

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC)

a. Pengertian Model Pembelajaran IOC

Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang dibuat secara khusus untuk mendukung kegiatan belajar, disusun secara sistematis dan memiliki keunikan serta karakteristik tersendiri pada tiap konsepnya. Penerapan model pembelajaran saat ini sangat efektif digunakan guna pembelajaran dapat berkesan menyenangkan, kondusif, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Dwi Poetra, 2019). Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang dirancang untuk mengelola proses pembelajaran di kelas, meliputi pemilihan media, penerapan kurikulum, serta strategi dan metode yang digunakan, guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Majid, 2013). Model pembelajaran adalah kumpulan strategi yang berlandaskan teori serta hasil penelitian, yang mencakup dasar pemikiran, tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa, dukungan dalam sistem pembelajaran, serta metode untuk mengevaluasi perkembangan belajar siswa. Secara hakikat, model pembelajaran merepresentasikan keseluruhan proses yang berlangsung selama pembelajaran, baik pada tahap awal, saat

berlangsung, maupun pada akhir pembelajaran, dan melibatkan tidak hanya guru, tetapi juga peran aktif siswa (Yusuf et al., 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas model pembelajaran memiliki makna yaitu merupakan gambaran atau deskripsi mengenai cara pembelajaran, lingkungan belajar, serta alat pendukung pembelajaran yang dirancang dengan baik, sehingga dapat menunjukkan tahapan kegiatan pembelajaran secara berurutan. Ketika pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik digabungkan menjadi satu kesatuan, maka terbentuklah sebuah model pembelajaran.

Banyak model pembelajaran yang telah diterapkan di Indonesia guna meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran IOC. Model pembelajaran tersebut merupakan teknik belajar yang menerapkan susunan lingkaran besar dan kecil, memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi yang baru mereka peroleh selama proses belajar. Metode ini sangat sesuai diterapkan pada materi yang menuntut adanya pertukaran ide dan informasi antar siswa (Wahyudi & Marwiyanti, 2017). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan adalah model IOC. Ini karena pendekatan tersebut membuka kesempatan yang luas bagi siswa untuk saling bertukar ide dan pengetahuan, serta memiliki struktur terorganisir yang memungkinkan interaksi singkat dan teratur dengan pasangan yang berbeda (Budiartini et al., 2019). Model pembelajaran IOC

menyediakan banyak kesempatan bagi siswa untuk mengelola informasi dan memperkuat kemampuan komunikasi mereka (Wati, 2016). Kurniasih & Berlin Sani (2017) berpendapat bahwa model IOC memungkinkan siswa untuk memadukan informasi yang diberi oleh guru dengan pengalaman atau situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penyampaian guru, saat siswa membentuk lingkaran besar dan kecil, mereka mempersiapkan informasi yang akan disampaikan, sehingga memudahkan siswa mengingat apa yang akan dibagikan kepada pasangan mereka.

Berdasarkan uraian teori-teori di atas, didapatkan kesimpulan jika model pembelajaran IOC menumbuhkan peluang bagi siswa untuk bekerja sama dalam suasana kebersamaan, sekaligus mendorong mereka untuk berbagi informasi yang didapatkan dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Selain itu, siswa cenderung lebih mudah mendalami materi ketika bertukar informasi dengan teman sebaya, karena komunikasi antar siswa biasanya menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

b. Langkah-Langkah Model *Inside Outside Circle* (IOC)

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *inside outside circle* (IOC) menurut Spencer Kagan yang dikutip oleh Manaf (2020) adalah:

- 1) Kelas dibagi dua, satu kelompok membentuk lingkaran dengan arah pandang keluar, dan kelompok lainnya membuat lingkaran dalam yang menghadap ke arah mereka (**pembentukan kelompok**).
- 2) Setiap peserta didik berpasangan, dengan metode penunjukan oleh guru atau berdasarkan pilihan pribadi siswa.
- 3) Tugas diberikan oleh guru untuk dikerjakan oleh setiap pasangan siswa secara kolaboratif (**penugasan**).
- 4) Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan lain dengan cara salah satu lingkaran berputar ke arah yang ditentukan oleh guru (**rotasi**).
- 5) Selanjutnya, setiap siswa berpindah pasangan bersama pasangan baru tersebut, mereka saling mengajukan pertanyaan dan mengonfirmasi kebenaran jawaban masing-masing (**refleksi**).
- 6) Setelah semua siswa saling mendapat informasi, semua kembali pada pasangan yang semula.

