



Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat *Outdoor* Siswa Kelas IV SDN Gugus 2 Selong Lombok Timur Tahun Pelajaran 2019/2020

Made Ayu Pransisca¹, Laili Alfi Rahmatin²

^{1,2} Institut Pendidikan Nusantara Global

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: madeayupransisca@nusantaraglobal.ac.id¹, laelialpirahmatin@nusantaraglobal.ac.id²

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 22 November 2020

Direvisi: 29 November 2020

Dipublikasikan: Desember 2020

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.4298118

Abstract:

This study was aim to investigate the effect of cooperative learning model with environmental nuances assisted by audiovisual media towards students' social learning outcomes reviewed from students' outdoor interest on grade IV SDN Gugus 2 Selong, East Lombok. This study used quasi-experimental approach with post test two group factorial design. The population of the study were 143 students. The sample of this study was 76 students taken by random sampling technique. Student outdoor interest data were taken by questionnaire. Meanwhile, students' learning outcomes data were collected by tests. The Data of this study were analyzed using Anava AB assisted by SPSS 16.00 for windows. The results showed that: 1) There was a significant difference of students' social learning outcomes between students cooperative learning model with environmental nuances assisted by audiovisual media and students conventional learning (FA count = 14.489, with $p < 0.05$), 2) There was a significant interaction effect between the cooperative learning model with environmental nuances assisted by audiovisual media and outdoor interest towards students' social learning outcomes (FA count = 36.202, with $p < 0.05$), 3) For students high outdoor interest, There was difference students' social learning outcomes between students Cooperative Learning model with environmental nuances assisted by audiovisual media and students conventional learning ($t_{count} > t_{table} = 6.934 > 1,980$), 4) For students low outdoor interest, there was no significant difference of students' social learning outcomes between students Cooperative Learning model with environmental nuances assisted by audiovisual media and students conventional learning ($t_{count} < t_{table} = 1.561 < 1,980$).

Keyword: *Cooperative Learning, Audiovisual, Outdoor Interest, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Menurut Marhaeni (2013) proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh seseorang untuk mengerti tentang sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui atau diketahui tetapi belum menyeluruh. Melalui belajar seseorang dapat menciptakan perubahan – perubahan dalam dirinya menuju kearah sempurna yang bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan serta perubahan yang terjadi bersifat kontinyu dan terarah.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2011).

Pada tahun 2004, pemerintah melakukan perubahan kurikulum kembali yang dikenal dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Dalam kurikulum SD, IPS berganti nama menjadi Pengetahuan Sosial. Pengembangan kurikulum Pengetahuan Sosial merespon secara positif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan relevansi program pembelajaran Pengetahuan Sosial dengan keadaan dan kebutuhan setempat. Kompetensi Pengetahuan Sosial menjamin pertumbuhan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penguasaan kecakapan hidup, penguasaan prinsip-prinsip sosial, ekonomi, budaya, dan kewarganegaraan sehingga tumbuh generasi yang kuat dan berakhlak mulia. Dari uraian tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa untuk pertama kalinya

mata pelajaran IPS muncul dalam Kurikulum Lokal yang dikembangkan oleh sekolah Ibu Pakasi di Malang, kemudian diujicobakan di delapan IKIP di Indonesia dan diimplementasikan secara nasional sejak diberlakukannya Kurikulum 1975. Sejak tahun 1975, pemerintah selalu melakukan peyempurnaan kurikulum, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Menurut Slavin dalam Solihatin (2012) *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Sedangkan model pembelajaran kooperatif menurut Shoimin (2014) adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksikan konsep dan menyelesaikan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, heterogen (kemampuan, gender dan karakter), ada kontrol dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin dalam Rusman (2013) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Pembelajaran pada anak didik di jenjang sekolah dasar masih perlu ada unsur bermain walaupun bobotnya tidak sebesar pendidikan bagi anak usia dini. Oleh karena itu, sesuai dengan karakteristik anak yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka pembelajaran masih diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa, *sosio-emosional*, motorik dan intelektual yang sudah bisa diajarkan cara mengidentifikasi, menganalisis, dan menyintesis, dan mengambil kesimpulan dalam taraf bobot sederhana dan tertentu. Lingkungan adalah sesuatu gejala alam yang ada disekitar kita, dimana terdapat interaksi antara faktor biotik (hidup) dan faktor abiotik (tak hidup). Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi itu dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku. Lingkungan yang berada disekitar kita dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Menurut Aptisoma (2009) Langkah-langkah bernuansa lingkungan Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya. Menghadirkan model sebagai contoh belajar.

