

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Strategi *Inside Outside Circle*

a. Pengertian Strategi

Strategi sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan yang diharapkan. Majid (2013: 3) menjelaskan bahwa istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Begitu juga seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik. Hamruni (2012: 1) menjelaskan bahwa strategi dapat digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Berkaitan dengan dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran adalah suatu cara yang dipilih oleh guru untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Yaumi (2014:137) menjelaskan bahwa strategi dipahami sebagai keseluruhan rencana yang mengarahkan pengalaman belajar, seperti mata pelajaran, mata kuliah atau modul. Hal ini mencakup cara yang direncanakan oleh pengembangan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Adisusilo (2014: 85) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran sebagai suatu kegiatan pembelajaran harus dikerjakan baik oleh pendidik maupun peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Pengertian yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan dan sarana penunjang kegiatan.

b. Fungsi Strategi

Fungsi dari strategi pada dasarnya adalah berupaya agar strategi yang tersusun dapat diimplementasikan secara efektif. Assauri (2013: 7) fungsi strategi adalah sebagai berikut:

- 1) Mengkomunikasikan suatu maksud (visi) yang ingin dicapai kepada orang lain.
- 2) Menghubungkan atau mengaitkan kekuatan atau keunggulan organisasi dengan peluang dari lingkungannya.
- 3) Memanfaatkan atau mengeksploitasi keberhasilan dan kesuksesan yang dapat sekarang atau sekaligus menyelidiki adanya peluang-peluang baru.
- 4) Menghasilkan dan membangkitkan lebih banyak sumber daya yang lebih banyak dari yang digunakan sekarang.
- 5) Mengkoordinasikan dan mengarahkan kegiatan atau aktivitas organisasi kedepan.
- 6) Menggapai serta bereaksi atas kegiatan atau aktivitas ke depan.

c. Pengertian Strategi *Inside Outside Circle*

Strategi yang baik merupakan strategi yang berhasil dalam melakukan suatu proses pembelajaran. Shoimin (2014:87) Menjelaskan bahwa strategi *Inside Outside Circle* merupakan pembelajaran dengan sistem

lingkaran kecil dan lingkaran besar yang diawali dengan pembentukan kelompok besar dalam kelas yang terdiri dari dalam dan kelompok lingkaran luar. Anggota lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam. Antara anggota lingkaran dalam dan luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan, dimana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Lie (2010: 65) menjelaskan bahwa untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar saling berbagi informasi saat yang bersamaan.

Pengertian yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa strategi *Inside Outside Circle* merupakan strategi yang bisa dilakukan berdasarkan jumlah siswa dalam lingkaran yaitu lingkaran individu dan lingkaran kelompok. Strategi ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi pada waktu yang bersamaan. Pendekatan ini bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti: Ilmu Pengetahuan Sosial, Agama, Matematika dan Bahasa. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan teknik *Inside Outside Circle* ini adalah bahan yang membutuhkan pikiran dan informasi antar siswa.

d. Langkah-langkah strategi *Inside Outside Circle*

Strategi *Inside Outside Circle* mempunyai langkah-langkah, Lie (2010: 65) menjelaskan langkah-langkah strategi *Inside Outside Circle* diantaranya:

Kegiatan Awal

1. Guru memberikan salam dan menyampaikan kabar untuk membuka pelajaran.
2. Mengkondisikan serta memeriksa kehadiran siswa dan memastikan siswa siap menerima pelajaran.
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
4. Guru mengulang pelajaran sebelumnya dan memberikan pertanyaan (apersepsi).
5. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa lebih banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
2. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap ke dalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam
3. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4. Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi.
5. Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

Kegiatan Penutup

1. Guru melakukan tanya jawab seputar materi yang disampaikan.
2. Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah disampaikan.
3. Guru memberikan informasi tentang materi dan kegiatan pembelajaran pada pertemuan yang akan datang.
4. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa penggunaan strategi *Inside Outside Circle* menuntut pendidik harus fokus dan bersungguh-sungguh dalam pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisir, agar pelaksanaan strategi *Inside Outside Circle* dapat berjalan dengan lancar. Strategi *Inside Outside Circle* dapat mempengaruhi motivasi dan keaktifan pada setiap individu dan mempunyai rasa percaya diri.

e. Kelebihan dan kekurangan strategi *Inside Outside Circle*

Strategi *Inside Outside Circle* mempunyai kelebihan dan kekurangan, Shoimin (2014: 90) menjelaskan kelebihan dan kekurangan strategi *Inside Outside Circle* diantaranya:

