



PENGARUH MODEL *CIRCUIT LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *CARRD.CO* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDIDIKAN PANCASILA

WULAN YULIYANTI, UJANG JAMALUDIN, FEBRIAN ALWAN BAHRUDIN

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: ujangjamaludin@untirta.ac.id [@wulanyulyanti562@gmail.com](mailto:febrian.alwan@untirta.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi melalui hasil observasi lapangan, SMA Negeri 5 Kota Serang masih minim penerapan model pembelajaran interaktif, sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurang semangat belajar. Fokus masalah pada penelitian ini bertujuan untuk menjawab ada atau tidaknya pengaruh model *circuit learning* berbantuan media *carrd.co* terhadap hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-eksperimen* dengan desain *nonequivalent control grup design* yang merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif, sampel 100 peserta didik, yaitu kelas XI A1 (eksperimen) dan XI S2 (kontrol), yang diuji menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan sampel yang sesuai, disertai dengan instrumen pengukuran yang valid dan reliabel, sangat penting untuk memastikan hasil penelitian dapat menggambarkan pengaruh model pembelajaran secara akurat. Dalam rangka mengukur tes hasil belajar kognitif peserta didik digunakan teknik tes dengan instrumen *pre-test* dan *post-test* berjumlah 26 soal pilihan ganda. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hasil beda (*Uji wilcoxon*), uji hipotesis (*Uji mann-whitney*), dan uji n-gain. Hasil analisis menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh model *circuit learning* berbantuan media *Carrd.co* terhadap hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Kota Serang pada materi pembelajaran Makna dan Keterkaitan sila-sila Pancasila."

Kata Kunci: Model *Circuit Learning*, Hasil Belajar Kognitif, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This research was conducted in response to the results of field observations at SMA Negeri 5 Serang City, which still has minimal application of interactive learning models. Therefore, the students frequently experience boredom and lack enthusiasm for their studies. This study aimed to answer whether or not the circuit learning model assisted by Carrd.co media has an effect on cognitive learning outcomes of Pancasila Education. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design, one type of quantitative research. A sample of 100 students, identified as class XI A1 (experimental) and XI S2 (control), were tested using pre-test and post-test. This showed the critical importance of selecting a suitable sample and a reliable and valid measurement instrument to guarantee that the research results accurately describe the effect of the learning model. A test technique was used to measure students' cognitive learning outcomes, with a pre-test and post-test instrument totaling 26 multiple-choice questions. The data analysis techniques utilized in this research included the normality test, homogeneity test, difference test (Wilcoxon test), hypothesis test (Mann-Whitney test), and n-gain test. The results of the analysis showed the value of Asymp. Sig (2-tailed) of $0.001 < 0.05$. Consequently, it can be inferred that the " H_a hypothesis" was accepted and the " H_0 hypothesis" was rejected. This implies that the cognitive learning outcomes of Pancasila Education in class XI students of SMA Negeri 5 Serang City were influenced by the circuit learning model, which was facilitated by Carrd.co media, concerning Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan dilakukan untuk menumbuhkembangkan minat serta bakat yang dimiliki oleh setiap individu. Sebagai sebuah proses, pendidikan mencakup pembelajaran yang meliputi pengembangan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik), serta kebiasaan yang berlangsung sepanjang hayat dan diwariskan melalui pengajaran. Hal ini selaras dengan definisi dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 49 ayat 1, yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri secara intelektual, tetapi juga sebagai proses berkelanjutan yang mendukung pertumbuhan peserta didik dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, pandangan serupa juga diungkapkan oleh (Monawati & Yamin, 2016), “Pendidikan juga dapat dipahami sebagai suatu proses di mana informasi dan pengalaman diperoleh melalui hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri peserta didik terhadap stimulus yang diterimanya, dengan tujuan mendukung perkembangan dan pertumbuhan”. Dalam konteks ini, pendidikan yang berkualitas tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja atau profesi tertentu, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diinterpretasikan ke dalam arti yang dapat dipahami dengan mudah bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang direncanakan dan dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kemampuan serta potensi peserta didik melalui pembelajaran yang berkesinambungan dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal.

Peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh beberapa faktor tertentu, seperti teori behavioristik, teori kognitivisme, dan teori konstruktivisme. Ketiga teori pembelajaran seperti teori behavioristik, kognitivisme, dan konstruktivisme dapat memberikan kerangka konseptual yang berbeda namun saling melengkapi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks teori behavioristik, (Saputro, Purbasari, & Fakhriyah, F., 2022) menjelaskan bahwa “Pendekatan behavioristik dengan fokus pada penguatan perilaku membantu menciptakan keteraturan dan konsistensi dalam belajar, yang dapat mendukung peningkatan motivasi serta konsentrasi peserta didik”. Sementara itu, (Nurhadi, 2020) mengungkapkan bahwa “Pendekatan kognitivisme yang menekankan proses mental mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan strategis dalam memecahkan masalah”. Adapun pendekatan konstruktivisme yang bersifat *student-centered*, seperti yang dikatakan oleh (Zalyana, 2016) yang menyatakan bahwa “Peserta didik yang aktif terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan cenderung lebih mampu mengingat dan menerapkan konsep yang telah dipelajari”. Kombinasi teori behavioristik, kognitivisme, dan konstruktivisme memberikan landasan konseptual yang kuat dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan. Penerapan pendekatan-pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendukung peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Keberhasilan pendidikan yang signifikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang terjadi di dalamnya. Pembelajaran merupakan inti dari upaya untuk Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



membantu peserta didik berkembang secara holistik, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun kepercayaan diri. Sebagaimana diungkapkan oleh (Refa Yuniarta Sari, 2024) “Pembelajaran adalah proses transformasi ilmu antara guru dan peserta didik yang bertujuan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta didik”. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak semata-mata tentang transfer informasi, tetapi juga mencakup aspek pembentukan karakter dan pengembangan potensi individu. Dalam konteks ini, peran guru menjadi sentral. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana guru merancang dan melaksanakan pembelajaran yang interaktif, relevan, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik. Sebagai fasilitator utama, guru bertugas untuk membimbing peserta didik dalam menggali potensi mereka, membantu mereka memahami konsep secara mendalam, serta mendorong mereka untuk percaya diri dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh. Keberhasilan pendidikan yang signifikan hanya dapat dicapai apabila proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara efektif dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Ketika pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan percaya diri, serta memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan potensi diri, maka tujuan pendidikan yang sesungguhnya dapat terwujud. Oleh karena itu, menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik merupakan kunci utama dalam mendukung keberhasilan pendidikan secara menyeluruh. Hal ini dapat dicapai dengan mengintegrasikan pengelolaan kelas yang baik sebagai elemen penting dalam memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pengelolaan kelas yang baik merupakan faktor yang krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, termasuk dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang relevan. Interaksi dan komunikasi yang intens antara guru dan siswa akan meningkatkan proses pembelajaran. Ini akan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan produktif. Efektivitas tersebut dapat dilihat dari seberapa baik materi yang dipahami dan dikuasai peserta didik, seperti pencapaian nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat merancang model pembelajaran yang menarik dan inovatif agar peserta didik dapat belajar dengan optimal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dipaparkan pada penelitian (FadhilaM, Jamaludin U & Bahrudin F, 2024) yang menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diharapkan akan cepat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Jika hal tersebut berhasil berarti model pembelajaran tersebut berhasil mengubah dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik tersebut”. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan jika hal ini dapat diterapkan dengan tepat, model pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Artinya, model pembelajaran yang efektif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang efektif demi memastikan keterlibatan yang cakap dari peserta didik dalam proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala. Melalui hasil observasi di SMA Negeri 5 Kota Serang mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional, dengan dominasi metode ceramah yang minim variasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif masih terbatas akibat kurangnya ketersediaan alat dan bahan pendukung. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Ketika kondisi pembelajaran kurang menarik, peserta didik bisa merasa bosan, yang pada akhirnya dapat mengurangi motivasi dan semangat mereka dalam belajar. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sangat penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal dan efektif. Guru perlu merancang atau memilih model pembelajaran yang interaktif