Lebih lanjut Setiawan (2017) Mengembangkan tahapan-tahapan berdasarkan rumusan Kagan. Dalam implementasinya, siswa dibagi ke dalam dua lingkaran: lingkaran individu dan lingkaran kelompok. Penjelasan selengkapnya disajikan berikut ini.

1) Lingkaran individu

- a) Setengah dari jumlah siswa atau seperempat diminta untuk membuat lingkaran kecil dan menghadap ke luar.
- b) Sisa siswa diminta untuk membentuk lingkaran besar dan menghadap ke dalam, sehingga setiap siswa di lingkaran luar berpasangan dengan siswa di lingkaran dalam.
- c) Setiap pasangan dari kedua lingkaran tersebut saling bertukar informasi mengenai pertanyaan yang diberikan oleh guru, dimulai oleh siswa di lingkaran dalam. Semua pasangan melakukan pertukaran informasi secara serentak.
- d) Selanjutnya, siswa pada lingkaran kecil tetap di tempat, dan yang lingkaran besar berpindah tempat menemukan pasangan baru (sesuai arahan guru).
- e) Pada giliran berikutnya, siswa dari lingkaran luar yang berbagi informasi terlebih dahulu. Proses ini terus berlanjut sesuai pertanyaan yang diberikan oleh guru.

2) Lingkaran kelompok

- a) Satu kelompok membentuk lingkaran kecil dan berdiri menghadap ke arah luar. Sementara itu, kelompok lainnya membentuk lingkaran besar mengelilingi lingkaran kecil.

- b) Kelompok dalam lingkaran melakukan perputaran sebagaimana dijelaskan dalam prosedur lingkaran individu sebelumnya, sambil saling bertukar informasi.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Inside Outside Circle* (IOC)

1) Kelebihan Model *Inside Outside Circle* (IOC)

Keunggulan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) adalah strukturnya yang terorganisir dengan baik, sehingga memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan diskusi singkat dan terarah bersama pasangan yang berbeda setiap putaran. Selain itu, model ini melatih siswa untuk bekerja sama dalam suasana kebersamaan, Siswa terlatih dalam mengolah informasi serta mengembangkan keterampilan komunikasi. Model IOC juga fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai jenjang usia peserta didik (Angrawati & Al Hamdani, 2018).

Menurut Lie (2008), terdapat beberapa kelebihan dari model *Inside Outside Circle* (IOC) yaitu: (1) Peserta didik dapat memperoleh beragam informasi secara serentak dalam waktu yang sama (2) Proses pembentukan pasangan antarsiswa berlangsung dengan mudah (3) Muncul lebih banyak ide dari hasil interaksi antar peserta didik (4) Siswa memiliki lebih banyak aktivitas atau tugas yang harus diselesaikan, dengan ini keaktifan siswa akan terlatih (5) Guru lebih mudah memberikan motivasi kepada siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Hal ini juga disampaikan oleh Fahrurrozi, (2021) bahwa model ini sangat bermanfaat terutama untuk siswa mengungkapkan ide dan pendapatnya, kegiatan ini akan membuat siswa terbiasa mencurahkan ide-ide kreatif yang dimilikinya dalam bentuk tulisan.

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) keunggulan utamanya terletak pada strukturnya yang rapi dan jelas, yang mempermudah siswa dalam melakukan pertukaran informasi secara singkat dengan berbagai pasangan secara singkat dan sistematis. Di samping itu, model ini mendorong kerja sama antar siswa dalam suasana kebersamaan, serta memberikan banyak peluang bagi siswa untuk mengolah informasi dan mengasah kemampuan komunikasi. Model IOC juga cocok untuk diterapkan pada semua jenjang usia siswa karena sifatnya yang fleksibel (Syaflin et al., 2022).

