

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INSIDE OUTSIDE CIRCLE* (IOC) DAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Dwi Febriani Prayitno¹, candra Dewi², Ellys Mersina Mursidik³
PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

¹dwi_1902101068@mhs.unipma.ac.id, ²candra@unipma.ac.id,

³ellys@unipma.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the inside outside circle learning model assisted by flashcard media on math learning motivation. The research used a quantitative approach of true experimental type with post-test only control design. Data collection was done through questionnaires and documentation. Data analysis techniques using normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The research was conducted in class V, fifth grade A as an experimental class and fifth grade B as an control class. The results showed that there was an effect of the Inside Outside-Circle (IOC) learning model assisted by flashcards on the math learning motivation. This is indicated by the results of the hypothesis test t count greater than t table. In addition, the posttest score results also show that the experimental class has a higher average value than the control class. Teachers can apply learning models that are attractive to students and utilize integrated learning media in the teaching and learning process.

Keywords: Inside Outside Circle, Flashcards, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inside outside circle* berbantuan media *flashcard* terhadap motivasi belajar matematika. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *true eksperimental* dengan desain *post-test only control design*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Penelitian dilakukan pada kelas V, VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Inside Outside-Circle* (IOC) berbantuan *flashcard* terhadap motivasi belajar matematika. Hal ini ditunjukkan oleh hasil hitung uji hipotesis t hitung lebih besar daripada t tabel. Selain itu, hasil skor *posttest* juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Guru bisa menerapkan model pembelajaran yang menarik bagi siswa dan memanfaatkan media pembelajaran yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Inside Outside Circle, Flashcard, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Saat ini pembelajaran di sekolah dasar cenderung menggunakan model pembelajaran tradisional,

dimana siswa belajar dengan cara meniru apa yang dicontohkan guru (Blazar & Kraft, 2017; Kusmaryono *et al.*, 2022). Sementara itu,

implementasi kurikulum 13 menuntut adanya perubahan model pembelajaran yang semula tradisional menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa yang aktif dan kreatif (Murfiah, 2017). Peran guru menjadi fasilitator untuk mengembangkan metode dan strategi sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan (Kau, 2017). Hal ini juga menjadi PR penting bagi semua guru mata pelajaran termasuk guru matematika sebagai mata pelajaran yang dianggap sulit bagi kebanyakan siswa.

Pada dasarnya, seorang siswa memiliki pemahaman yang berbeda terhadap suatu pelajaran. Siswa yang tidak memahami suatu pelajaran atau bahkan tidak mengalami perubahan setelah belajar dapat dikatakan bahwa proses belajar yang dijalani kurang optimal sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang memuaskan dan jauh dari harapan (Tegeh & Pratiwi, 2019). Salah satu faktor ketika prestasi belajar siswa rendah adalah motivasi belajar yang juga rendah (Indriani, 2016), dimana motivasi belajar besar berpengaruh besar pada proses belajar. Kuat dan lemahnya motivasi belajar siswa tergantung pada faktor intrinsik dan ekstrinsik (Afifah *et al.*, 2021). Seseorang akan semangat belajar apabila mereka

memiliki keinginan untuk belajar (motivasi). Oleh karena itu, motivasi belajar siswa perlu menjadi perhatian ketika guru dan orang tua menginginkan hasil dan prestasi yang memuaskan. Memilih model pembelajaran yang digunakan dapat menjadi langkah awal untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada Kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan variatif sehingga motivasi belajar siswa juga cenderung rendah. Suasana kelas yang membosankan akan membuat siswa kurang semangat dan aktif dalam proses belajar mengajar. Mengingat motivasi belajar menjadi faktor penting dalam pembelajaran, maka guru harus dapat berpikir kreatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru bisa menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menstimulasi motivasi belajar siswa apabila menginginkan hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* dapat menjadi pilihan untuk guru dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran *Inside Outside Circle* dinilai efektif untuk meningkatkan nilai

siswa dibandingkan siswa yang belajar dengan model konvensional (Fitriani *et al.*, 2022). Manfaat model *Inside Outside Circle* siswa lebih aktif berdiskusi untuk mencari informasi baru, sehingga sehingga ketrampilan komunikasi, keaktifan dan motivasi mereka akan meningkat (Dewi *et al.*, 2020). Penilaian terhadap hasil belajar dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu internal dan eksternal adapun 2 diantaranya adalah motivasi dan keefektifan belajar (Tegeh & Pratiwi, 2019).