- 1) Kelebihan
 - a) Tidak ada bahan spesifikasi yang dibutuhkan untuk strategi sehingga dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam pelajaran
 - b) Kegiatan ini dapat membangun sifat kerjasama antar siswa
 - c) Mendapatkan informasi yang berbeda pada saat yang bersamaan
- 2) Kekurangan
 - a) Membutuhkan ruang kelas yang besar
 - b) Terlalu lama sehingga tidak konsentrasi dan disalahgunakan untuk bergurau
 - c) Rumit untuk dilakukan

Penjelasan tersebut menjelaskan bahwa penggunaan strategi *Inside Outside Circle* menuntut pendidik harus fokus dan bersungguh-sungguh dalam pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisir, agar pelaksanaan strategi *Inside Outside Circle* dapat berjalan dengan lancar. Keunggulan dari strategi *Inside Outside Circle* adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Kekurangan dari strategi *Inside Outside Circle* membutuhkan ruangan yang luas jika jumlah siswanya banyak dan disalahgunakan untuk bergurau.

2. Kerjasama

a. Pengertian kerjasama

Karakter penting yang harus dibangun agar anak didik dapat meraih keberhasilan, baik di sekolah maupun setelah lulus adalah kemampuan dalam menjalin kerjasama. Wiyani (2014:77) menjelaskan bahwa kerjasama merupakan kemampuan dalam menjalin kerjasama ini dapat

dilatih kepada anak didik dengan sering membuat kerja kelompok pada saat proses belajar mengajar. Lie (2010: 88) menjelaskan bahwa kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Sarwown dalam Lakoy (2015) menjelaskan bahwa kerjasama bahwa kerjasama merupakan bentuk kelompok yang terdiri lebih dari seseorang yang melakukan tugas dengan sejumlah peraturan dan prosedur.

Azzet (2014:43) menjelaskan bahwa kerjasama merupakan kemampuan dalam menjalin kerjasama juga dapat dibangun dengan permainan yang menyenangkan. Semua anak dilibatkan dalam permainan yang membutuhkan lebih dari satu orang dalam bermain. Pada saat bergembira dalam permainan, anak didik dibangun kemampuannya dalam bekerja sama dengan teman-teman. Johnson (2011: 164) menjelaskan bahwa kerjasama merupakan kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama.

Pengertian yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain mutlak sangat diperlukan, baik itu lingkungan keluarga, masyarakat sekitar, atau di tempat kerja. Pola pikir siswa yang satu tentu

akan berbeda dengan pola pikir siswa lain meskipun masih dalam satu kelompok, sehingga adanya perbedaan pola pikir tersebut akan melatih siswa bagaimana cara menyatukan pemikiran mereka untuk tujuan kelompok.

b. Indikator kerjasama

Kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan bersama-sama. Berikut ini terdapat sebuah tabel yang merupakan rujukan hasil dari Suparno (2013: 137) .

No	Indikator Kerjasama
1	Memberi penjelasan materi atau jawaban kepada teman
2	Mengemukakan Pendapat
3	Berbagi informasi atau pengetahuan
4	Tanggung jawab terhadap tugas
5	Memberi masukan

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian prestasi belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Hamdani (2011:137) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Mulyasa (2013:189) menjelaskan bahwa prestasi belajar hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar Yaumi (2014:

105) menjelaskan bahwa prestasi merupakan dambaan setiap orang untuk memperolehnya. Prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dan menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Arifin (2009: 12) prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengajar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak siswa.

Pengertian yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik dari pengalaman, latihan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya yang tertuang dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru.

b. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Prinsipnya, prestasi belajar mempunyai faktor, Mulyasa (2013:190) menjelaskan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya:

1) Faktor Internal

a) Faktor jasmani (fisiologi) yaitu kondisi jasmani pada umumnya dan kondisi yang berkaitan dengan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama panca indera.

b) Faktor psikologis berasal dari dalam diri seorang seperti intelegensi, minat, dan sikap.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor sosial yang terdiri 1) keluarga, 2) sekolah, 3) teman, dan 5) masyarakat.

b) Faktor non-sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik; misalnya: keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber, dan sebagainya

Penjelasan tersebut menjelaskan mengenai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dengan adanya faktor tersebut maka diharapkan siswa mampu mendapatkan prestasi belajar yang optimal.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Fungsi prestasi belajar merupakan indikator keberhasilan dan sebagai indikator kualitas pendidikan, Arifin (2009: 12) terdapat fungsi utama prestasi belajar yaitu:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dan inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan daya serap (kecerdasan siswa).

Guru dalam pembelajaran harus mengetahui dan memahami prestasi belajar siswa. baik secara perseorangan maupun serta berkelompok. Sebagai fungsi prestasi tidak hanya sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga

dapat menentukan apakah perlu melakukan diagnosis, penempatan, atau bimbingan terhadap siswa.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS merupakan bidang studi yang mempelajari dan menerapkan serta menganalisis segala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan serta terpadu, sedangkan pengertian ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang yang berkesan dengan manusia sebagai anggota masyarakat. Susanto (2014: 5) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Pelajaran IPS di Sekolah Dasar mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik.