2) Kekurangan Model *Inside Outside Circle* (IOC)

Kekurangan model pembelajaran IOC adalah keadaan kelas menjadi lebih ramai karena para siswa menyampaikan informasi secara bersamaan. Selain itu, ada siswa yang mungkin awalnya merasa takut dan malu untuk mengungkapkan ide mereka. Tantangan lainnya adalah sulitnya membentuk kelompok kerja yang mampu bekerja sama dengan baik dan harmonis (Angrawati & Al Hamdani, 2018).

Model ini juga memiliki sejumlah kelemahan, di antaranya memerlukan waktu yang cukup lama sehingga dapat mengurangi

konsentrasi siswa dan berpotensi dimanfaatkan untuk bercanda atau bermain. Selain itu, model ini membutuhkan ruang kelas yang luas serta masih kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk fokus secara individu (Afriliya Nasution, 2021).

Dalam penerapan model pembelajaran IOC, siswa dapat menjadi pasif, yang menyebabkan penurunan aktivitas belajar. Rendahnya aktivitas belajar ini berdampak pada hasil belajar siswa, karena lingkungan pembelajaran yang hangat, aman, dan mendukung kebebasan berpikir sangat diperlukan untuk mendorong munculnya ide-ide kreatif dari siswa (Angrawati & Al Hamdani, 2018).

2. Media *Powtoon Animated*

a. Pengertian Media *Powtoon Animated*

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat menjadi kunci sukses, karena dapat merangsang minat dan semangat belajar siswa dan mengoptimalkan keterlibatan seluruh indera dalam menerima informasi. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* terletak pada penyajian materi yang lebih menarik, sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi pelajaran. Selain itu, media ini juga menjadikan siswa untuk belajar secara mandiri di luar waktu pembelajaran di kelas. Video pembelajaran merupakan cara yang menarik untuk memenuhi kebutuhan ini karena tantangan yang terkait dengan produksi media video berkualitas tinggi misalnya, kurangnya pengalaman pendidik, banyaknya waktu dan

sumber daya yang dibutuhkan, dan relatif kurangnya sumber daya di lembaga pendidikan dan sekolah (Leiker et al., 2023). Media *powtoon animated* adalah media video animasi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi secara audio-visual yang interaktif, sehingga mendukung kemandirian belajar siswa (Sinaga & Sriadhi, 2024).

Powtoon animated merupakan animasi edukatif yang telah dikenal secara global dan kerap digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Aplikasi ini berbasis web dan membutuhkan koneksi internet, memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi atau materi ajar dalam bentuk video yang dilengkapi dengan animasi menarik yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik (Deliviana, 2017).

Kholilurrohmi (2017) berpendapat bahwa aplikasi ini terbuka untuk digunakan oleh siapa saja, termasuk pendidik dan peserta didik. Pembuatan video animasi menjadi lebih praktis berkat dukungan fitur-fitur lengkap, seperti animasi tulisan tangan, karakter kartun, transisi dinamis, dan pengaturan alur waktu yang mudah dipahami. Mayoritas fitur tersedia dalam satu tampilan layar, sehingga pengguna dapat mengaksesnya dengan lebih mudah dalam menyusun presentasi atau materi ajar. Kemudahan inilah yang menjadikan *Powtoon Animated* semakin populer dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran yaitu *Powtoon animated* dapat menjadi peran penting dalam

menciptakan pemahaman materi terhadap siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya memiliki kemampuan untuk secara aktif menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran *Powtoon Animated* guna mendukung kelancaran proses belajar mengajar serta meningkatkan minat dan capaian belajar siswa.

b. Manfaat Media *Powtoon Animated*

Salah satu manfaat penggunaan media *Powtoon Animated* dalam pembelajaran adalah kemudahannya, karena aplikasi ini tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit. Powtoon dirancang secara sederhana tanpa mengurangi kualitas penggunaannya. Sebagai media audio visual, konten yang disajikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, setiap waktu. Materi yang ditampilkan bersifat interaktif dan disampaikan dalam video berdurasi singkat, sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran (Rahmawati, 2022).

