

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

a. Pengertian

Model pembelajaran lingkaran dalam dan luar *Inside outside circle* (IOC) adalah model pembelajaranyang menggunakan sistem lingkaran kecil dan besar, di mana para siswa secara singkat dan teratur berbagi pengetahuan dengan berbagai pasangan (Wiwinda, 2020). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Azmi (2018), model pembelajaran *Inside Outside Circle* adalah pendekatan yang menggunakan sistem dua lingkaran yaitu lingkaran luar dan lingkaran dalam di mana para siswa berdiri saling berhadapan. Para siswa kemudian saling berbagi informasi, dimulai dari mereka yang berada di lingkaran dalam dan berlanjut ke arah luar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* adalah salah satu model pembelajaran dengan langkah memberikan petunjuk, membentuk kelompok-kelompok yang beragam, serta membuat lingkaran kecil dan besar di mana siswa bertukar informasi dengan teman yang berbeda dalam interval waktu yang singkat dan teratur. (Sulistyowati, 2021). Menurut Mertayasa (2022), Model pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dengan baik, yang menyediakan berbagai kegiatan bagi siswa guna membantu mereka

mencapai tujuan pembelajaran, menumbuhkan suasana belajar yang positif, meningkatkan rasa percaya diri siswa, memungkinkan siswa untuk mengevaluasi kemampuan mereka sendiri, mendorong munculnya ide-ide baru, mengembangkan keterampilan berbicara, serta diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat kognitif dan perilaku atau kebiasaan yang dirubah (Purwanto dalam Haryanti, 2018).

Berdasarkan beberapa pengertian *Inside Outside Circle* yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan sistem dua lingkaran yaitu lingkaran dalam dan lingkaran luar di mana siswa saling berhadapan dan bertukar informasi secara bergiliran, singkat, dan sistematis, sehingga meningkatkan interaksi aktif di antara siswa, memungkinkan setiap siswa untuk berpartisipasi, berbagi pengetahuan, serta melatih keterampilan komunikasi dan sosial melalui pertukaran informasi dengan berbagai pasangan dalam suasana yang dinamis dan menyenangkan.

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya pilihan efektif dalam proses pembelajaran. Pertama, model ini mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa tanpa terkecuali, karena setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berbicara dan mendengarkan. Kedua,

struktur lingkaran yang berputar menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak membosankan, sehingga motivasi belajar siswa cenderung meningkat. Ketiga, melalui interaksi dengan berbagai pasangan, siswa dapat memperoleh beragam perspektif dan pemahaman yang lebih kaya terhadap materi yang dipelajari. Keempat, model ini secara tidak langsung melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat serta kemampuan mendengarkan secara aktif, yang merupakan fondasi penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi. Dengan demikian, *Inside Outside Circle* tidak hanya berfungsi sebagai strategi penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter sosial siswa yang kolaboratif dan komunikatif.

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Menurut (Roziqin & Fajar, 2022), kelebihan model pembelajaran *Inside Outside Circle* sebagai berikut :

- 1) Adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan dengan pasangan yang jelas dan berbeda dengan efektif.
- 2) Memungkinkan siswa untuk melatih kemampuan komunikasi.
- 3) *Inside Outside Circle* mengharuskan dua siswa untuk berdiskusi.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Yulia (2018), siswa dapat berbagi materi dengan teman-temannya, yang dapat

meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar; dan interaksi yang terjadi dapat menumbuhkan motivasi serta kerja sama di antara siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi semakin menarik. Model pembelajaran *Inside Outside Circle* memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber pengetahuan secara bersamaan sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi dengan teman sebaya dan guru. Siswa menjadi lebih mampu menyerap materi pelajaran karena mereka tidak hanya bergantung pada buku teks atau materi yang disampaikan guru. Siswa dapat langsung mendiskusikan informasi yang telah mereka pelajari. Model ini juga membuat siswa tertarik, termotivasi dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Purnamasari et al., 2025).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* memberikan sejumlah manfaat, termasuk meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama, serta pertukaran pengetahuan yang adil di antara siswa melalui interaksi yang menarik dan dinamis. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai materi secara bersamaan, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan minat dan antusiasme yang lebih besar terhadap pembelajaran, karena proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru atau buku teks, tetapi juga pada pertukaran pengetahuan di antara sesama siswa. Akibatnya, model pembelajaran ini menciptakan lingkungan belajar yang aktif,

kolaboratif, dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak memakan waktu

c. Kelemahan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Menurut Shoimin dalam (Dewi et al., 2020), kekurangan dari model pembelajaran *Inside Outside Circle* adalah:

- 1) Proses pembelajaran membutuhkan ruang kelas yang besar.
- 2) Kegiatan pembelajaran berlangsung terlalu lama sehingga peserta didik tidak berkonsentrasi dan disalahgunakan untuk bercanda gurau.
- 3) Model pembelaran *Inside Outside Circle* rumit untuk digunakan karena peserta didik yang tidak mudah untuk diatur dalam memberi informasi sesama peserta didik.
- 4) Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama ketika peserta didik mengkomunikasikan nya kepada peserta didik lainnya.

Menurut pendapat yang disampaikan oleh Murphy (2018), kekurangan itu *Inside Outside Circle* sendiri adalah ruang kelas yang dibutuhkan cukup besar. Ruang kelas yang sempit atau padat dengan meja dan kursi dapat menghambat pelaksanaan model ini. Guru mungkin perlu memindahkan perabotan terlebih dahulu agar ruang menjadi luas untuk membentuk dua lingkaran yang rapi dan aman bagi pergerakan siswa.

Setelah analisis mendalam mengenai beberapa pendapat diatas, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* memiliki beberapa kelemahan yaitu terletak pada aspek keterbatasan ruang dan efisiensi waktu. Model ini membutuhkan luasnya ruang kelas agar siswa dapat bergerak dengan leluasa dan membentuk dua lingkaran secara tertib. Selain itu, proses pelaksanaannya yang memakan waktu dapat menyebabkan peserta didik kehilangan fokus dan berpotensi menggunakan waktu kegiatan untuk bercanda atau bergurau. Dengan demikian, efektivitas penerapan model *Inside Outside Circle* sangat bergantung pada kondisi ruang kelas dan kemampuan guru dalam mengelola waktu serta kedisiplinan siswa.

d. Sintaks Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Sintaks Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* menurut Spencer Kagan dalam (Wiwinda, 2020).

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Sintaks	Aktivitas
Fase 1: Pembentukan Lingkaran	Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar dan meminta mereka membentuk dua lingkaran konsentris (lingkaran dalam dan luar). Siswa bergerak membentuk formasi dan berdiri saling berhadapan dengan pasangan di depan mereka.
Fase 2: Pemberian kartu/ informasi	Guru membagikan kartu berisi materi, pertanyaan, atau konsep yang akan dibahas. Siswa menerima kartu, membaca informasi, dan menyiapkan jawaban atau pemahaman yang akan mereka sampaikan kepada pasangannya.
Fase 3: Pertukaran informasi pertama	Guru menginstruksikan siswa untuk berdiskusi dengan pasangan pertama.

	Siswa menyampaikan jawaban, menjelaskan konsep pada kartu, mendengarkan penjelasan teman, serta saling bertanya atau menanggapi informasi.
Fase 4: Rotasi lingkaran	Guru meminta lingkaran luar untuk bergerak beberapa langkah searah jarum jam sehingga terbentuk pasangan baru. Siswa di lingkaran luar bergeser, sementara siswa di lingkaran dalam tetap di tempat.
Fase 5: Pertukaran informasi berulang	Guru meminta siswa kembali berbagi informasi dengan pasangan baru. Siswa mendiskusikan materi, membandingkan pemahaman, memperbaiki jawaban, dan memperluas wawasan dari penjelasan teman yang berbeda.
Fase 6: Klarifikasi dan penguatan	Guru memberikan penjelasan tambahan, meluruskan kesalahan konsep, dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dibahas. Siswa menyimak klarifikasi, mencatat poin penting, dan menyesuaikan pemahaman mereka.
Fase 7: Refleksi dan penutup	Guru menutup kegiatan dengan refleksi atau rangkuman pembelajaran. Siswa menyampaikan hal yang dipelajari, berbagi pengalaman, dan menjawab pertanyaan reflektif untuk menguatkan pemahaman.

