

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE IOC (*INSIDE OUTSIDE CIRCLE*) TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Suci Wulandari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
suci.20177@mhs.unesa.ac.id

Delia Indrawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
deliaindrawati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengenal angka pada kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe IOC pada materi mengenal angka di kelas 1 sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang diambil yaitu kelas eksperimen (1A) dan kelas kontrol (1B) dengan masing-masing berjumlah 20 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam pengambilan data berupa soal *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian menggunakan Mann Whitney yang termasuk dalam uji non parametrik dengan bantuan program SPSS25. Hasil data yang diperoleh menunjukkan nilai pada kelas eksperimen sebesar 24,03 dan pada kelas kontrol sebesar 16,98. Dari hasil tersebut didapatkan pula nilai *Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05* yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat dilihat dari adanya peningkatan pada nilai *N-Gain* berdasarkan pengujian menggunakan uji *N-Gain* diperoleh hasil sebesar 0,43 pada kelas eksperimen dan 0.38 pada kelas kontrol. Dari kedua hasil tersebut dapat disimpulkan baik peningkatan kemampuan mengenal angka di kelas eksperimen maupun kontrol sama sama pada kategori sedang namun jika dibandingkan hasil yang telah diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif, *inside outside circle*, mengenal angka.

Abstract

*This research was motivated by the low ability of students to recognize numbers in grade 1 of elementary school. This research was conducted with the aim of finding out the effect of using the IOC type cooperative learning model on number recognition material in grade 1 of elementary school. The approach used is quantitative using a Nonequivalent Control Group Design. The samples taken were the experimental class (1A) and the control class (1B) with 20 students each. The research method used in collecting data was pretest and posttest questions. The test results use Mann Whitney which is included in the non-parametric test with the help of the SPSS25 program. The results of the data obtained show that the value in the experimental class is 24.03 and in the control class it is 16.98. From these results, the *Asymp.Sig value* was also obtained. (2-tailed) > 0.05 which means H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be seen from the increase in the *N-Gain* value based on testing using the *N-Gain* test, the results obtained were 0.43 in the experimental class and 0.38 in the control class. From these two results it can be concluded that both the increase in the ability to recognize numbers in the experimental and control classes are the same in the medium category, but when compared to the results obtained in the experimental class, it shows a higher increase.*

Keywords: Cooperative learning, *inside outside circle*, recognizing numbers.

PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan, khususnya di sekolah dasar, peserta didik harus mempunyai keterampilan dasar, yaitu menulis, membaca, serta berhitung. Berhitung merupakan kapabilitas krusial yang harus dimiliki semua peserta didik supaya bisa dilakukan penerapan dalam kehidupan keseharian Mubarakah, (2021) Kemampuan berhitung adalah komponen

fundamental matematika karena mencakup berhitung, yang membantu peserta didik memahami gagasan angka dan mengembangkan landasan untuk memahami prinsip-prinsip dasar matematika.

Namun ada beberapa peserta didik yang berpikir bahwa pembelajaran matematika hanya bisa dikuasai oleh peserta didik yang pintar. Menurut berpendapat bahwa matematika merupakan suatu konsep tentang ilmu

bilangan, hubungan antar bilangan satu dengan yang lain, dan suatu prosedur operasional dimana hal tersebut digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan tentang bilangan, dan berhubungan dengan angka dan symbol sehingga membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami. Sehingga untuk menarik semangat peserta didik dalam belajar berhitung sangat penting untuk mendidik para peserta didik bagaimana mengenali angka untuk membantu mereka mempelajari dasar matematika. Hal ini harus dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik memahami angka sebagai dasar berhitung. Menurut Abidin, dkk (2021) berhitung sangat penting dalam budaya terpelajar. Oleh karena itu, keterampilan berhitung sangat krusial dimiliki oleh tiap-tiap orang supaya bisa berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial, khususnya dalam mengakses informasi melalui media yang memerlukan kemampuan berhitung. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka peserta didik di sekolah dasar diperlukan untuk memperhatikan perkembangan kognitif dengan tujuan metode pembelajaran yang dipergunakan mampu memudahkan peserta didik selama proses pembelajaran.

Piaget dalam Warni (2021) menjelaskan bahwa tahapan perkembangan kognitif peserta didik tingkat sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret, yang terjadi pada usia 7–11 tahun. Pada tahap ini, proses berpikir atau kondisi mental anak dapat dikerjakan (operasional) sejauh objek yang dimaksud masih terlihat. Tahap operasional konkret ini ditandai dengan kemampuan anak untuk melakukan operasi logis terhadap objek nyata atau konkret. Anak mulai mampu memahami konsep-konsep seperti penambahan, pengurangan, pembagian, pengurutan, dan pembalikan, namun kemampuan ini sangat bergantung pada kehadiran objek fisik atau representasi visual yang dapat mereka lihat dan manipulasi. Sebagai contoh, ketika diberikan tugas matematika, anak-anak pada usia ini akan lebih mudah mengerjakannya jika mereka dapat menggunakan benda konkret seperti blok, manik-manik, atau alat peraga lainnya. Hal ini karena kemampuan mereka untuk berpikir abstrak belum sepenuhnya berkembang, sehingga mereka memerlukan bantuan visual dan manipulatif untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik dan interaktif juga sangat penting pada tahap ini. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak untuk lebih memahami dan mengingat materi, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, model pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik atau praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks. Misalnya,