Powtoon animated sebagai media pembelajaran juga memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi, ketertarikan, dan capaian akademik peserta didik (Deliviana, 2017). Penggunaan media *Powtoon Animated* diharapkan dapat membantu guru dalam merancang materi pelajaran yang lebih inovatif. Selain mempermudah guru dalam menyusun materi, media ini diharapkan juga mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam memperhatikan dan memahami pembelajaran yang disampaikan (Anggita, 2021).

Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh Deliviana (2017) dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Powtoon animated* membawa berbagai manfaat, antara lain:

1) Efektivitas pembelajaran meningkat

Media *Powtoon animated* mencakup film animasi yang bergerak, instruktur dapat lebih mudah mengkomunikasikan pelajaran kepada siswa. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

2) Peningkatan prestasi belajar siswa

Siswa dapat lebih mudah memahami konten instruksional ketika media *powtoon animated* dipakai. Diharapkan siswa dapat meningkatkan kinerja akademik mereka karena mereka menjadi mahir dalam konten.

3) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Aplikasi tersebut secara khusus dibuat dengan berbagai visual karakter animasi, suara, dan musik yang dimaksudkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

4) Pengelolaan pembelajaran lebih inovatif

Dalam penggunaan media *pembelajaran Powtoon animated* ini dirancang untuk memaksimalkan media yang dapat meningkatkan motivasi para guru dalam pengembangan media pembelajaran. Karena dalam media ini berisi gambar, animasi, serta suara yang menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon Animated*

1) Kelebihan media *Powtoon Animated*

Aplikasi *Powtoon Animated* menyediakan beragam fitur menarik, sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi dalam bentuk fil ataupun slide dengan berbagai filter teks. Selain itu, pengguna memiliki kebebasan untuk menambahkan berbagai elemen, seperti karakter, animasi, gambar, objek, penanda, bentuk, background, transisi, serta beragam gaya lainnya yang membuat tampilan slide menjadi lebih khas dan bagus (Anggita, 2021).

Media pembelajaran *Powtoon Animated* membantu pendidik maupun siswa dalam mempermudah pemahaman materi, karena didukung oleh video yang memuat penjelasan materi secara visual. Tak hanya terbatas pada dunia pendidikan, media ini juga dapat dimanfaatkan oleh pelaku bisnis atau pemasar untuk mempromosikan produk atau layanan mereka (Anggita, 2021).

Salah satu keunggulan media *Powtoon Animated* adalah keberagaman animasi dan efek transisi yang menarik perhatian. Pengaturan timeline dalam aplikasi ini terbilang lebih mudah dipahami daripada aplikasi yang sejenisnya. *Powtoon* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tidak mengutamakan komunikasi secara lisan, aplikasi ini menawarkan cara alternatif untuk membentuk

suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Rahmawati, 2022).

2) Kekurangan media Powtoon

Beberapa kelemahan media pembelajaran *Powtoon Animated* sebagai bentuk media berupa video antara lain:

1. Adanya ketergantungan terhadap ketersediaan sarana dan prasarana teknologi sebagai penunjang pembelajaran
2. Perlu dicocokkan dengan sistem pembelajaran dan situasi lingkungan yang berlaku.
3. Membatasi eksplorasi terhadap bentuk inovasi dan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran lainnya.
4. Memerlukan tenaga pengajar atau operator yang memiliki keterampilan dan kompetensi khusus dalam penggunaannya (Rahmawati, 2022).