Perkembangan kemampuan berfikir dalam bidang studi pendidikan IPS yang paling penting adalah menumbuhkan berfikir kreatif dan inovatif. Sapriya (2011: 51) menjelaskan bahwa pendidikan IPS sangat memperhatikan dimensi keterampilan disamping pemahaman dalam dimensi pengetahuan. Kecakapan mengolah informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi

warga negara yang mampu. Keterampilan yang diperlukan dalam proses pembelajaran IPS meliputi keterampilan meneliti, berfikir, partisipasi, dan berkomunikasi.

Mata pelajaran terpadu dan terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah dilingkungannya. Trianto (2010: 171) menjelaskan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial.

Pengertian yang telah dikemukakan tersebut menjelaskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang tersusun dari gabungan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan. Gabungan ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Penggabungan ilmu-ilmu sosial tersebut yang menjadikan IPS mempunyai cakupan yang sangat banyak dan luas.

Proses pembelajaran yang dilakukan pasti memiliki tujuan yang ingin tercapai. Tujuan dalam pembelajaran merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya. Sapiya (2009: 194) tujuan mata pelajaran IPS diterapkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, dan tingkat lokal, nasional dan global.

Pengertian yang telah dikemukakan tersebut bahwa mata pelajaran IPS memiliki tujuan yang sangat penting untuk dipelajari siswa agar mudah dalam berpartisipasi di lingkungan masyarakat. Mata pelajaran IPS mengajarkan siswa bagaimana mengembangkan potensi yang dimiliki belajar berkomunikasi bekerjasama dan berinteraksi dengan orang lain, memberi bekal kepada siswa, mempersiapkan diri menjadi warga masyarakat, serta belajar peduli terhadap masyarakat dan lingkungan dengan cara memahami budaya yang ada di lingkungan.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar merupakan program pengajaran untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Supardi (2011: 186) menjelaskan bahwa tujuan IPS sebagai berikut: Pertama, memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional. Kedua, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis dan memiliki keterampilan

sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Ketiga melatih belajar mandiri, disamping untuk mengembangkan kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Keempat, pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujurn, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlaq mulia.

Tujuan pendidikan berarti sesuatu yang hendak dicapai atau diharapkan setelah proses belajar dilakukan. Trianto (2010: 176) menjelaskan bahwa tujuan IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki setiap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Pengertian yang telah dikemukakan tersebut bahwa tujuan bahwa tujuan pendidikan IPS di sekolah adalah untuk membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab, serta dapat menumbuhkan perilaku berfikir secara kritis dan inquiri. Melalui pembelajaran IPS di Sekolah Dasar diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan seorang warga negara yang baik sehingga dapat memecahkan persoalan-persoalan di lingkungannya.

5. Pengaruh Strategi *Inside Outside Circle* Terhadap Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa

Proses belajar mengajar banyak sekali hal yang harus dilakukan untuk mencapai suatu keberhasilan suatu pembelajaran. Guru merupakan faktor

penentu dimana guru mampu berinteraksi dengan siswa untuk memberikan motivasi, mengarahkan siswa untuk mengembangkan bakat dan minatnya serta membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jika dalam pembelajaran guru hanya memberikan materi dalam bentuk ceramah saja maka siswa hanya mendengar saja. Kebanyakan dari siswa ketika sudah mendengarkan materi tidak diingat dan hilang begitu saja. Sebaiknya guru menyampaikan materi pelajaran dengan mengajarkan tugas-tugas kelompok yang bertujuan untuk melatih kerjasama dengan yang lain.

Kerjasama merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama yang dilakukan dapat berupa diskusi atau bertukar informasi. Mengenai hal tersebut maka siswa akan mengingat dari apa yang telah diajarkan oleh gurunya. Guru harus menguasai macam strategi pembelajaran dan mampu mengaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Guru juga harus melakukan inovasi agar terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Memperoleh prestasi belajar yang maksimal maka siswa harus aktif dalam belajar. Karena dengan belajar aktif maka siswa akan menggunakan pikiran mereka dalam mencari ide, mempelajari gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dipelajari. Pembelajaran melalui strategi *Inside Outside Circle* menjadikan siswa terlibat dalam aktifitas pembelajaran, karena strategi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan mereka dengan mendiskusikan permasalahan yang diberikan serta saling berbagi pengetahuan yang telah dimiliki.