dalam pelajaran sains, anak-anak dapat belajar tentang sifat-sifat materi dengan melakukan eksperimen sederhana yang memungkinkan mereka untuk mengamati dan menyentuh objek secara langsung. Dengan demikian, anak-anak pada tahap operasional konkret akan lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas yang menuntut kemampuan operasional jika didukung dengan media dan model pembelajaran yang tepat dan menarik bagi mereka. Penggunaan alat peraga, media visual, dan model interaktif tidak hanya mempermudah proses belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Sehingga, penting bagi pendidik untuk merancang kegiatan belajar yang melibatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan kognitif anak-anak pada tahap ini. Dengan cara ini, proses belajar dapat berlangsung lebih efektif, dan anak-anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Keterampilan berhitung sangat penting bagi peserta didik dan harus diajarkan sepanjang tahun-tahun pembentukan mereka melalui pendekatan pendidikan yang efektif dan menarik. Pembelajaran yang menarik melibatkan penggabungan kegiatan belajar dengan aktivitas yang menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi. Bermain adalah sebuah kesenangan yang lumrah bagi peserta didik, khususnya peserta didik kelas I selama proses belajar. Menurut Suryana (2021), bermain adalah aktivitas yang tidak hanya mengasyikkan tetapi juga mendidik bagi peserta didik. Bermain memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan memahami diri sendiri serta lingkungan sekitar, sekaligus memperoleh pengetahuan baru yang sesuai dengan minat mereka. Dalam konteks pembelajaran, bermain berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan berhitung.

Bermain sangat krusial dalam tahapan-tahapan belajar mengajar karena bisa meningkatkan beberapa elemen perkembangan pada peserta didik. Proses bermain mendorong anak-anak untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar, karena mereka merasa senang dan termotivasi oleh aktivitas yang menyenangkan. Peserta didik lebih cenderung terlibat dalam pembelajaran melalui permainan karena permainan memberikan kesenangan dan memfasilitasi perolehan pengetahuan baru. Permainan tidak hanya membuat belajar menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Misalnya, permainan yang melibatkan angka dan operasi matematika dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep matematika dasar dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Santrock dalam Widowati (2022) juga berpendapat bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan

dan dilakukan untuk hiburan, namun memiliki nilai edukatif yang signifikan.

Piaget dalam Suryana (2021) mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dibatasi oleh media yang memberikan dorongan perkembangan kognitif anak. Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam konteks yang aman dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan yang menarik akan meningkatkan semangat anak dalam belajar berhitung dan membantu pemahaman pelajaran. Permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak menguasai keterampilan berhitung dengan lebih efektif, karena mereka belajar sambil bermain. Dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna, sehingga anak-anak dapat mengingat dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan lebih baik. Bermain tidak hanya menyenangkan tetapi juga merupakan alat edukatif yang efektif, yang membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berhitung dengan lebih baik. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendalam. Sebagai hasilnya, mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan merasa lebih termotivasi untuk terus belajar.

Dari hasil observasi di MI Nizhamiyah Rejoagung, terlihat bahwa kemampuan berhitung peserta didik kurang baik. Ketika kegiatan pembelajaran angka dilakukan, banyak anak yang hanya menyebutkan angka dengan asal-asalan tanpa pemahaman yang benar. Mereka sering kali bingung membedakan angka 6 dan 9, yang sering tertukar, dan kesulitan ini juga terlihat ketika mereka menulis angka, di mana angka-angka sering kali ditulis terbalik. Bahkan, tidak jarang anak-anak masih meminta bantuan guru untuk menulis angka dengan benar, menunjukkan ketidakpercayaan diri dan kurangnya penguasaan dasar matematika. Peserta didik kelas I juga nampak kurang berminat saat belajar berhitung. Ketika diberikan pertanyaan, mereka cenderung memilih diam dan terlihat asyik dalam dunia mereka sendiri, menunjukkan kurangnya keterlibatan dan motivasi dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah dan wali kelas, diketahui bahwa masalah ini terjadi karena kegiatan pembelajaran hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai bahan ajar utama. Penggunaan LKS yang monoton membuat pembelajaran kurang menarik bagi anak-anak, sehingga mereka tidak tertarik untuk aktif berpartisipasi. Meskipun pihak sekolah sudah mencoba menggunakan model pembelajaran yang berbeda, hasilnya masih kurang

efektif ketika diimplementasikan ke dalam materi mengenal angka. Model pembelajaran yang diterapkan belum mampu menarik minat dan semangat peserta didik secara optimal. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran membuat anak-anak merasa bosan dan tidak tertantang untuk belajar. Masalah ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam metode dan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik kelas I di MI Nizhamiyah Rejoagung.

Untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, satu diantara cara yang efektif yakni dengan mengenalkan bilangan pada peserta didik dengan memakai bermacam-macam media, metode, pendekatan, model pembelajaran, permainan edukatif, dan sarana penunjang yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usianya (Rahman, 2018). Peningkatan kemampuan pengenalan angka pada peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan teknik pembelajaran kooperatif tipe IOC atau kependekan dari *Inside Outside Circle*. Model pembelajaran kooperatif tipe IOC memasukkan permainan dalam pembelajaran, sehingga efektif untuk peserta didik kelas I. Namun, jika pembelajaran terutama terfokus pada bermain, peserta didik mungkin akan cepat kehilangan minat dalam melaksanakan aktivitas belajar. Perihal ini selaras dengan penelitian Susanti, dkk (2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* Berbantuan Media Video Terhadap Pembelajaran Aktif Matematika.” Hasil penelitian menampilkan bahwa model pembelajaran IOC yang didukung media video efektif meningkatkan pembelajaran aktif matematika. Kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 81,77, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 72,68. Pendekatan pembelajaran *Inside Outside Circle* membantu meningkatkan aktivitas pembelajaran untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan pengenalan angka mereka.