Selain ketergantungan pada fasilitas teknologi seperti akses internet, penggunaan *Powtoon Animated* sebagai media pembelajaran juga menghadapi kendala dalam hal waktu. Guru perlu melibatkan siswa dalam kerja kelompok saat menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah dengan menggunakan aplikasi ini. Baik guru maupun siswa tetap dituntut untuk mengoperasikan alat teknologi seperti laptop, komputer, dan internet (Rahmawati, 2022).

Di samping memiliki kelebihan, Fitriyani, (2019) berpendapat bahwa *powtoon animated* juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Penggunaannya hanya bisa diakses dengan internet
- 2) Memiliki batasan durasi dalam pembuatan video
- 3) Proses penyimpanan membutuhkan internet yang stabil karena output berupa video yang berukuran besar
- 4) Pengguna yang reguler hanya bisa mengirim hasil video ke YouTube, bila ingin menyimpan pada perangkat dapat mendownload melalui YouTube.

3. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak pada jenjang sekolah dasar merupakan unsur krusial dalam ranah psikologis yang perlu mendapat perhatian dan pemahaman mendalam dari pendidik. Hal ini karena proses pembelajaran yang dirancang oleh pendidik harus selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif sendiri mencakup kemampuan berpikir, seperti belajar, mengingat, bernalar, dan memecahkan masalah (Basri, 2018). Kemampuan kognitif memotivasi siswa untuk tetap berpikiran terbuka terhadap ide-ide orang lain. Ini dapat lebih efektif dalam membantu menghadapi konflik ketika bekerja dengan teman

sebaya, mendengarkan berbagai perspektif, dan belajar dari orang lain (Zheng et al., 2024).

Saat ini kurikulum menekankan pentingnya peserta didik memiliki akhlak baik, keterampilan praktis, dan kemampuan kognitif. Peran guru pun bergeser dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator, di mana siswa didorong untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui penciptaan produk pembelajaran (Hariyani et al., 2023). Ranah kognitif memiliki peran penting dalam mendukung kecakapan guru dalam menciptakan komunikasi pembelajaran yang efektif antara dirinya dan siswa. Berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, turut memengaruhi kemampuan kognitif siswa. Faktor internal mencakup dorongan yang timbul dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan yang memberikan stimulasi dan motivasi terhadap aktivitas siswa (Noor Hayati et al., 2024).

Kemampuan kognitif siswa dapat dipengaruhi dari pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru. Masih ada sejumlah guru yang mengalami kesulitan dalam mengelola kelas. Padahal, keberhasilan guru dalam manajemen kelas dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan yang harmonis antar sesama, maupun sebaliknya (Noor Hayati et al., 2024).

Peran guru dan lingkungan belajar yang mendukung di sekolah sangat berpengaruh dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Di samping itu, adanya rangsangan yang tepat dari kedua orang tua juga penting agar anak dapat mengeksplorasi minat dan bakatnya (Hasibuan et al., 2024).

Dengan demikian kemampuan kognitif merupakan keterampilan siswa dalam memproses berbagai informasi, yang meliputi proses pemahaman terhadap informasi yang diperoleh. Kemampuan ini berfokus pada keterampilan berpikir, seperti memahami, mengingat, bernalar, menganalisis dan memecahkan masalah.

b. Indikator kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif siswa merupakan salah satu tujuan utama dalam pencapaian akademik yang perlu terus dikembangkan. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk mengingat lagi informasi yang telah dipelajari serta membantu mereka fokus terhadap suatu peristiwa. Indikator kemampuan kognitif disusun berdasarkan tingkatan dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi, yakni dengan transformasi kata benda menjadi kata kerja dilakukan untuk menyesuaikan dengan arah dan sasaran pendidikan (Gulo et al., 2022). Revisi taksonomi ranah kognitif dilakukan oleh Krathwohl dan Anderson, yang mencakup enam level berpikir,

yaitu: (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understand*), (3) menerapkan (*apply*), (4) menganalisis (*analyze*), (5) mengevaluasi (*evaluate*), dan (6) mencipta (*create*) (Wilson, 2016).

