-rata dan simpangan baku *post-test* dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Hasil *Post-test***

No	Uraian	Nilai
1.	Jumlah Siswa	24
2.	Siswa yang tuntas	24
3.	Siswa yang tidak tuntas	0
4.	Rata-rata	80,54
5.	Nilai Terendah	73
6.	Nilai Tertinggi	90

Berdasarkan analisis hasil *post-test* (Lampiran D) dapat dilihat bahwa hasil belajar kelas IV SD Negeri 72 Kota Lubuklinggau Tahun pelajaran 2022/2023, siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atas sama dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 dalam *post-test* ini sebanyak 24 siswa

(100%), sedangkan yang mendapatkan nilai kurang dari KKM adalah sebanyak 0 siswa (100%). Nilai tertinggi pada pre-test ini adalah 38 dan nilai terendah adalah 17. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dilihat gambaran data lebih jelas, nilai rata-rata tes awal dan tes akhir sebagai berikut pada grafik 4.1:



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil tes berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas data yaitu uji kecocokan chi-kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Maka data tersebut berdistribusi normal.  $\chi^2_{tabel}$  Sehingga data tersebut tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran C) hasil uji normalitas data *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4  
Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Data	$\chi^2_{hitung}$	Dk	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	0,9739	5	11,07	Berdistribusi Normal
<i>Post-test</i>	1,3173	5	11,07	Berdistribusi Normal

Dari tabel 4 menunjukkan untuk nilai  $\chi^2_{hitung}$  *Post-test* sebesar 1,3173. Data *pre-test* dan *post-test* ini kurang dari pada nilai  $\chi^2_{tabel}$  11,07. Berdasarkan kriteria ketentuan pengujian normalitas dapat dikatakan bahwa data *post-test* berdistribusi normal pada taraf signifikan yaitu  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis untuk data *post-test* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5  
Rekapitulasi Hasil Uji-z

Data	$Z_{hitung}$	Dk	$Z_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	9,94	5	1,64	Ho ditolak dan Ha diterima

Dari hasil perhitungan data diperoleh  $Z_{hitung} = 9,94$  selanjutnya  $Z_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $Z_{tabel}$  pada taraf signifikan yaitu  $\alpha = 0.05$  yaitu  $Z_{tabel} = 1,64$  hal ini berarti  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$  atau  $Z_{hitung} (9,94) \geq Z_{tabel} (1,64)$  artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 72 Kota Lubuklinggau setelah diterapkan Model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan *powerpoint interaktif* secara signifikan tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 72 Lubuklinggau menyatakan bahwa anggota populasi terdiri dari satu kelas yaitu kelas IV yang terdiri dari 24 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah peserta didik kelas IV. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Inside Outside Circle* Berbantuan *PowerPoint Interaktif* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

Sebelum dilakukan penelitian dalam hal ini dilakukan uji instrumen terlebih dahulu yang dilaksanakan oleh peneliti yang bertujuan untuk melihat kualitas dari butir soal yang akan digunakan. Uji coba dilakukan dengan memberikan soal sebanyak 10 soal yang berbentuk *essay*. Setelah dilakukan uji coba instrumen akan didapatkan data bahwa butir soal yang dinyatakan valid sebanyak 8 soal. Pada pertemuan pertama melakukan *pre-test*, siswa mengerjakan soal *pre-test* sebanyak 8 soal. Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 28.

Pada pertemuan kedua melakukan pembelajaran dengan penerapan model *Inside Outside Circle* dengan berbantuan *power point interaktif*. Melalui bantuan *PowerPoint Interaktif* peneliti sedikit menjelaskan mengenai kegiatan ekonomi di lingkungan masyarakat. Selanjutnya Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya jawab mengenai macam-macam kegiatan ekonomi. Setelah selesai dan siswa memahami macam-macam kegiatan ekonomi, selanjutnya peneliti menjelaskan keragaman kegiatan ekonomi dimasyarakat menggunakan media *PowerPoint Interaktif* agar mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa dibentuk menjadi 2 kelompok dengan jumlah siswa yang sama yang dipilih secara acak. Separuh peserta didik dalam satu kelas berdiri membentuk lingkaran kecil menghadap keluar. Separuh peserta didik lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama menghadap kedalam. Tiap-tiap kelompok mendapatkan tugas untuk mencari informasi berdasarkan materi yang telah disampaikan melalui buku dan juga tampilan *PowerPoint Interaktif* yang telah ditampilkan.