dan bervariasi agar peserta didik tetap termotivasi dan memiliki semangat belajar sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan adalah *circuit learning*. Model *circuit learning* tersebut merupakan model yang cukup efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena di dalamnya kita dapat mengetahui kreativitas sesuai dengan pola pikirnya. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Miftahul Huda, 2014) yang menjelaskan bahwa “Model *circuit learning* merupakan strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*Adding*) dan pengulangan (*Repetition*). Strategi ini biasanya dimulai dari tanya jawab dengan tentang topik yang dipelajari, penyajian peta konsep, penjelasan mengenai peta konsep, pembagian ke dalam beberapa kelompok, pengisian lembar kerja peserta didik disertai dengan peta konsep, dan pemberian *reward* atau pujian”. Berdasarkan ungkapan tersebut dapat disimpulkan, pembelajaran *circuit learning* merupakan pembelajaran yang membantu peserta didik memahami konsep dengan sendiri dan meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap konsep yang dipahami dengan menuangkan pada bentuk peta konsep yang ditulis dengan bahasa sendiri menggunakan gambar, simbol, dan kata kunci. Hal ini mendorong efektivitas pengalaman yang dapat diperoleh peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar, sekaligus meningkatkan daya ingat terhadap konsep yang telah dipahami.

Efektivitas hasil belajar dapat dicapai dengan penerapan model pembelajaran *circuit learning* yang akan menjadi lebih optimal jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan, seperti *Carrd.co*. Media ini, yang merupakan platform pembuatan website gratis dan responsif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Argumentasi ini didukung secara positif melalui penelitian (Yulistian, Alwan Bahrudin & Yuni Lestari, 2023) yang menjelaskan bahwa “Pemanfaatan media pembelajaran digital dapat memperjelas penyampaian materi dan tujuan pembelajaran”, sementara (Jamaludin, Pribadi & Zahara, 2023) menekankan bahwa “Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena guru dapat menyampaikan materi secara lebih bermakna kepada peserta didik. Selain hanya menggunakan kata-kata dalam bentuk peserta didik dapat memahami materi secara konkret”. Dengan media *Carrd.co*, guru dapat menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara kreatif dan terstruktur, sehingga mampu merangsang minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran *circuit learning* dan media *Carrd.co* dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Melalui penerapan yang terintegrasi, model dan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan. Sehubungan dengan argumentasi di atas, dapat diinterpretasikan bahwa dengan eksistensi dari inovasi dalam pembelajaran, yang mengutamakan penguasaan kompetensi, berpusat pada peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang kreatif dan inovatif, merupakan harapan yang diinginkan oleh kurikulum sekolah/madrasah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Jamaludin, 2023) yang mengungkapkan bahwa “Salah satu solusi dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik antara lain adanya pembaharuan dari penggunaan proses pembelajaran”. Inovasi tersebut, termasuk penerapan model *circuit learning*, membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya adalah penggunaan model *circuit learning* yang terbukti efektif membantu proses pembelajaran di kelas, meskipun jarang diketahui oleh pendidik. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian: (Arif Rochman Hakim, 2015) meneliti hasil belajar tema ekosistem di sekolah dasar, (Saufani Rosyida, 2018) Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



dan rekan menggunakan media kartu soal, sedangkan (Fatolosa Hulu, 2020) menerapkan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini memiliki fokus khusus pada pengaruh *model circuit learning* berbantuan media *carrd.co* terhadap hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila, yang diukur sebelum dan sesudah penerapan model tersebut.