Model pembelajaran IOC sebagaimana dijelaskan oleh Widiya (2020) melibatkan pembelajaran kooperatif-diskusi dimana peserta didik diorganisasikan dalam lingkaran kecil serta besar. Peserta didik akan bertukar informasi secara bersamaan dengan beberapa pasangan begitu lingkaran besar itu mulai berputar searah jarum jam. Peserta didik akan terlibat dalam wacana untuk bertukar informasi tentang topik yang dibahas dalam sesi ini. Model pembelajaran IOC meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar dengan mengatasi kendala seperti rendahnya rasa ingin tahu, keengganan membantu orang lain, dan rasa malu dalam mengemukakan pendapat. Model *Inside Outside Circle* (IOC) bertujuan untuk melibatkan peserta didik dan membangkitkan minat mereka dalam belajar, khususnya dalam

pengenalan angka. Pendekatan pembelajaran ini belum pernah diterapkan di sekolah sebelumnya, sehingga dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, sehingga bisa dilakukan penarikan kesimpulan yakni diharapkan dapat mengetahui berpengaruh atau tidaknya model pembelajaran IOC terhadap kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelas I sekolah dasar. Belajar mengajar dengan model pembelajaran IOC diharapkan akan membantu peserta didik guna mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran IOC dalam mengenal dasar-dasar matematika yang nantinya akan diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan dari penjelasan uraian diatas sehingga peneliti berminat guna melaksanakan penelitian dengan memakai model pembelajaran IOC dalam tahapan-tahapan aktivitas belajar mengajar dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* (IOC) Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”

METODE

Penelitian ini didasarkan pada metode eksperimen semu, yang merupakan suatu pendekatan penelitian yang umumnya digunakan dalam situasi di mana peneliti tidak dapat mengendalikan variabel independen secara langsung. Dalam konteks ini, penelitian kuasi-eksperimental telah dirancang dengan mempertimbangkan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas paradigma pembelajaran *Inside Outside Circle* dalam meningkatkan keterampilan pengenalan bilangan pada peserta didik kelas satu di sekolah dasar dalam konteks mengarang narasi. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang mana merupakan salah satu desain yang umum digunakan dalam penelitian eksperimen semu. Dengan menggunakan desain ini, penelitian dapat memperoleh data yang komprehensif tentang efek dari penerapan paradigma pembelajaran *Inside Outside Circle* terhadap keterampilan pengenalan bilangan, dengan membandingkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen secara paralel. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi efektivitas model pembelajaran tertentu dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan pada peserta didik kelas satu di sekolah dasar.

Desain kelompok kontrol nonekuivalen memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam pemilihan kelompok penelitian eksperimen semu tidak dapat dilakukan secara acak. Di bawah ini adalah

diagram yang menggambarkan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*:

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Pretest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Populasi penelitian ini yakni menggunakan 2 kelas di MI Nizhamiyah Rejoagung kelas I yang masing-masing kelas berjumlah sama yaitu 20 peserta didik. Sampel yang diambil adalah peserta didik kelas I dimana nanti menggunakan 2 kelas yang digunakan sebagai kelas control dan kelas eksperimen. Penggunaan teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*, hal ini sesuai dengan tujuan dan masalah yang ingin peneliti lakukan. Pada kegiatan ini akan diadakan pretest dan *posttest* untuk digunakan sebagai analisis perbandingan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran tipe *Inside Outside Circle* (IOC) terhadap kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelas I.

Penelitian yang mempunyai judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar.” Maka ada dua variabel yang digunakan yaitu sebagai berikut:

- Variabel bebas : Model Pembelajaran IOC (X)
- Variabel terikat : Kemampuan Mengenal Angka (Y)

Untuk menjamin instrumen layak untuk digunakan, uji validitas dan reabilitas dilakukan pada soal *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilanjutkan dengan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas yang dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dan peningkatan yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Instrumen penelitian akan melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum datanya diolah. Uji validitas yang diterapkan dalam konteks penelitian ini merupakan validitas isi oleh ahli dan validitas konstruk.

Table 2. Rekapitulasi Valisitas Isi

No.	Instrumen	Hasil Validasi
1.	Perangkat Pembelajaran Kelas Eksperimen	90%
2.	Perangkat Pembelajaran Kelas Kontrol	90%
3.	Lembar <i>Pretest</i>	87,27%
4.	Lembar <i>Posttest</i>	87,27%

Dari kedua perhitungan diatas didapatkan skor perolehan sebesar 90% pada setiap uji validasi kelas control dan eksperimen. Berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan skor perolehan masuk kedalam kriteria $75\% \leq SP \leq 100\%$ dengan kriteria valid dengan sedikit revisi.

Hal tersebut juga sama pada lembar validasi *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan nilai 87,27% sehingga instrumen layak digunakan di lapangan.

Peserta didik di MI Nizhamiyah Rejoagung akan diberikan instrumen yang telah diuji validitasnya. Penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang sama dan masing-masing berjumlah 10 soal. Validasi dari soal *pretest* dilakukan secara bersamaan yang telah disesuaikan dengan materi soal mengenal angka. Pengujian dilakukan pada tanggal 25 April 2024 di MI Nizhamiyah Rejoagung dengan 20 siswa yang bertindak sebagai responden.