Selanjutnya setiap kelompok akan belajar secara mandiri, mencari informasi berdasarkan tugas yang diberikan. Dua peserta didik yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi dapat dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu bersamaan. Peserta didik yang berada di lingkaran kecil diam di tempat. Adapun peserta didik yang berada di lingkaran besar bergeser satu arah atau dua langkah searah jarum jam. Selanjutnya peserta didik yang berada di lingkaran besar bertugas membagikan informasi. Begitupun seterusnya. Setelah selesai masing-masing siswa membuat tugas menuliskan kesimpulan dari hasil informasi yang mereka dapat. Pada kegiatan pembelajaran penggunaan model *Inside Outside Circle* berbantuan *PowerPoint Interaktif* pada hari pertama ada beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti seperti masih banyak anak yang belum bisa fokus pada saat kegiatan kerja kelompok, anak hanya fokus pada saat peneliti menyampaikan *PowerPoint Interaktif* saja selebihnya anak banyak yang ribut.

Pada pertemuan ketiga terjadi perubahan yang baik pada siswa hal ini dapat dilihat bahwa siswa sudah banyak berpartisipasi serta aktif bertanya siswa juga tidak lagi ribut dan mengobrol dengan teman sekelas sewaktu guru menjelaskan materi pembelajaran. Siswa fokus menyimak penjelasan yang diberikan penjelasan yang diberikan oleh peneliti juga tidak lagi mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan siswa karena siswa sudah banyak bertanya. Pada pertemuan ini setiap kelompok selalu kompak dan aktif dalam menjawab pertanyaan kuis yang diberikan oleh peneliti.

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) selama dua pertemuan, selanjutnya pada pertemuan keempat peneliti melakukan *post-test* untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 72 Lubuklinggau. Setelah dilakukan *post-test* peneliti memeriksa hasil dan melakukan perhitungan, dari data yang didapat peneliti menemukan bahwa jawaban siswa terlihat lebih baik dengan penyelesaian yang sangat jelas.

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan model *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan *PowerPoint Interaktif* termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih dibawah KKM yaitu  $< 70$ . Rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan model *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan *PowerPoint Interaktif* sebesar 28 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 0% berdasarkan hasil perhitungan data *post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan dengan model *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan power point interaktif sebesar 80,54 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 100% dengan kata lain dapat digunakan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan *PowerPoint Interaktif* kategori signifikan tuntas.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa model *Inside Outside Circle* (IOC) dimana pembelajaran ini dapat memberikan bantuan kepada siswa agar dapat lebih aktif menggunakan keterampilan yang ada dalam dirinya maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan *PowerPoint Interaktif* efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD 72 Kota Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan *PowerPoint Interaktif* secara signifikan tuntas”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. (2016). *Pengantar Pendidikan: Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Amalia & Ahira.(2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Padu Musik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN Bangun Rejo.*Journal of Education and Sosial Analysis*, 2 (4), 123-134.
- Ayu. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1),12-23.
- Biassari, I.&Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar.*Jurnal Semdikjar* 4,(2) 62-74.
- Cahyo, N. A .(2013).*Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta:DIVA press.
- Daranis. (2017).Penerapan Model *Inside Outside Circle* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa”.*Jurnal Basicedu*, 5 (3), 1652-1657.
- Edi. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* Berbasis Media *power-point* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1 (4),. 293-299.
- Guguh, Gumilar. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran aktif *Inside Outside Circle* terhadap Hasil Belajar siswa pada Standar Kompetensi Merekam Audio Distudio di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal pendidikan Elektro*, 4 (2),633-638.
- Haryanti. (2016). Penerapan Strategi *Inside Outside Circle* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas VIII B di SMPN Bangun Purba Kabupaten Rokan Hulu.*Jurnal pendidikan Islam*. .5 (2),267-293.

Juniantari (2014). *Buku Ajar Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

Sapriati, A. (2014). *Pembelajaran IPA SD*. Tangerang Selatan: Universitas terbuka.

Winarni, E, W. (2018) *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK. R&D*. Jakarta: Bumi Aksara