2. Media *Explosion Box*

a. Pengertian Media *Explosion Box*

Menurut Eka Yusnaldi & Nurhayani (2024), *Explosion Box* adalah kotak kado berbentuk persegi yang terbuat dari kardus atau karton yang ketika tutupnya dibuka, bagian dalamnya dipenuhi dengan berbagai desain menarik yang menciptakan efek visual yang unik. Media *Explosion box* adalah media yang berbentuk kotak yang ketika

kotak tersebut dibuka, keempat sisinya akan membentuk pola jaring-jaring, dan akan muncul teks atau gambar sesuai dengan materi pembelajaran yang akan digunakan (Nabilla & Nora, 2022). Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Islamy (2022), *Explosion Box* adalah sebuah kotak persegi berbentuk kotak kado yang terbuat dari kertas, dengan desain visual yang dirancang sedemikian rupa sehingga bagian dalam kotak tersebut dipenuhi berbagai elemen menarik saat tutupnya dibuka.

Media *Explosion Box* dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbentuk kotak yang ketika dibuka, sisi-sisinya akan terbentang membentuk jaring-jaring kotak dan menampilkan teks atau gambar menarik sesuai dengan materi, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif.

b. Karakteristik Media *Explosion Box*

Karakteristik dan ciri khas *Explosion Box* dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran adalah tampilan visualnya yang berbeda dari media pembelajaran lainnya, perpaduan antara kotak dan buku lipat, konstruksi yang dapat dilipat, ditarik, dan dibuka-tutup, serta pemuatan materi yang padat karena memiliki banyak sisi yang dapat dimanfaatkan dan tetap dalam bentuk yang efisien, sehingga *Explosion Box* tergolong fleksibel dan praktis untuk dibawa serta digunakan kapan saja (Islamy, 2022).

Media ini merupakan gabungan antara kotak dan buku lipat yang dapat dibuka, ditarik, dan dilipat kembali, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Setiap sisi kotak dapat dimanfaatkan untuk memuat materi pembelajaran secara padat, baik berupa teks, gambar, maupun elemen visual lain yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, bentuknya yang ringkas, fleksibel, dan mudah dibawa menjadikan *Explosion Box* praktis digunakan di berbagai kondisi pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan karakteristik tersebut, media ini tidak hanya berguna sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai alat kreatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

c. Kelebihan Media *Explosion Box*

Menurut Baroro (2023), kelebihan media *explosion box* diantaranya:

- 1) Penggunaan media ini dapat dilakukan dengan membuka tutup di setiap sisinya, sehingga memicu rasa penasaran dan kesan yang baik.
- 2) Hal ini meningkatkan rasa ingin tahu saat kita membukanya karena terlihat ada kejutan di dalamnya.
- 3) Setiap sisinya diisi dengan konten yang bervariasi, sehingga rasa ingin tahu peserta didik semakin meningkat.
- 4) Bentuk medianya berupa kotak seperti kubus, dan di dalamnya terdapat kotak kado.

Menurut (Frima et al., 2022), kelebihan jika media *Explosion Box* digunakan dalam pembelajaran yaitu praktis untuk digunakan, mudah dibawa serta memiliki tampilan berbentuk tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar peserta didik serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun kelompok

Sal'aty et al., (2025), mengungkapkan kelebihan *explosion box* dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Dapat digunakan untuk menjelaskan ide atau konsep, karena *explosion box* ini dapat memperjelas suatu masalah dalam topik apa pun serta untuk semua usia, sehingga dapat digunakan untuk mencegah serta memperbaiki suatu kesalahan..
- 2) Harga *explosion box* lebih murah dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lainnya. Untuk mendapatkan *explosion box* ini juga tergolong mudah tanpa perlu mengeluarkan banyak uang.
- 3) *Explosion box* dapat digunakan untuk semua tingkatan pendidikan mulai dari TK hingga perguruan tinggi.
- 4) Dapat mengatasi batasan waktu dan ruang.
- 5) Mudah digunakan selama proses belajar, karena tidak memerlukan alat bantu apa pun dalam penerapannya.
- 6) *Explosion box* bersifat konkret, yaitu gambarnya lebih nyata dalam menggambarkan pokok permasalahan dibandingkan dengan media verbal semata..