Perhitungan menggunakan pearson product moment menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Tetapan yang digunakan yaitu 10% dengan jumlah responden 40 dari masing-masing 20 peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari validasi soal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas *Pretest* dan *Posttest*

R Hitung	R. Tabel	Keterangan
0.463089	0,3044	Valid
0.43608		Valid
0.463089		Valid
0.557013		Valid
0.400262		Valid
0.424975		Valid
0.400262		Valid
0.510736		Valid
0.465575		Valid
0.517162		Valid

Dari hasil perhitungan dengan program *Microsoft Excel* dan telah dibandingkan dengan nilai R_{tabel} didapatkan hasil 10 soal dinyatakan valid. Dengan demikian 10 soal yang valid dapat digunakan sebagai instrument penilaian.



Gambar 1. Pengerjaan *Pretest* pada Kelas Eksperimen



Gambar 2. Pengerjaan *Pretest* pada Kelas Kontrol



Gambar 3. Pengerjaan *Posttest* pada Kelas Eksperimen



Gambar 4. Pengerjaan *Posttest* pada Kelas Kontrol

Pengujian selanjutnya yang dilakukan setelah uji validitas instrumen adalah uji reliabilitas instrumen. *Cronbach's Alpha* dipilih sebagai kriteria dalam pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini. Pengujian reliabilitas dilaksanakan kelas eksperimen dan kontrol secara masing-masing. Hasil pengujian reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.698	11

Tabel 5. Hasil Reliabilitas *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.665	11

Berdasarkan hasil analisis, didapatkan masing-masing *pretest* dan *posttest* menghasilkan 0,698 dan 0,665. Nilai koefisien reliabilitas berada di $r_{11} \geq 0,60$ sehingga dapat dikatakan reliabel dan dapat dipergunakan dalam penelitian. Nilai tersebut termasuk dalam $0,60 \leq r_{11} < 0,80$ sehingga dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi. Dengan demikian, soal *pretest* dan *posttest* dapat digunakan dalam penelitian dengan tingkat reliabilitas tinggi.

Pada Uji Normalitas ini menggunakan Uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah peserta didik kurang

dari 50 dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian menggunakan program SPSS25 dengan tetapan $\alpha = 0,05$. Pada pengujian ini dilakukan satu kali dengan menggabungkan semua data *pretest* dan *posttest*. Setelah itu, data akan dianggap normal apabila nilai sig > 0,05 dan dianggap tidak normal apabila nilai sig < 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Mengenal Angka	Pretest	.251	20	.002	.835	20	.003
	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	.196	20	.042	.864	20	.009
	Posttest	.444	20	.000	.583	20	.000
	Ekperimen						
	Posttest Kontrol	.237	20	.004	.831	20	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil pengujian yang menggunakan uji *Shapiro Wilk*, hasil yang didapatkan untuk *pretest* yaitu nilai sig sebesar 0,003 untuk kelas eksperimen dan 0,009 untuk kelas kontrol. Sedangkan nilai sig pada *posttest* didapatkan hasil sebesar 0,000 untuk kelas eksperimen dan 0,003 untuk kelas kontrol. Dari hasil pengujian didapatkan hasil bahwa semua nilai sig *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dari hasil nilai yang telah didapatkan, dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga pada pengujian selanjutnya menggunakan uji non-parametrik

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dapat dilakukan menggunakan SPSS25 dengan menerapkan teknik statistik Levene's Test. Pengambilan keputusan berdasarkan hasil uji ini mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan, yaitu jika nilai signifikansi (sig) yang dihasilkan kurang dari 0,05, hal ini memberikan gambaran bahwa data memiliki variansi yang tidak homogen atau tidak sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data tersebut dianggap memiliki variansi yang homogen atau sama. Dengan demikian, uji homogenitas ini menjadi langkah penting dalam memastikan keseragaman variansi data sebelum melanjutkan ke tahap analisis selanjutnya, karena variansi yang homogen merupakan salah satu asumsi dasar dalam banyak teknik analisis statistik. Levene's Test dalam SPSS25 memberikan cara yang efektif dan efisien untuk mengevaluasi homogenitas variansi, sehingga peneliti dapat mengambil keputusan yang lebih akurat dan terpercaya berdasarkan hasil analisis data yang telah diuji homogenitasnya.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Mengenal Angka	Based on Mean	.294	1	38	.591
	Based on Median	.258	1	38	.614
	Based on Median and with adjusted df	.258	1	35.525	.615
	Based on trimmed mean	.319	1	38	.576

Berdasarkan hasil dari analisis diatas didapatkan hasil sig dari based of mean sebesar 0,591. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa data bersifat homogen dikarenakan nilai sig > 0,05.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Mengenal Angka	Based on Mean	2.002	1	38	.165
	Based on Median	3.382	1	38	.074
	Based on Median and with adjusted df	3.382	1	34.584	.074
	Based on trimmed mean	2.334	1	38	.135

Berdasarkan hasil dari analisis diatas didapatkan hasil sig dari base of mean yaitu 0,165. Dari hasil penghitungan diatas dapat dikatakan bahwa data bersifat homogen dikarenakan nilai sig > 0,05.

Berdasarkan hasil uji validitas yang menunjukkan ketidaknormalan data, maka dilakukan uji Mann-Whitney sebagai langkah selanjutnya. Uji Mann-Whitney ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dan memahami ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Uji ini dipilih karena merupakan metode non parametrik yang sesuai digunakan ketika asumsi-asumsi uji parametrik, seperti uji-t, tidak terpenuhi. Uji Mann-Whitney sangat berguna dalam situasi di mana distribusi data tidak normal, karena tidak mengharuskan data mengikuti distribusi tertentu. Dalam pelaksanaan uji ini, tingkat signifikansi yang biasa digunakan adalah α sebesar 5% (0,05). Artinya, jika nilai p (nilai probabilitas) yang dihasilkan dari uji ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang diuji. Sebaliknya, jika nilai p lebih besar dari 0,05, maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, menjadi alat yang penting untuk analisis data yang tidak memenuhi asumsi normalitas, memberikan peneliti cara yang andal untuk mengevaluasi perbedaan antar kelompok dalam kondisi tersebut.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji non parametrik *Mann-Whitney* ini dijelaskan bahwa apabila

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe IOC (*Inside Outside Circle*)

nilai Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ tidak ditolak. Apabila nilai Asymp.Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak.

