

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui kegiatan belajar, peserta didik mengalami perubahan perilaku yang berdampak pada peningkatan kualitas hidup. Menurut (Ramdani et al., 2023) pembelajaran merupakan suatu proses integrasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dalam pelaksanaannya berpedoman pada kurikulum sebagai acuan utama.

Pada jenjang sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang selalu dipelajari adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini menjadi dasar bagi siswa dalam memahami lingkungan, masyarakat, serta perkembangan teknologi di sekitarnya (Farhan et al., 2025). menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik mampu menghadapi berbagai tantangan yang akan mereka temui di masa mendatang. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memiliki peran yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar

IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta berbagai interaksinya di alam semesta, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Menurut (Suhelayanti et al., 2023). Pembelajaran IPAS memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

memahami keterkaitan antara aspek alam dan sosial secara menyeluruh sehingga mereka mampu memandang berbagai fenomena kehidupan dari beragam perspektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Jiwan 02, ditemukan permasalahan berupa rendahnya hasil belajar IPAS pada sebagian siswa kelas VI. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70 ke bawah. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya motivasi, minat, dan semangat belajar siswa. Menurut (Senia et al., 2025), minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang bersikap pasif, kurang antusias, dan belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Tidak adanya variasi model pembelajaran yang digunakan dan kurangnya pemanfaatan media interaktif membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran harus bersifat interaktif, menginspirasi, menyenangkan, dan memotivasi agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif, serta menyediakan lingkungan yang mendukung inovasi, kreativitas, dan pengembangan diri sesuai dengan kurikulum, tujuan, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka (Apriliansyah et al., 2024).

Salah satu keterampilan terpenting yang harus dimiliki guru agar dapat memfasilitasi pembelajaran IPAS yang berhasil adalah kemampuan untuk

mengidentifikasi dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai berdasarkan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran oleh karena itu, guru perlu memilih model yang tepat dari sekian banyak pilihan yang tersedia, dan tidak boleh memilih model pembelajaran semata-mata berdasarkan kebiasaan, melainkan berdasarkan materi pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai (Erawati Negeri & Bulan, 2022). Memilih model pengajaran yang tepat memungkinkan para pengajar menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami, terutama saat membahas Tata Surya. Materi ini merupakan bagian penting dari kurikulum IPAS kelas VI sekolah dasar, karena mencakup struktur, pergerakan, dan sifat-sifat benda langit di alam semesta. Pemahaman terhadap sistem tata surya sangat penting karena membantu siswa mengenal keteraturan alam dan menumbuhkan rasa kagum terhadap ciptaan Tuhan sekaligus kesadaran terhadap lingkungan.

Namun, banyak siswa yang masih kesulitan memahami konsep-konsep abstrak pada materi tata surya. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru, di mana guru yang melakukan sebagian besar penjelasan sementara siswa hanya mendengarkan. Siswa merasa bosan di kelas karena metode pengajaran guru tidak menarik (Ni Made Winda Lestari et al., 2024). Model pembelajaran seperti ini membuat siswa cepat bosan, kurang aktif, dan tidak memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau berdiskusi dengan teman. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran

dan bahan ajar membuat proses belajar menjadi membosankan dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas terkait materi dalam pembelajaran IPAS, terutama mengenai tata surya.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, para guru harus mengembangkan strategi pengajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC). Model *Inside Outside Circle* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, serta pertukaran informasi antar siswa. Dalam penerapannya, siswa dibagi menjadi dua lingkaran besar—lingkaran dalam dan lingkaran luar—yang saling berhadapan untuk berdiskusi dan bertukar informasi tentang materi yang dipelajari. Model pembelajaran *Inside Outside Circle* dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Anwar dalam (Maharani, 2024). Metode ini efektif dalam mendorong keaktifan belajar, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengembangkan keterampilan komunikasi lisan siswa secara sistematis dan menyenangkan (Hindicha et al., 2024).

Agar penerapan model *Inside Outside Circle* berjalan optimal, diperlukan dukungan dari media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Explosion Box*. Media *Explosion Box* merupakan media berbentuk kotak berlapis yang ketika dibuka

akan menampilkan berbagai informasi, gambar, dan materi pelajaran secara menarik dan berwarna. Media ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi sistem tata surya secara visual dan konkret. Menurut Baroro (2023), penggunaan media *Explosion Box* dapat meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperkuat pemahaman konsep siswa. Menurut Sal'aty et al. (2025) media *Explosion Box* efektif digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa karena desainnya yang kreatif dan menyenangkan.