Setelah dianalisis secara mendalam, terlihat media *Explosion Box* memiliki keunggulan yaitu, terletak pada desainnya yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Media ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu, semangat, serta antusias belajar peserta didik melalui tampilan visual yang unik dan pengalaman membuka sisi-sisi kotak yang penuh kejutan. Selain itu, *Explosion Box* mudah dibuat, berbiaya rendah, bersifat konkret, serta dapat digunakan untuk berbagai jenjang pendidikan dan tema pembelajaran, sehingga efektif dalam menyampaikan konsep dan memperjelas materi secara sederhana namun bermakna.

d. Kelemahan Media *Explosion Box*

Baroro (2023), mengungkapkan media *explosion box* memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat media pembelajaran *explosion box*.
- 2) Agar siswa tertarik, kita harus memiliki kreativitas untuk dapat menghias media tersebut..
- 3) Bahan yang diperlukan biasanya ada yang mahal.

Menurut pandangan Sal'aty et al., (2025) kekurangan media *explosion box* yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan media mungkin terlalu kecil untuk kelompok belajar yang besar. Meskipun gambar dapat diperbesar, hal ini memerlukan biaya yang cukup besar.
- 2) Gambar yang disediakan hanya dua dimensi, sehingga tidak memungkinkan untuk memahami bentuk tiga dimensi asli.
- 3) Penggunaan representasi visual objek yang rumit mungkin tidak efektif untuk latihan pembelajaran.
- 4) Penggunaan tampilan media dapat menimbulkan berbagai interpretasi terhadap gambar yang sama.
- 5) *Explosion box* yang digunakan tidak dapat bergerak, sehingga n suatu pola gerakan tidak dapat diperlihatkan, kecuali jika beberapa gambar ditampilkan dalam suatu peristiwa pada pola geraka tertentu.

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai kelemahan media *explosion box* diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media pembelajaran *Explosion Box* terletak pada aspek pembuatan dan keterbatasan visualnya. Media ini memerlukan waktu lama, biaya relatif mahal, dan tingkat kreativitas tinggi dalam pembuatannya. Selain itu, ukuran kotak yang kecil, gambar dua dimensi, serta keterbatasan dalam menampilkan gerakan atau bentuk nyata

membuatnya kurang efektif untuk kelompok besar atau materi yang kompleks. Dengan demikian, meskipun menarik dan interaktif, penggunaan *Explosion Box* memerlukan perencanaan dan penyesuaian agar tetap efisien dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

e. Cara Membuat Media *Explosion Box*

Menurut Baroro (2023), media *explosion box* dapat dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Potong kardus atau kertas karton menjadi beberapa bagian dengan bentuk kubus dengan ukuran yang sama setiap sisi. Potong sesuai dengan ukuran yang diinginkan.
- 2) Lapsi kardus atau karton dengan kertas sesuai yang diinginkan seperti kertas kado, kertas jasmine, kertas buffalo atau kertas lainnya.
- 3) Melapsi kertas karton atau kardus yang sudah dipotong dan dirangkai sehingga menjadi jaring-jaring kubus. Lakukan hal yang sama pada kotak yang lebih kecil hingga semuanya tertutup dan terangkat.
- 4) Kemudian hiasi sisi tiap sisi kubus dengan berbagai macam gambar atau yang lainnya sesuai dengan yang diinginkan.
- 5) Terakhir buatlah tutup kotak sesuai dengan ukuran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dihasilkan dari kegiatan yang dilakukan oleh individu akan terjadi sebagai hasil dari proses belajar. Belajar merupakan komponen terpenting dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah (Harun, 2021). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat, M., & Salim (2022), belajar adalah perubahan perilaku yang dilakukan oleh seseorang sehingga terjadi penambahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mencapai perkembangan pribadi manusia secara utuh. Hasil belajar atau prestasi akademik di sekolah dapat ditunjukkan melalui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran (Novianti et al., 2020). Berdasarkan berbagai definisi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang timbul dari proses belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto dalam Kurniawan et al., (2018), Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat pada diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar diri individu.