Atau dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh pada kemampuan mengenal angka peserta didik kelas I setelah menggunakan model pembelajaran IOC.

Ho: tidak ada pengaruh pada kemampuan mengenal angka peserta didik kelas I pasca memakai model pembelajaran IOC.

Hasil dari pengujian menggunakan program SPSS25 dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji *Mann-Whitney*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Mengenal Angka	Kelas Eksperimen	20	24.03	480.50
	Kelas Kontrol	20	16.98	339.50
	Total	40		

Test Statistics^a

	Mengenal Angka
Mann-Whitney U	129.500
Wilcoxon W	339.500
Z	-2.131
Asymp. Sig. (2-tailed)	.033
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.056 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan hasil pengujian didapatkan nilai *mean rank* pada kelas eksperimen sebesar 24,03 sedangkan kelas kontrol sebesar 16,98. Dari hasil tersebut didapatkan pula nilai Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05 yang berarti Ha diterima dan H₀ ditolak. Dapat dikatakan bahwa pernyataan “Terdapat pengaruh pada kemampuan mengenal angka peserta didik kelas I setelah menggunakan model pembelajaran IOC”.

Uji N-Gain dilakukan untuk menilai efektivitas penerapan suatu perlakuan tertentu. Dalam penelitian ini, uji N-Gain digunakan untuk mengukur sejauh mana penggunaan perlakuan tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik Hasil uji N-Gain adalah sebagai berikut:

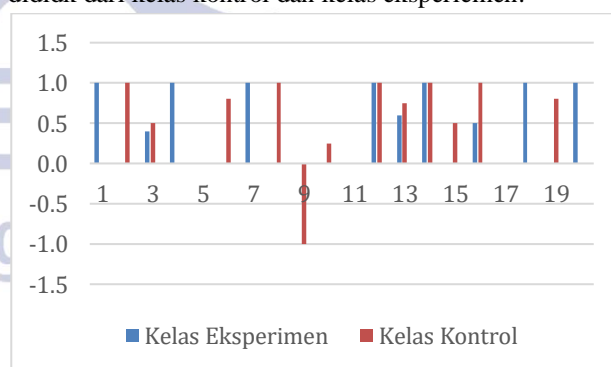
Tabel 10. Tabel Hasil Uji N-Gain

Absen	Nilai N-Gain		N-Gain Persen	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	1	0	100	0
2.	0	1	0	100
3.	0.4	0.5	40	50
4.	1	0	100	0

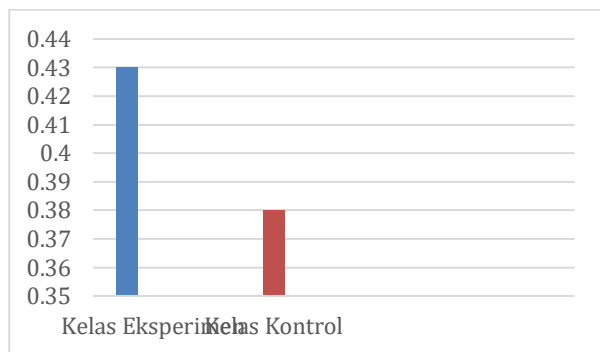
5.	0	0	0	0
6.	0	0.8	0	80
7.	1	0	100	0
8.	0	1	0	100
9.	0	-1	0	-100
10.	0	0.25	0	25
11.	0	0	0	0
12.	1	1	100	100
13.	0.6	0.75	60	75
14.	1	1	100	100
15.	0	0.5	0	50
16.	0.5	1	50	100
17.	0	0	0	0
18.	1	0	100	0
19.	0	0.8	0	80
20.	1	0	100	0
Rata-Rata	0.425	0.38	42,5	38

Berdasarkan pengujian menggunakan uji N-Gain didapatkan hasil sebesar 0,425 pada kelas eksperimen dan 0.38 pada kelas kontrol. Dari kedua hasil tersebut baik peningkatan kemampuan mengenal angka di kelas eksperimen maupun kontrol sama sama pada kategori sedang namun jika dibandingkan hasil yang telah diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dengan taraf kedua kelas adalah pada kategori sedang.

Berikut adalah grafik nilai N-Gain setiap peserta didik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen:



Gambar 1. Grafik N-Gain Setiap Peserta Didik



Gambar 2. Grafik N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menyelidiki “pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle (IOC) terhadap kemampuan pengenalan angka pada peserta didik kelas 1 SD”. Penelitian ini dilakukan di MI Nizhamiyah Rejoagung, sebuah sekolah yang berlokasi di Desa Rejoagung, Kecamatan Ploso, Kabupaten Jombang. Sebelum melaksanakan penelitian, dilakukan tahap awal yang melibatkan observasi dan wawancara sebagai bagian dari upaya persiapan. Observasi dilakukan untuk memahami dinamika kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta kesiapan infrastruktur pembelajaran. Hasil dari tahap awal ini dijadikan dasar untuk merancang perangkat pembelajaran sehingga memungkinkan implementasi model pembelajaran IOC menjadi lebih efektif dan relevan dalam konteks kelas 1 SD di MI Nizhamiyah Rejoagung.