Kombinasi antara model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) dan media *Explosion Box* diyakini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, menarik, dan relevan untuk pelatihan IPAS. Model ini mendorong siswa untuk saling bertukar pengetahuan dan mengembangkan kemampuan komunikasi, sementara media *Explosion Box* membantu memvisualisasikan konsep sistem tata surya secara konkret melalui tampilan visual yang menarik. Melalui sinergi keduanya, siswa belajar tidak hanya melalui proses kognitif, tetapi juga melalui kerja sama, dengan melakukan kegiatan praktik langsung. Dengan demikian, penerapan model *Inside Outside Circle* berbantuan media *Explosion Box* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Sistem Tata Surya di kelas VI sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti pada mata pelajaran IPAS yaitu :

1. Materi dalam penelitian ini yaitu Sistem Tata Surya.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *Inside Outside Circle* berbantuan media *Explosion Box*.
3. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS, yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar siswa di kelas VI SDN Jiwan 02?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar siswa di kelas VI SDN Jiwan 02.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, terutama manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Pemanfaatan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan media *Explosion Box* memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan tambahan wawasan bagi para guru tentang pengaruh media *Explosion Box* sebagai media pembelajaran IPAS.
- c. Memperoleh pengaruh media *Explosion Box* sebagai media pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Memperoleh pengetahuan dari penggunaan model *Inside Outside Circle* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Mendidik siswa dalam keterampilan kolaboratif melalui pemecahan masalah kelompok, diskusi, serta tanggung jawab kolektif.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan tambahan wawasan bagi guru tentang pengaruh *Explosion Box* sebagai media pembelajaran IPAS

2) Dalam upaya memberikan bahan pertimbangan dan informasi kepada guru, berkenaan dengan strategi yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Inside Outside Circle* yang dibantu dengan penggunaan media *Explosion Box*.

c. Bagi Peneliti

Dapat menjadi landasan pengalaman dan wawasan bagi peneliti yang baru memasuki bidang ini terutama di dunia pendidikan dalam menerapkan hasil belajar siswa secara langsung melalui pembelajaran yang didasarkan pada *model Inside Outside Circle* dengan menggunakan *Explosion Box* sebagai alat atau media bantu pengajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi dan kontribusi bagi pengembangan teori mengenai pengaruh model pembelajaran *Inside Outside Circle*, yang didukung oleh media *Explosion Box* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional untuk variabel-variabel yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* adalah strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan dua lingkaran peserta didik, di

mana lingkaran dalam dan luar saling berhadapan untuk bertukar informasi atau pendapat secara bergantian. Model ini berfokus pada aktivitas interaksi, berbagi pengetahuan, dan penguatan pemahaman konsep secara berpasangan.

b. *Media Explosion Box*

Media Explosion Box adalah media pembelajaran berbentuk kotak berlapis yang ketika dibuka akan “meledak” menampilkan berbagai informasi, gambar, dan materi pelajaran secara menarik, interaktif, dan visual. Media ini digunakan untuk mempermudah pemahaman konsep dengan cara eksploratif dan menyenangkan. Pada media ini terdapat 2 lapisan kotak yang dimana kotak pertama berisi penjelasan materi, kotak kedua berisi kuis yang dilengkapi dengan miniatur tata surya.

c. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS merupakan suatu hal yang mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep-konsep dasar dalam ilmu alam dan ilmu sosial yang diperoleh selama proses pembelajaran, sebagaimana dinilai melalui ujian prestasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur kinerja dalam proses belajar-mengajar, yang mencerminkan perkembangan siswa dalam tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pilihan jawaban mencakup satu jawaban yang benar, sedangkan pilihan lainnya berfungsi sebagai pengalih perhatian. Hasil belajar di ranah afektif dapat dinilai dengan mengevaluasi perilaku atau

sikap siswa yang berkontribusi pada hasil belajar yang positif. Pengamatan langsung merupakan salah satu metode untuk mengukur keterampilan psikomotorik.