Taupik & Fitriani (2021), berpendapat bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah:

- 1) Pengaruh eksternal yang memengaruhi proses belajar diklasifikasikan ke dalam dua kategori: (a) faktor non-sosial. Faktor-faktor ini sangat beragam dan mencakup kualitas udara, cuaca, waktu, tempat (lokasi, bangunan), alat bantu belajar yang disukai, dan sebagainya. (b) Aspek sosial dalam proses belajar. Faktor manusia (orang lain) dimaksudkan dalam konteks ini, terlepas dari apakah mereka hadir secara fisik atau tidak. Akibatnya, kehadiran orang lain saat seseorang sedang belajar dapat secara signifikan mengganggu proses pembelajaran.
- 2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa diklasifikasikan menjadi dua jenis: (a) faktor fisiologis, yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang. Kondisi fisik yang bugar dan sehat memiliki dampak positif terhadap pengalaman belajar seseorang. (b) Faktor psikologis adalah aspek-aspek kondisi mental seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar.

Menurut Daryanto dalam Yuliasari (2020), Faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa diklasifikasikan menjadi dua jenis, internal dan eksternal. Kondisi fisik (kondisi sensorik) dan kondisi psikologis (minat, kecerdasan, kemampuan, motivasi, sikap, kebiasaan, emosi, dan penyesuaian diri) adalah contoh faktor yang

dihasilkan oleh siswa. Variabel yang terkait dengan sekolah adalah variabel yang berasal dari luar siswa..

Berdasarkan pemaparan mengenai faktor hasil belajar, dapat disimpulkan hasil belajar dipengaruhi oleh dua jenis factor, internal dan eksternal. Unsur internal meliputi kesehatan fisik dan kelima indra, serta aspek psikologis termasuk minat, motivasi, bakat, kecerdasan, sikap, emosi, dan kebiasaan belajar. Sementara itu, variabel eksternal merujuk pada hal-hal yang terjadi di luar kendali siswa, seperti interaksi sosial dengan orang lain dan unsur non-sosial seperti lingkungan belajar, cuaca, waktu, dan fasilitas. Unsur-unsur sekolah seperti teknik pengajaran, kurikulum, program pendidikan, dan infrastruktur merupakan faktor eksternal penting yang memengaruhi prestasi belajar siswa.

c. Indikator Hasil Belajar

Tercapainya tujuan pendidikan merupakan tanda keberhasilan indikator belajar. Capaian hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan di sekolah. Pemaparan oleh Lestari & Rasto (2024), adapun indikator hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu: (1) Ranah Kognitif; (2) Ranah Afektif; dan (3) Ranah Psikomotor. Melalui tiga ranah ini memungkinkan kita untuk menganalisis sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran sepanjang kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran jauh lebih dari sekadar informasi (kognitif), tetapi juga bagaimana siswa meningkatkan perilaku mereka (afektif) dan

membangun kemampuan (psikomotor). Di sisi lain, guru sering menilai prestasi belajar hanya berdasarkan faktor kognitif.

Krisnayanti & Wijaya (2022), menyebutkan tiga ranah indikator hasil belajar:

- 1) Ingatan, pemahaman, penerapan, dan analisis adalah contoh indikator ranah kognitif.
- 2) Ranah afektif memiliki sejumlah penanda, termasuk penerimaan, apresiasi, pendalaman, dan penghagaan..
- 3) Ranah psikomotor mencakup berbagai penanda, termasuk kemampuan gerak dan tindakan, serta kemampuan ekspresi verbal dan nonverbal.

Bedasarkan pemaparan diatas, indikator hasil belajar hasil belajar mencakup tiga domain utama yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga domain ini memberikan ringkasan menyeluruh tentang seberapa baik siswa memperoleh penguasaan materi dan berkembang selama proses pembelajaran, namun praktiknya seringkali hanya berfokus pada bagian kognitif..

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan jenis pembelajaran terpadu yang memadukan prinsip-prinsip ilmiah dan sosial untuk memberikan pemahaman yang lebih lengkap kepada siswa tentang dunia di sekitar mereka. Terdapat beberapa pembaruan pada kurikulum merdeka, salah satunya adalah integrasi

pembelajaran sains dan studi sosial ke dalam IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dengan tujuan mengembangkan keterampilan penyelidikan, pemahaman diri dan lingkungan sekitar, serta mengembangkan pengetahuan dan konsep dalam pembelajaran yang telah diterapkan..