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* akan lebih menarik apabila dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Susanti *et al.*, 2020). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Komalasari (2016), media *flashcard* efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, ditunjukkan dengan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. *Flashcard math* adalah salah satu *flashcard* matematika yang dibuat dengan harapan mampu membuat siswa lebih interaktif dan tertarik untuk memahami pelajaran matematika, memudahkan dalam mengerjakan soal sehingga akan berdampak baik pada hasil belajar ilmu matematika (Yantik *et al.*, 2022).

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, suasana belajar akan berpengaruh pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa, Penelitian ini menjadi penting untuk mengetahui apakah penggunaan model *Inside Outside Circle* berbantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap motivasi belajar, karena penelitian sebelumnya model ini menawarkan pembelajaran yang berorientasi pada komunikasi antar siswa untuk bertukar informasi sehingga dapat meningkatkan ketrampilan komunikasi dan menambah rasa ingin tahu. Apabila antusias siswa meningkat maka guru semakin mudah memberi pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah ada Pengaruh model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan media *flashcard* terhadap motivasi belajar matematika siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan desain penelitian yang digunakan desain *True Experimental* dalam bentuk *Posttest Only Control Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 90 siswa yang terbagi dalam 3 kelas (kelas A, B, dan C). Sementara sampelnya

adalah Kelas VA sebagai kelas eksperimen (30 orang) dan VB sebagai kelas kontrol (30 orang) yang ditentukan menggunakan teknik *Probability Sampling* jenis *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik angket motivasi belajar dan dokumentasi. Tujuan menggunakan data angket adalah mencari informasi mengenai motivasi belajar kelas V pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dokumentasi digunakan untuk menjadi bahan bukti. Uji instrumen perlu dilakukan oleh penguji untuk melihat apakah instrumen dapat digunakan untuk penelitian. Uji instrumen dengan uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil uji menunjukkan bahwa dari 40 pertanyaan terdapat 29 pertanyaan memenuhi kriteria valid dan sisanya tidak valid. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas dengan teknik Alfa Cronbach yang diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,916 dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa item-itemnya dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Analisis data menggunakan uji prayarat (uji normalitas dan uji

homogenitas) dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* untuk melihat data terdistribusi normal atau tidak. Apabila terdistribusi normal, maka selanjutnya perlu diketahui apakah data berasal dari populasi yang memiliki variasi sama yaitu melalui uji homogenitas dengan uji F. Terakhir, untuk menguji kebenaran hipotesis maka dilakukan pengujian hasil angket *posttest* motivasi belajar matematika siswa menggunakan T-test *Independent Sample*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengambilan data motivasi belajar menggunakan angket yang telah dilakukan pada 30 siswa pada masing-masing kelas yang dilakukan perlakuan. Kelas eksperimen dengan model pembelajaran *inside outside circle* berbantuan media *flashcard*. Kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional yaitu menggunakan pembelajaran langsung dengan bantuan buku cetak. Berikut data yang didapatkan berupa skor rata-rata (mean), median, dan standar deviasi.

Tabel 1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Data	Eksperimen	Kontrol
N	30	30
Min	60	38

Max	90	89
Mean	74,63	65,93
Me	75	65
Mo	60	60
SD	9,26	12,61

Dari tabel 1 menunjukkan hasil kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata angket motivasi belajar matematika siswa adalah 74,63 dan pada kelas kontrol rata-ratanya adalah 65,93. Data yang sudah didapatkan kemudian diuji prayarat.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data sampel dari populasi telah terdistribusi dengan normal. Hasil menunjukkan bahwa *posttest* kelas eksperimen nilai $L_{hitung} = 0.125$ dan $L_{tabel} = 0.161$ dengan taraf signifikan 5%, sedangkan kelas kontrol nilai $L_{hitung} = 0.085$ dan $L_{tabel} = 0.161$ dengan taraf signifikan 5%. Keduanya menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga data terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui baik atau tidaknya data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen

atau tidak homogen (Sarah *et al.*, 2021). Data homogen jika sig. 0,05. Hasil menunjukkan bahwa *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $F_{hitung} (0.1856) < F_{tabel} (0.186)$, maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil ini maka data diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki populasi homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, maka dapat disimpulkan bahwa kedua persyaratan dalam melakukan analisis variasi telah terpenuhi. Maka dari itu, selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kebenaran pernyataan yang telah dibuat baik diterima maupun ditolak (Sarah *et al.*, 2021). Berikut tabel uji hipotesis sebagaimana **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Keputusan
3,044	1,672	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Hasil uji dengan taraf signifikansi 0.05 mendapatkan nilai $t_{hitung} (3.044) > t_{tabel} (1.672)$. Nilai tersebut memiliki arti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Inside*

Outside Circle berbantuan media *flashcard* terhadap motivasi belajar matematika siswa Kelas V.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari *Inside Outside Circle* (IOC) berbantuan media *flashcard* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V. Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap model pembelajaran yang digunakan dengan motivasi belajar siswa kelas V.