Penelitian ini secara prinsip memiliki tiga tahapan utama yang menjadi landasan metodologisnya, yaitu pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran, dan pemberian *posttest*. Tahap pertama, *pretest*, dilakukan dengan tujuan untuk menilai kemampuan awal peserta didik sebelum mereka dikenai perlakuan atau intervensi pembelajaran. Dalam tahap ini, peserta didik akan menghadapi sejumlah soal yang dirancang khusus untuk mengukur pemahaman mereka tentang konsep-konsep angka. Hasil dari *pretest* ini memiliki kepentingan yang signifikan karena menjadi dasar perbandingan yang jelas untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik. Informasi yang diperoleh dari tahap *pretest* memberikan gambaran yang komprehensif tentang level pemahaman awal peserta didik, yang menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, dilakukan pengajaran dengan penggunaan dua model pembelajaran yang berlainan. Penerapan model pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle (IOC), yang dirancang untuk mendorong interaksi aktif dan kolaborasi antar peserta didik. Sementara itu,

kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran langsung, di mana guru menjadi pusat pengajaran dan peserta didik menerima informasi secara pasif. Tahap ini berlangsung selama beberapa sesi pembelajaran, di mana kedua kelompok mengikuti kurikulum yang sama namun dengan pendekatan pengajaran yang berbeda. Di tahap paling akhir, peserta didik akan disediakan soal *posttest* yang dirancang untuk mengukur kemampuan mereka setelah menerima perlakuan. Hasil dari *posttest* ini akan dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk melihat adanya peningkatan atau perubahan kemampuan peserta didik. Data dari *pretest* dan *posttest* kemudian akan diolah dan dianalisis untuk menentukan efektivitas masing-masing model pembelajaran, serta untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe IOC terhadap kemampuan mengenal angka peserta didik kelas 1 SD”.

Instrumen yang diterapkan adalah soal *pretest* dan *posttest*, yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Soal-soal ini dirancang untuk menguji kemampuan mengenal angka peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle (IOC). Sebelum digunakan, soal-soal tersebut harus melalui tahap pengujian instrumen untuk memastikan kelayakannya sebagai alat penilaian. Proses pengujian meliputi uji validitas dan uji reliabilitas untuk menilai seberapa baik soal-soal tersebut mengukur kemampuan yang dimaksud serta konsistensi hasil yang diperoleh.

Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa ke-10 soal pada *pretest* dan *posttest* layak digunakan. Penelitian kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensinya. Dari pengujian reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* dapat digunakan dengan tingkat kepercayaan yang tinggi dalam penelitian ini.

Pengujian selanjutnya adalah uji normalitas dan homogenitas hasil yang mendapatkan hasil bahwa data tidak berdistribusi normal namun bersifat homogen. Dari hasil data uji normalitas menunjukan hasil tidak normal maka uji T-test tidak dapat dilakukan sehingga uji hipotesis selanjutnya berganti menjadi uji non-parametrik yaitu uji *Mann-Whitney*. Menurut Mubarak, dkk (2021), pengujian *Mann-Whitney* berkaitan dengan asumsi nol yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok data yang diambil dari sampel yang independen satu sama lain. Sehingga pengujian yang cocok digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *Mann-Whitney*. Dari pengujian Mann Whitney didaatkan hasil bahwa pernyataan “Terdapat pengaruh pada kemampuan mengenal angka peserta didik kelas I setelah menggunakan model pembelajaran IOC” dapat diterima.

Selanjutnya dilakukan pengujian untuk melihat seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran di kelas eksperimen terhadap kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelas I. Pengujian dilakukan menggunakan uji N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen yang mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle*. Berdasarkan pengujian menggunakan uji N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,425 pada kelas eksperimen dan 0.38 pada kelas kontrol. Dari kedua hasil tersebut baik peningkatan kemampuan mengenal angka di kelas eksperimen maupun kontrol sama sama pada kategori sedang namun jika dibandingkan hasil yang telah diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Oleh demikian itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dengan taraf kedua kelas adalah pada kategori sedang.

Hasil dari penelitian ini memiliki kesejajaran dengan penelitian terdahulu. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Sinaga, dkk (2022) memberikan hasil bahwa penggunaan model IOC secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Demikian pula, penelitian oleh Qusyairi & Sakila (2018) menemukan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan penguasaan materi oleh peserta didik, meskipun tingkat peningkatan yang dicapai beragam. Kedua penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa model IOC dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk berbagai konteks pendidikan.

Perbedaan tingkat peningkatan dalam hasil penelitian tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang termasuk dalam variabel kontrol. Faktor-faktor ini meliputi perbedaan dalam latar belakang peserta didik, tingkat keterampilan awal, lingkungan belajar, dan kualitas implementasi model pembelajaran IOC. Misalnya, dalam penelitian Sinaga, dkk, variasi dalam tingkat keterlibatan guru dan peserta didik mungkin mempengaruhi hasil belajar. Sementara itu, Qusyairi & Sakila mencatat bahwa perbedaan dalam metode evaluasi dan alat ukur yang digunakan dapat memberikan dampak pada hasil akhir penelitian. Oleh karena itu, meskipun model IOC secara umum menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar, penting untuk mempertimbangkan variabel kontrol yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan penerapan model tersebut di berbagai konteks pendidikan.

Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran serupa, peserta lebih tenang dan cenderung diam. Peserta didik cenderung lebih pasif ketika dilaksanakan pembelajaran apabila tidak dipancing terlebih dahulu, sehingga peneliti agak

kesulitan untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran pada mereka. Selain itu, menurut (Elistina, 2016) model pembelajaran langsung yang berpusat pada individu secara langsung dapat menciptakan kurangnya antusias peserta didik dalam belajar dan peserta didik cepat merasa bosan.