Dalam konteks pendidikan dasar, IPAS hadir sebagai upaya untuk menyederhanakan struktur pembelajaran dan menghadirkan materi yang sesuai dengan kehidupan siswa. Melalui kolaborasi antara keduanya, pembelajaran IPAS juga membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu tentang fenomena pengetahuan yang terjadi di sekitar mereka melalui pengalaman belajar di kelas (Taupik & Fitriani, 2021). Pembelajaran ini menekankan tidak hanya pemahaman intelektual, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan untuk mengamati lingkungan sekitar, dan sikap peduli terhadap fenomena alam dan sosial. Secara teori, pendekatan konstruktivis mendukung pembelajaran IPAS dengan menekankan bahwa siswa menciptakan pengetahuan melalui pengalaman langsung, observasi, keterlibatan dengan lingkungan, dan pertukaran antar teman sebaya. Memahami konsep memungkinkan siswa untuk memahami atau menjelaskan fakta tertentu dengan kata-kata mereka sendiri tanpa mengurangi makna dari topik yang mereka pelajari (Fadholi et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS idealnya dilakukan melalui kegiatan eksploratif, investigatif, dan berbasis pengalaman nyata

sehingga siswa dapat menghubungkan konsep ilmiah dan sosial yang dipelajari dengan konteks kehidupan mereka.

Dari segi karakteristik, pembelajaran IPAS memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan pembelajaran mata pelajaran yang terpisah. IPAS bersifat tematik, fungsional, dan kontekstual, oleh karena itu dalam penyajian informasi atau materi dimaksudkan untuk menghubungkan berbagai konsep dalam satu tema yang relevan dengan kehidupan siswa. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ramadhan et al., (2024), pembelajaran IPAS memungkinkan siswa untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar mereka serta menggunakan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih baik dan mempersiapkan diri menghadapi masalah di masa depan. Karakteristik ini mempermudah siswa dalam melihat hubungan antara proses ilmiah dan dinamika sosial, misalnya hubungan antara musim dan aktivitas ekonomi masyarakat, atau interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, siswa memperoleh wawasan menyeluruh tentang keterkaitan antara lingkungan fisik, makhluk hidup, sumber daya, masyarakat, dan perubahan yang terjadi di dalamnya.

Tujuan utama mempelajari IPAS adalah untuk membentuk siswa yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan alam dan sosial mereka. Pembelajaran IPAS juga berusaha menanamkan pengetahuan ilmiah, rasa ingin tahu, keterampilan observasi, dan pemahaman tentang hubungan sebab-akibat dalam peristiwa alam dan