Media adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses belajar mengajar Soeharto (dalam Jayanti dan Putra, 2014). Pendapat senada dikemukakan oleh Asyhar (dalam Utomo dan Poedjiastoeti, 2014)

menyatakan bahwa “media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam suatu proses atau kegiatan, pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan indra penglihatan maupun pendengara

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang melibatkan kegiatan yang hanya menekankan aspek ingatan, hapalan, berbasis materi, menggunakan metode ceramah, dan bentuk soal yang hanya pilihan ganda, penanaman pengetahuan yang tidak sampai pada konsep/pengertian dan nilai, serta susunan kelas yang aktif negatif (seperti aktif mendengarkan, aktif mencatat) akan menghasilkan para siswa yang tidak mampu berpikir sendiri, tidak mampu berbuat dan tidak mampu memecahkan masalah-masalah.

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Dalam penelitian ini minat *outdoor* didefinisikan sebagai suatu kecenderungan atau keinginan hati yang tinggi untuk memilih sesuatu kegiatan yang berhubungan dengan alam seperti binatang, tumbuhan dan benda-benda di sekitar kita berdasarkan situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Dalam minat *outdoor* ini terdapat tiga indikator yaitu: 1) ketertarikan; 2)

perhatian; 3) dan ketersediaan meluangkan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Outdoor Siswa Kelas IV SDN Gugus2 Selong Lombok Timur Tahun Pelajaran 2019/2020*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Gugus 2 Selong. Jenis penelitian ini dikategorikan penelitian faktorial 2x2. Desain penelitian adalah *faktorial 2x2* dengan menggunakan kelompok eksperimen (model pembelajaran *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual ditinjau dari minat *outdoor*) dan kelompok kontrol (model pembelajaran konvensional). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Gugus 2 Selong Lombok Timur. Teknik pengambilan sampel dengan *random sampling*. Hasil pemilihan sampel menetapkan bahwa siswa SDN 1 Pancor dan SDN 3 Pancor yang secara keseluruhan berjumlah 61 siswa terpilih menjadi sampel untuk kelas eksperimen. Sedangkan, SDN 2 Pancor dan SDN 3 SELONG yang secara keseluruhan berjumlah 56 siswa terpilih menjadi sampel untuk kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini berupa model pembelajaran *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dan model pembelajaran konvensional, variabel terikatnya berupa hasil belajar IPS sedangkan variabel moderator adalah minat *outdoor*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengambil

data hasil belajar IPS, dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes objektif dengan bentuk pilihan ganda dan Teknik non-tes dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar kuesioner minat *outdoor* siswa dengan modifikasi dari skala Likert. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini analisis statistik deskriptif, yang artinya bahwa data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, modus, median, standar deviasi, varian, skor maksimum, dan skor minimum. Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk grafik histogram. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah ANAVA AB. Sebelum dilakukan analisis data, maka dilakukan uji normalitas sebaran data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas varians dengan uji *Levene's*, dan uji korelasi antar variabel terikat (*kolinieritas*) dengan menggunakan *product moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Model *Cooperative Learning* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Dengan Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Pendekatan Konvensional

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, memiliki nilai F_A hitung = 14,489 dengan $p < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional, “ditolak”. Dengan perkataan lain dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa

yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional.

Penelitian lain yang mendukung temuan ini adalah Muammar dkk (2015) yang menyatakan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar IPA, terkait model pembelajaran, model *Cooperative Learning* lebih baik dari model konvensional. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata model *Cooperative Learning* lebih tinggi dari model konvensional.