Menurut Mulyah et al, (2020) ada enam jenjang kemampuan kognitif yang dikembangkan oleh Benyamin S. Bloom, antara lain:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), diartikan kemampuan awal yang mengharuskan siswa mengerti, mengetahui, mengenali sebuah konsep, fakta, prinsip, dan istilah, meskipun belum memahami atau mengaplikasikannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan siswa terhadap isi materi yang disampaikan oleh guru dan menggunakannya dalam konteks tertentu tanpa perlu mengaitkannya dengan sekitarnya.
- 3) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan penerapan prosedur, metode, ide, serta teori dalam dunia nyata.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan untuk memecah suatu situasi atau permasalahan menjadi bagian-bagian atau elemen penyusunnya agar lebih mudah dipahami
- 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan siswa dalam menyusun atau menciptakan sesuatu yang baru melalui penggabungan berbagai unsur, misalnya dalam bentuk tulisan, rencana, atau sistem

- 6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan untuk memberikan evaluasi pada sebuah konsep, atau pernyataan berdasarkan standar atau kriteria tertentu

Berdasarkan indikator kemampuan kognitif di atas, dapat digunakan untuk membantu mengetahui tingkat dari kemampuan kognitif siswa. Dapat dikatakan, kemampuan kognitif siswa tergolong tinggi apabila seluruh indikator kemampuan kognitif dapat dicapai.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian dari Rahmah & Rafika (2017) yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* Dalam Pembelajaran Matematika” pada penelitian ini adanya pengaruh positif pada pengaplikasian model pembelajaran *inside outside circle* (IOC) terhadap pembelajaran matematika, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional lainnya.

Studi dengan mengangkat judul “Pemanfaatan Model *Inside Outside Circle* dan Media Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” oleh (Dwimarta et al., 2023) dapat ditarik kesimpulan adanya peningkatan pemahaman konsep bangun datar melalui penerapan model *inside outside circle* (IOC) pada siswa kelas IV SD.

Pada penelitian Awalia et al (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di

Kelas IV SD” Dari temuan yang diperoleh, terlihat adanya perbedaan nyata dalam tingkat pemahaman matematika siswa, didukung oleh skor rata-rata yang berada pada kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran animatif PowToon efektif dalam membantu siswa memahami materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV.

Penelitian (Rajagukguk & Weisdiyanti, 2023) yang berjudul “Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD” Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Powtoon berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa, dengan kelas eksperimen menunjukkan performa yang lebih unggul dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media tersebut.

Pada penelitian (Nur et al., 2024) yang berjudul asil kajian dalam penelitian “Efektivitas Media Powtoon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar” mengindikasikan bahwa media video animasi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS Media ini juga mampu meningkatkan konsentrasi saat proses pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar, serta mendorong keaktifan siswa. Selain itu, hasil belajar yang dicapai melalui penggunaan media ini dapat diamati dan diukur secara nyata.