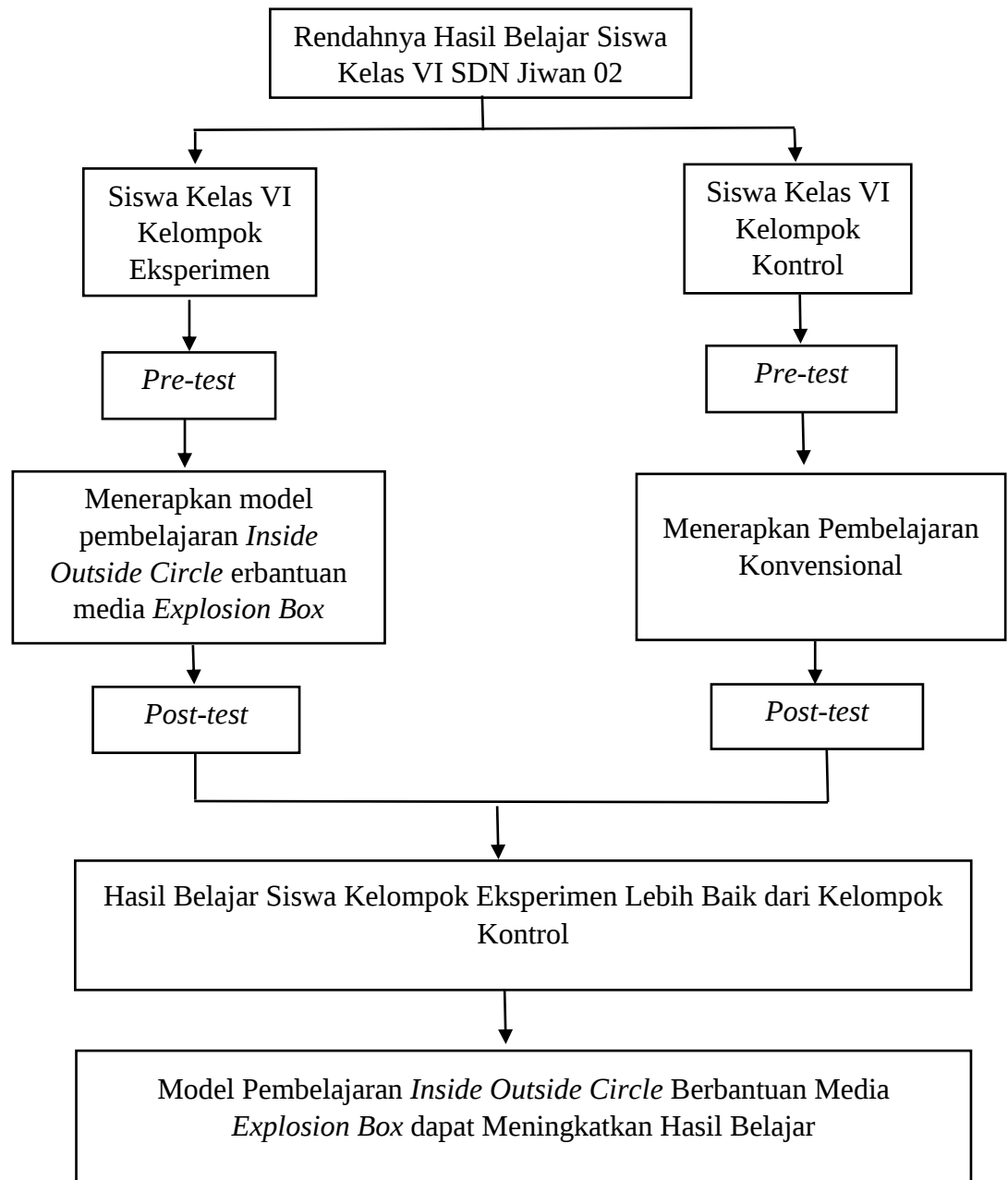
sosial. Selain itu, IPAS dirancang untuk mengembangkan literasi sains dan literasi sosial dasar yang dapat menjadi bekal penting bagi siswa dalam pemahaman isu lingkungan, perkembangan teknologi, interaksi masyarakat, serta dinamika kehidupan. Melalui pemahaman integratif ini, siswa diharapkan memiliki kemampuan mengambil keputusan, bekerja sama, serta solusi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Secara keseluruhan, pembelajaran IPAS memegang peran signifikan dalam membekali siswa dengan kemampuan memahami dunia secara utuh dan komprehensif sejak jenjang pendidikan dasar.

B. Kerangka Berpikir

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya penguasaan model pembelajaran dan penggunaan pembelajaran yang berpusat pada guru secara terus-menerus, yang tidak mendorong siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran, sehingga siswa kehilangan fokus dan kesulitan untuk mengulang informasi yang disampaikan oleh guru. Pemanfaatan model pembelajaran berbasis kelompok dan diskusi dapat meningkatkan kerja sama dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pendidikan. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* dan sintaks terkait.

Namun, penggunaan model pembelajaran saja tidak menjamin hasil belajar yang baik. Media pembelajaran konkret juga diperlukan untuk membantu siswa memahami informasi secara visual. Salah satu media tersebut adalah *Explosion Box*. Melalui penyajian visual diharapkan siswa memiliki

pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dari kerangka pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bagan seperti **Gambar 2.1**



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan Media *Explosion Box* di kelas VI SDN Jiwan 02.
- H_0 (Hipotesis Nol): Tidak Terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan Media *Explosion Box* di kelas VI SDN Jiwan 02.