Kelas eksperimen menunjukkan suasana pembelajaran yang berbeda secara signifikan dari kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen, penerapan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Model pembelajaran ini dirancang khusus untuk mendorong interaksi antar peserta didik melalui berbagai aktivitas kolaboratif yang menyenangkan dan mendidik. Ketika model IOC diterapkan, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam antusiasme dan semangat belajar, terutama ketika diberitahu tentang adanya game sebagai bagian dari sesi pembelajaran. Aktivitas game ini merupakan elemen penting dalam model IOC, yang memiliki tujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Keberadaan game dalam pembelajaran IOC menghadirkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Melalui game, peserta didik dapat mengenal dan memahami konsep angka dengan lebih mendalam dan menyenangkan. Interaksi aktif selama game membantu peserta didik menginternalisasi konsep angka secara efektif, melalui pengalaman langsung dan kerjasama dengan teman sekelas. Game dalam model IOC tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan kerjasama antar peserta didik. Peserta didik belajar melalui pengalaman nyata dan berbagi pengetahuan dengan rekan-rekan mereka, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal angka. Dengan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal angka dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini menegaskan bahwa model pembelajaran IOC efektif dalam lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung perkembangan kognitif peserta didik.

Perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh dari peserta didik setelah mendapatkan perlakuan memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Pada kelas kontrol didapatkan hasil bahwa peserta didik lebih cenderung pasif pada saat proses pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *IOC* yang memiliki nilai lebih tinggi. Hal tersebut sesuai dengan

penelitian yang dilakukan oleh (Ratniah, 2021) bahwa peserta didik yang memiliki antusias belajar yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan lebih menguasai materi yang diajarkan sehingga dapat mempengaruhi hasil nilai menjadi lebih tinggi.

Model pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle yang diterapkan pada kelas eksperimen bukan hanya sekadar metode pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi peserta didik. Seperti yang disoroti oleh Aminah, dkk (2022), penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran dapat memperkuat minat dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, model Inside Outside Circle menawarkan pendekatan yang dinamis dan berinteraksi, memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui diskusi berkelompok yang intens. Respons positif dari siswa di kelas eksperimen, yang tercermin dalam tingkat antusiasme yang tinggi dan keterlibatan yang aktif, menegaskan bahwa pendekatan ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan menarik bagi mereka.

Di sisi lain, kelas kontrol yang masih mengadopsi pendekatan pembelajaran konvensional menunjukkan adanya kurangnya minat dan antusiasme dari siswa terhadap pembelajaran. Dalam lingkungan yang kurang menarik, peserta didik cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih rendah dan kurangnya motivasi untuk belajar. Perbedaan signifikan dalam respon siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggarisbawahi pentingnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan menawarkan pengalaman belajar yang lebih berwarna dan terlibat, model Inside Outside Circle memberikan bukti konkret bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya memperbaiki minat belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, implementasi model pembelajaran kooperatif seperti Inside Outside Circle dapat dianggap sebagai langkah yang penting dalam memperbaiki praktik pembelajaran di kelas dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Meskipun model pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) menjanjikan pendekatan yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran, sejumlah kendala muncul selama pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen. Salah satu kendala utama adalah kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik, khususnya kelas 1 SD, dalam memberikan narasi terhadap media yang digunakan sebagai alat bantu dalam model pembelajaran IOC. Hal ini menjadi tantangan karena pada tahap perkembangan kognitif

awal, peserta didik cenderung memiliki pemikiran yang sangat konkret. Mereka belum sepenuhnya mampu menangkap dan mengkomunikasikan konsep yang lebih abstrak secara logis. Kemampuan untuk memberikan narasi yang lebih kompleks dan abstrak masih belum berkembang secara optimal pada tahap ini, sehingga beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang memerlukan pemikiran yang lebih tinggi.

Meskipun demikian, penemuan ini menunjukkan perlunya adaptasi dan modifikasi dari model pembelajaran Inside Outside Circle agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Integrasi elemen-elemen yang lebih konkret dan penggunaan media yang lebih sederhana mungkin dapat membantu memfasilitasi pemahaman dan partisipasi peserta didik yang masih berada dalam tahap awal perkembangan kognitif. Selain itu, peningkatan dalam memberikan bimbingan dan dukungan oleh guru juga dapat membantu mengatasi kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Dengan demikian, meskipun terdapat tantangan yang dihadapi, pengalaman ini memberikan wawasan berharga bagi peneliti dan pendidik dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Seiring dengan pandangan yang diuraikan oleh Piaget seperti yang dikutip dalam penelitian Agustyaningrum, dkk (2022), usia antara 7 hingga 11 tahun dianggap sebagai periode yang sangat penting dalam perkembangan kognitif peserta didik. Pada masa ini, terjadi kemajuan signifikan dalam kemampuan berpikir logis dan sistematis. Meskipun demikian, perlu dipahami bahwa proses ini tidak berlangsung secara instan; ia membutuhkan waktu dan pengalaman yang beragam untuk berkembang sepenuhnya. Pada tahap ini, anak-anak mulai memperoleh keterampilan untuk menganalisis informasi dengan lebih kritis, mengaitkan konsep-konsep, dan mengembangkan pemikiran yang lebih abstrak. Namun, peserta didik kelas 1 SD, yang umumnya berusia antara 6 hingga 7 tahun, masih berada pada awal dari tahap tersebut dalam perkembangan kognitif. Mereka cenderung memiliki keterbatasan dalam kemampuan untuk mengabstraksi konsep-konsep yang lebih kompleks dan membutuhkan bimbingan serta metode pengajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

Kendala ini menekankan pentingnya penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Penyesuaian ini memastikan bahwa peserta didik dapat terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran dan dapat memahami materi yang diajarkan secara lebih baik. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih konkret dan praktis

mungkin diperlukan untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran *Inside Outside Circle*, mungkin perlu dilakukan modifikasi dalam penggunaan media dan strategi pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mengikuti dengan baik dan mendapatkan manfaat yang optimal dari pengalaman pembelajaran tersebut. Dengan demikian, penyesuaian tersebut dapat membantu menjembatani kesenjangan antara tahap perkembangan kognitif dan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif bagi semua peserta didik.