B. Penelitian Relevan

Kajian empiris merupakan segala informasi yang diperoleh melalui penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

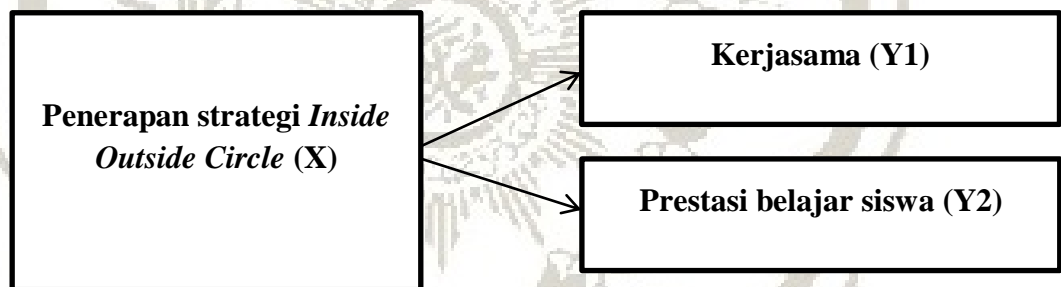
1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2019) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDN 008 Camba-Camba Kabupaten Polewari Mandar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* peserta didik kelas IV SDN Camba-Camba. Instrumen penelitian berupa hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen. Sebagai tindak lanjut penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle*, pada saat pembelajaran diharapkan guru untuk lebih membimbing peserta didik dalam bekerja kelompok.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Barsihanor (2016) berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Inside Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi IPS MI Darul Mujahidin” penelitian ini menggunakan metode penelitian *expost facto*. Hal ini dibuat perlakuan atau manipulasi terhadap variabel penelitian. Proses pengumpulan data untuk pengaruh model pembelajaran *cooperative learning Inside Outside Circle* terdapat hasil belajar siswa menggunakan angket yang dibagikan kepada 21 siswa di MI Darul Mujahidin. Data terkumpul maka untuk menganalisis sehingga data tersebut dapat membuktikan hipotesis yang telah direncanakan. Sampai pada tahap analisis, sebelumnya dilakukan penskoran bahwa skor

tertinggi untuk variabel pengaruh model pembelajara *cooperative learning* teknik *Inside Outside Circle* dan hasil belajar siswa dengan jumlah $1 \times 15 = 15$ terendah dan $4 \times 15 = 60$ tertinggi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Budikusuma (2018) berjudul "*The Influence Of The Use Of Inside Outside Circle On The Result Of Science Learning In Grade Elementary School Students*" penelitian dengan menggunakan model *Inside Outside Circle* kelas 3 hasil belajar sains SD 02 Pringtulis Jepara adalah hasil dari analisis yang diperoleh ada perbedaan hasil belajar siswa ditunjukan oleh nilai prettest dan posttest $48,76 < 73,14$ dengan a perbedaan 24,48. Hasil uji-t menunjukkan pengaruh pembelajaran *Inside Outside Circle* model hasil belajar sains dari siswa kelas 3 di SD 02 Pringtulis Jepara.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Marceillina (2019) berjudul "*The Use Of Probing Prompting Learning (PPL) and Inside Outside Circle (IOC) Model To Learning Outcome Of Plane Figure Material*" ada perbedaan dalam hasil belajar bahan pesawat antara model PPL dan model IOC, ada perbedaan dalam hasil belajar pesawat materi untuk siswa dengan kemampuan awal yang tinggi dan kemampuan awal yang rendah, ada kolerasi antara model dan kemampuan awal mempelajari hasil bahan pesawat.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2018) berjudul "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantu Metode *Edutainment* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial" Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengambilan teknik secara *random*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 1 Muhammadiyah Kabupaten Kudus tahun 2016/2017 semester

gasal. Berdasarkan analisis hasil penelitian dengan uji-t dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu Metode *Edutainment* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar siswa. Kerjasama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk membantu satu sama lain sehingga tampak bersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama. Hasil tersebut juga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD 1 Muhammadiyah Kabupaten Kudus.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Bagan di atas menjelaskan bahwa (X) yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan perlakuan dengan menggunakan strategi *Inside Outside Circle* pada kelompok eksperimen akan menghasilkan produk belajar siswa yaitu (Y1) kerjasama dan (Y2) prestasi belajar siswa. Strategi *Inside Outside Circle* diterapkan pada kelompok eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan, agar peneliti dapat mengetahui pengaruh yang dihasilkan pembelajaran tersebut pada aspek kerjasama dan prestasi belajar siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan, hipotesis pada penelitian eksperimen ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh strategi *Inside Outside Circle* terhadap kerjasama di kelas V SD Negeri 2 Langgar.
2. Terdapat pengaruh strategi *Inside Outside Circle* terhadap prestasi belajar di kelas V SD Negeri 2 Langgar.