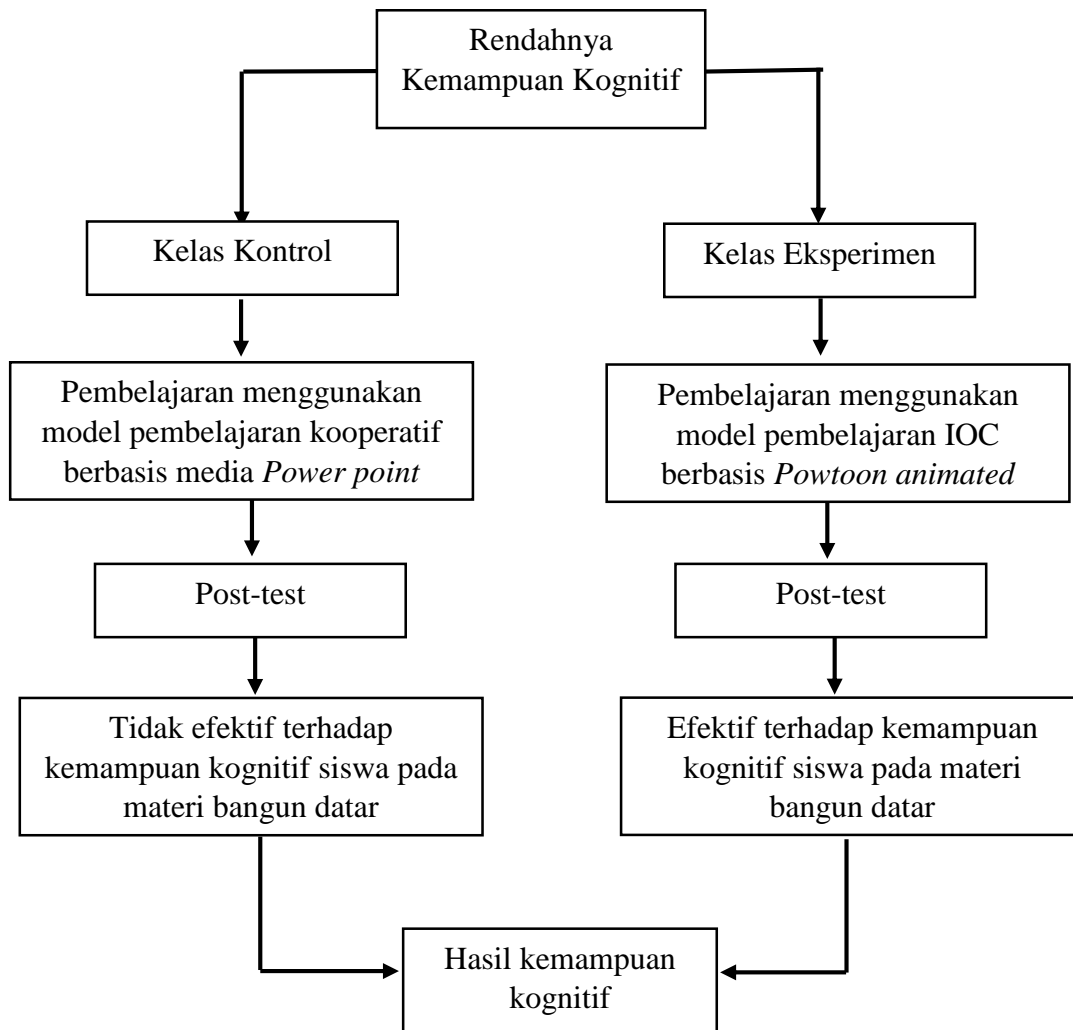
Dari beberapa penelitian terdahulu terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran *inside outside circle* (IOC) berbasis media *powtoon animated* efektif terhadap kemampuan kognitif siswa SD.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang. Penelitian dilakukan di SDN Bangunsari 02 dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas guru belum menerapkan model pembelajaran *inside outside circle* (IOC) berbasis media *powtoon animated*. Selain itu berdasarkan studi awal ditemukan bahwa hasil belajar kemampuan kognitif matematika khususnya di kelas IV masih kurang dari nilai KKM. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai siswa pada ulangan yang masih kurang dari batas KKM yang telah ditetapkan.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, model *Inside Outside Circle* dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran ini dapat memengaruhi daya tangkap materi yang telah dijelaskan oleh guru dan mampu mewujudkan suasana belajar yang aktif. Selain dengan penggunaan model pembelajaran juga diperlukan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan adalah media *powtoon animated* yang merupakan media pembelajaran digital berisi banyak fitur seperti animasi, kartun dan transisi. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran tersebut, siswa terbantu dalam mengembangkan pemahaman kognitif mereka terhadap konsep bangun datar.

Penelitian ini didasarkan pada kerangka berpikir yang dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017). Respons yang diambil bersifat sementara karena apa yang didasarkan pada teori yang bersangkutan, bukan fakta empiris yang ditemukan melalui pengumpulan data penelitian. Berlandaskan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis pada penelitian ini ialah Model *inside outside circle (IOC)* berbasis media *powtoon animated* efektif terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SD.