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle*

Dari gambar kegiatan terlihat jelas adanya motivasi dan antusiasme peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi, terlihat dari partisipasi aktif dan semangat yang ditunjukkan oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Mereka tampak lebih terlibat dalam aktivitas belajar, yang mencerminkan efektivitas model pembelajaran IOC dalam meningkatkan minat belajar. Sebaliknya, pada kelas kontrol, peserta didik menunjukkan antusiasme yang rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik secara optimal.

Oleh sebab itu, sebagai pendidik, penting untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak. Satu di antara cara yang efektif adalah dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran seperti IOC tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu mengasah kemampuan kognitif peserta didik melalui metode belajar yang interaktif dan kolaboratif. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung, pendidik dapat membantu peserta didik untuk belajar

sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Dari hasil penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap peserta didik tidak hanya dari segi hasil belajar namun juga untuk peserta didik itu sendiri. Pembelajaran ini dapat membangkitkan kelas sehingga menjadi lebih hidup dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, pembelajaran ini juga membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik di kelas. Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe tipe *Inside Outside Circle* (IOC) dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang sangat baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) terhadap kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelas I sekolah dasar. Hasil dari pengujian hipotesis didapatkan nilai pada kelas eksperimen sebesar 24,03 dan pada kelas kontrol sebesar 16,98. Dari hasil tersebut didapatkan pula nilai $Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Tingkat keefektifan dari pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) menunjukkan hasil yang bersifat positif dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka pada peserta didik kelas I sekolah dasar. Dapat dilihat dari adanya peningkatan pada nilai *N-Gain* berdasarkan pengujian menggunakan uji *N-Gain* diperoleh hasil sebesar 0,43 pada kelas eksperimen dan 0,38 pada kelas kontrol. Dari kedua hasil tersebut baik peningkatan kemampuan mengenal angka di kelas eksperimen maupun kontrol sama-sama pada kategori sedang namun jika dibandingkan hasil yang telah diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi.

Saran

Berdasarkan dari penelitian telah dilakukan dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Guru mampu memberikan pembelajaran yang dapat menghadirkan permainan dalam pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar mampu menambah antusias dan semangat belajar peserta didik terutama mata pelajaran matematika.
2. Sekolah mampu menyediakan fasilitas yang memadai untuk mengimplementasikan model-model

pembelajaran agar membuat kegiatan belajar berjalan lebih maksimal.

3. Peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan semua kemungkinan ketika ingin mengimplementasikan model pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran yang melibatkan permainan seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) dimana saat pelaksanaan peserta didik akan cenderung lebih aktif sehingga pembelajaran akan kurang kondusif.
4. Peneliti selanjutnya juga harus memperhatikan penggunaan media alat bantu yang digunakan ketika mengimplementasikan model pembelajaran yang digunakan agar dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Tita, M., & Hana, Y. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis* (Bumi Aksara).
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471.
- Annisak, F., Zainuri, H. S., & Fadillah, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian. *Al Ittihadu*, 3(1), 105–116.
- Elistina. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(9), 109553.
- Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Mauluda, M. A., & Indraswati, D. (2020). Peningkatan hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) tema perkalian dan pembagian pecahan. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8 (1), 108–118.
- Mubarok, A., Sahroni, & Sunanto. (2021). Uji Mann Whitney Dalam Komparasi Hasil Bimbingan Praktik Kewirausahaan Mahasiswa Antara Dosen Laki-Laki Dan Perempuan Pada Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang. *Procuratio: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 9(1), 9–15.
- Mubarokah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media *Loose Parts* pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 535–540.
- Qusyairi, L. A. H., & Sakila, J. (2018). Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Inside-Outside Circle* (Ioc) Terhadap Prestasi Belajar dengan Memperhatikan Minat Belajar Matematika. *PALAPA*, 6(1), 34–49.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas* (CV. Pilar Nusantara).
- Ratniah, S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Materi IPS Siswa Kelas IV SDN Kindang Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Mataram.
- Sinaga, Amita, P., Sihombing, L. N., & Pasaribu, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran IOC (Inside Outside Circle) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman Pembelajaran 1, 2 dan 3 di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 8421–8431.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Susanti, I. P., Agung, A. G. A., & Wulandari, A. A. G. (2020). Pengaruh Model *Inside Outside Circle* Berbantuan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3 (1), 22–34.
- Warni, E. (2021). *Pengembangan Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SD Negeri 11 Banda Aceh*. Doctoral dissertation, STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Widiya, N. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Lapisan Penyusun Bumi Melalui Model Pembelajaran IOC (Inside Outside Circle) Di Kelas V SD Negeri 104199 Kota Rantang Kecamatan Hampan Perak Deli Serdang Sumatera Utara Tahun Pelajaran 2019-2020*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Widowati, P. N., Theresia, E., Yuliana, D. P., & Samuel, L. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode *Fun Game Wordwall* pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4 (6), 2957–2964.