Hal diatas dikuatkan oleh ciri dengan model Pembelajaran *Cooperative Learning*, menurut Pribadi (2011) model *Cooperative Learning* adalah pembelajaran yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran *Cooperative Learning* perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran sukses. Belajar IPS tidak hanya sekedar belajar tentang konsep-konsep tetapi belajar secara bermakna. Bermakna dalam hal ini siswa tahu tujuan mereka belajar IPS. Siswa belajar bermakna jika materi dalam pembelajarannya dikaitkan dengan kehidupan nyata yang dekat dengan keseharian siswa. Salah satu tujuan belajar IPS adalah untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk melihat kembali atau mengenal kembali yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya (Lasmawan, 2010).

Berdasarkan uraian di atas terlihat adanya kesesuaian antara belajar IPS dengan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning*. Di satu sisi proses pembelajaran IPS harus dapat menghubungkan antara konsep sosial

dengan situasi dunia nyata yang pernah dialami ataupun yang pernah dipikirkan siswa.

Pengaruh Interaksi Antara Implementasi Model Pembelajaran Dengan Minat *Outdoor* Terhadap Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, Tolak H_0 jika $F_{ABhitung} \geq F_{ABtabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, sebaliknya terima H_0 jika $F_{ABhitung} \leq F_{ABtabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil analisis Anava dua jalur diperoleh nilai $F_{hitung} = 36,202$ dengan $p < 0,05$. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh interaksi antara implementasi model pembelajaran dengan minat *outdoor* terhadap hasil belajar IPS, “ditolak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara implementasi model pembelajaran dengan minat *outdoor* terhadap hasil belajar IPS.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Rahmawati, Endah Rita dan Atip Nurwahyuni (2017) yang menyatakan Adanya pengaruh interaksi penggunaan pembelajaran *Outdoor Learning* pada Model Discovery Learning terhadap hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 84,0 kelas kontrol dengan rata-rata 69,4.

Pembahasan terhadap hasil penelitian di atas beranjak dari kesesuaian antara minat *outdoor* dengan model pembelajaran yang harus diberikan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut Dewi, Suarni dan Widiartini (2014) minat *outdoor* merupakan ketertarikan siswa terhadap lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan karakteristik tersebut, model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual

yang memberikan siswa untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan minat *outdoor* sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS siswa.

Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Dengan Siswa Yang Mengikuti Model Pembelajaran Konvensional Pada Minat *Outdoor* Tinggi

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, perhitungan didapat t_{hitung} sebesar 6,934 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 1,980. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,934 > 1,980$). Dengan demikian H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* tinggi, “ditolak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* tinggi.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Purwono, Sri Yutmini dan Sri Anitah (2014) yang menyatakan hasil belajar siswa meningkat setelah guru menggunakan media Audiovisual.

Menurut Ngilimun (2016) minat menjadi modal utama bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar, hasil belajar

siswa sangat bergantung pada model yang digunakan guru dan minat belajar siswa tersebut. Model pembelajaran *Cooperative Learning* menghadirkan suasana belajar yang bersifat *student centre*. Siswa menjadi aktif dalam belajar. Seluruh indera siswa dilibatkan secara maksimal sehingga lebih mudah memahami pelajaran. Selain itu pembelajaran *Cooperative Learning* juga menekankan pada keterlibatan lingkungan dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan langsung dengan minat *outdoor*, yang mana minat *outdoor* merupakan ketertarikan siswa terhadap lingkungan di sekitarnya. Minat *outdoor* yang tinggi sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS. Sedangkan, dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*, guru memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan guru mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap penstrukturan materi. Pembelajaran yang berpusat pada guru, akan berimplikasi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang memiliki minat *outdoor* tinggi, dengan mengikuti pelajaran dengan model *Cooperative Learning* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Model *Cooperative Learning* Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Dengan Siswa Yang Mengikuti Pembelajaran Dengan Pendekatan Konvensional Pada Siswa Dengan Minat *Outdoor* Rendah