Penggunaan model *Inside Outside Circle* berbantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa. Pengaruh ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ($74.63 > 65.93$). Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang mendapat perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Uji hipotesis *posttest* juga menunjukkan adanya pengaruh perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantuan media *flashcard* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V. Didapatkan hasil bahwa model pembelajaran *Inside*

Outside Circle memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran di kelas. Seperti yang telah dipaparkan oleh Tiwery & Souisa (2019) penerapan model *Inside Outside Circle* dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi cara inovatif yang menuntut siswa untuk berinteraksi, berbicara dengan orang lain dan membangun motivasi, selain itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran *inside outside circle* memungkinkan siswa untuk aktif berinteraksi dengan sesama siswa dan memudahkan dalam memahami pelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu Hartini *et al.*, (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif model *inside outside circle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Kehadiran model pembelajaran ini meningkatkan interaksi antar siswa dan menciptakan lingkungan kelas yang menarik yang membantu siswa memahami materi. Menurut Dewi (2017) mengatakan bahwa model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih ekspresif ketika berbicara dan lebih aktif sebagai pengembang kreativitas dan inisiatif.

Media pembelajaran dengan *flashcard* dianggap memenuhi beberapa aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan memperluas kosakata. Media ini juga dapat membantu mengingat dan mengevaluasi bahasa pembelajaran: definisi, symbol, ejaan bahas asing, rumus dan lain-lain (Wahyuni, 2020). *Flashcard* mampu meningkatkan konsentrasi, menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi. Sejalan dengan penelitian Chotimah (2021), *flashcard* bermanfaat untuk memotivasi siswa dengan cara menuntut siswa aktif untuk menambah pengetahuan. Keefektifan *flashcard* disampaikan oleh Lisa (2019) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media *flashcard* dan setelah penerapan media *flashcard*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan tentang pengaruh model pembelajaran Inside Outside-Circle (IOC) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh tipe Inside Outside-Circle (IOC) berbantuan *flashcard* pada motivasi

belajar siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis t-test lebih besar dari t tabel. Siswa yang belajar dengan model inside outside circle memiliki nilai angket motivasi lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak belajar dengan model IOC. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan dari peneliti lain untuk mengkaji penerapan model pembelajaran IOC pada pembelajaran matematika ataupun pada mata pelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Purwati, R., Casta, & Hidayati, F. (2021). Optimalisasi *Flashcard* untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 3(4), 232–251.
- Blazar, D., & Kraft, M. A. (2017). Teacher and Teaching Effects on Students' Attitudes and Behaviors. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 39(1), 146–170.
- Chotimah, C. (2021). *Flashcard* as a Learning Media To Motivate Students. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1), 67–75.
- Dewi, C. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam

- Bermain Drama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside-Outside Circle. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 567.
- Dewi, S. S., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2020). Penerapan Model Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi. *Jurnal Utile*, 6(1), 86–91.
- Fitriani, A. N., Permatasari, D., & Dayu, K. (2022). Keefektifan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1050–1056.
- Hartini, T., Rusijono, Mr., & Nasution, Mr. (2018). *Implementation of Cooperative Learning Inside-Outside Circle Model to Improve Elementary School Students' Motivation and Learning Outcome*. 173(Icei 2017), 329–331.
- Indriani, A. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di Sd Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(2), 134.
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 0(0), 157–166.
- Komalasari, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math terhadap Hasil Belajar Metematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 237–246.
- Kusmaryono, I., Maharani, H. R., & Kartinah. (2022). The importance of mathematical disposition and procedural-conceptual knowledge for elementary school teachers. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(2), 143–158.
- Lisa, H. (2019). The Effectiveness of Flashcards on the Motivation To Increase English Vocabulary Among the Fourth Elementary School. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 4(1), 43–53.
- Murfiah, U. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu

- Dalam Mengembangkan *Language Education*, 3(1), 33–45.
Kreativitas Anak Sekolah Dasar.
- Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 94.
- Sarah, K., Mursalin, M., Muliana, M., Nuraina, N., & Rohantizani, R. (2021). The Influence of the Inside Outside Circle Cooperative Learning Model on Students' Mathematical Communication Ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(3), 177.
- Susanti, P. I., Gede Agung, A. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2020). Pengaruh Model Inside Outside Circle Berbantuan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 22–34.
- Tegeh, I. M., & Pratiwi, N. L. A. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal IKA*, 17(2), 150.
- Tiwery, D. S., & Souisa, T. R. (2019). Inside-outside circle as the way in building students' motivation and interaction in speaking classroom activities. *International Journal of*
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9.
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427.
-