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, perhitungan didapat t_{hitung} sebesar 1,561 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 1,980. Hal ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,561 < 1,980$). Dengan demikian H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa

yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* rendah, “diterima”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada siswa dengan minat *outdoor* rendah.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Adnyana (2017) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah, tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Kuantum* dan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning*, pada siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah akan membuat siswa menjadi tertekan dalam mengikuti pelajaran karena pada model pembelajaran *Cooperative Learning*, siswa dituntut untuk selalu aktif dalam mengkonstruksi pengalamannya belajarnya. Siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah yang cenderung pasif akan lebih suka mengikuti langkah-langkah belajar yang teratur dan jelas karena mereka umumnya menerima materi pelajaran cenderung apa adanya. Mereka lebih terbiasa dengan belajar menghafal dan pembelajaran tanpa tekanan. Sehingga apabila diajarkan dengan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivisme akan menyulitkan bagi mereka (Pribadi, 2011).

Sementara itu, apabila siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah diberikan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru,

yang pembelajarannya tanpa ada tekanan membuat mereka merasa lebih senang dan tenang dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka terbiasa dengan proses pembelajaran terbimbing. Jika siswa sudah merasa senang dengan apa yang mereka lakukan maka ini akan memicu mereka untuk berprestasi sehingga pembelajaran konvensional lebih cocok diberikan kepada siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah. Berdasarkan paparan di atas, tampak bahwa setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan, tergantung dari tingkat minat *outdoor* siswa. Siswa yang memiliki minat *outdoor* tinggi lebih baik diberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* sementara siswa yang memiliki minat *outdoor* rendah hendaknya diberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual ditinjau dari minat *outdoor* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus 2 Selong Lombok Timur.

Berdasarkan temuan-temuan dan simpulan yang telah dikemukakan di atas, adapun saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual lebih baik daripada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Untuk itu, model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual

perlu dikenalkan dan dikembangkan lebih lanjut kepada para guru, siswa dan praktisi pendidikan lainnya sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Proses pengenalan dan pengembangan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual dapat dilakukan melalui seminar pembelajaran IPS, atau pelatihan-pelatihan pembelajaran IPS.(2) Perlu merancang LKS terstruktur untuk anak dengan minat *outdoor* rendah dan melatih anak yang memiliki minat *outdoor* rendah agar dapat mendekati minat *outdoor* tinggi. (3) Penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual perlu dilakukan dengan materi-materi IPS yang lain dengan melibatkan sampel yang lebih luas. Disamping itu, variabel lain seperti: intelegensi, minat, bakat, motivasi, konsep diri yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari siswa perlu dikaji pengaruhnya terhadap pengembangan dan penerapan model *Cooperative Learning* bernuansa lingkungan berbantuan media audiovisual serta dampaknya terhadap hasil belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aptisoma. (2009). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar*. [online]. Tersedia: <http://simbos.web.id/berita-pendidikan/pemanfaatan-lingkungan-sebagai-sumber-belajar>
- Ardiani, W, dkk. 2014. *Model Brain Based Learning (BBL) Bernuansa Lingkungan Sekitar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume 2 Nomor 1 Tahun 2014*. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3016>
- Dantes, N. 2014. *Landasan Pendidikan Tinjauan dari Dimensi Makropedagogis*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Dewi, S.R, dkk. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Ekspresi Bebas Terhadap Hasil Belajar Seni Musik Ditinjau Dari Minat Outdoor Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Tahun 2014*. Terdapat pada: http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_ep/article/view/1148
- Jayanti, A, dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus Iv Kediri, Tabanan*. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume 2 Nomor 1 Tahun 2014*. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/1927/1676>
- Pribadi, B. 2011. *Model COOPERATIVE LEARNING untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Utomo, A.P dan Poedjiastoeti. 2014. *Pengembangan Media Audio-Visual Sel Volta Dan Sel Elektrolisis Pada Materi Redoks Di SMA* *Development Of Visual Auditory Media Voltaic Cells And Electrolysis Cells Subject Redox In Senior High School*. *Jurnal UNESA Journal of Chemical Education Volume 3 Nomor 3 Tahun 2014*.