Oleh karena itu, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model *circuit learning* yang didukung oleh media Carrd.co. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengukur sejauh mana pengaruh model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 5 Kota Serang pada Tahun Pelajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co terhadap hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif merupakan metode yang menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian serta menguji hipotesis. Desain penelitian ini membandingkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok ini diberikan pre-test, perlakuan, dan post-test untuk mengukur efektivitas model pembelajaran yang digunakan.

Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, di mana sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu agar sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian ini terdiri dari 100 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas XI A1 sebagai kelas eksperimen dengan 50 peserta didik dan kelas XI S2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah yang sama. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda yang mencakup ranah kognitif C4-C6, serta dokumentasi yang mencakup LKPD, instrumen penelitian, dan data sekolah yang mendukung validitas penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial non-parametrik dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29.00. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Menurut Sugiyono (2019), statistik inferensial adalah teknik analisis yang digunakan untuk menguji data sampel agar hasilnya dapat digeneralisasi ke populasi. Uji prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji beda dengan Wilcoxon, uji hipotesis dengan Mann-Whitney U, serta uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui secara empiris apakah model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji coba instrumen yang digunakan dalam pengambilan data sebelumnya telah dilakukan pada siswa di kelas XI A2, yang terdiri dari 50 siswa. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, hasil kesukaran dan daya pembeda soal. Setelah mendapat hasil uji coba instrumen maka tahap selanjutnya mengambil data berdasarkan sampel penelitian yaitu kelas (XI S2) sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen (XI A1). Setelah melakukan pengambilan data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen maka diperoleh hasil analisis deskriptif data. Berikut dijabarkan hasil analisis deskriptif data:

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	50	19	85	57.30	12.573
PostTest Eksperimen	50	77	100	90.72	5.983
PreTest Kontrol	50	27	73	53.36	10.960
PostTest Kontrol	50	61	88	79.86	5.824
Valid N (listwise)	50				

(Sumber: Peneliti, 2024).

Berdasarkan tabel di atas pada kelas kontrol (XI S2) di mana menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa guru terapkan pada saat proses pembelajaran diperoleh data nilai *pre-test* sebelum diterapkan model pembelajaran konvensional nilai terendah 27 sedangkan nilai tertinggi 73 adapun nilai rata-rata dari kelas kontrol tersebut adalah 53.36. Data *post-test* setelah diterapkan model pembelajaran konvensional nilai terendah 61 sedangkan nilai tertinggi 88 adapun nilai rata-rata dari kelas kontrol tersebut adalah 79.86. Pada kelas eksperimen (XI A1) sebelum diterapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media *carrd.co* diperoleh data *pre-test* dengan nilai terendah 19 sedangkan nilai tertinggi 85 adapun nilai rata-rata dari kelas eksperimen tersebut adalah 57.30. Data *post-test* setelah diterapkan model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media *carrd.co* memperoleh nilai terendah 77 sedangkan nilai tertinggi 100 adapun nilai rata-rata dari kelas eksperimen tersebut adalah 90.72.

Setelah mengolah data dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas XI A1 dan XI S2, peneliti melaksanakan serangkaian uji prasyarat analisis. Uji ini meliputi pemeriksaan normalitas, homogenitas, perbandingan hasil (menggunakan Uji Wilcoxon), pengujian hipotesis (melalui Uji Mann-Whitney U), serta penghitungan n-gain. Untuk uji normalitas, data dianalisis dengan memanfaatkan perangkat lunak pengolah data seperti SPSS 29. Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dijelaskan berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas*Tests of Normality*

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	PreTest Eksperimen	.204	50	<.001	.925	50	.004
	PostTest Eksperimen	.175	50	<.001	.936	50	.009
	PreTest Kontrol	.163	50	.002	.932	50	.006
	PostTest Kontrol	.192	50	<.001	.901	50	<.001

(Sumber: Peneliti, 2024).

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,001. Kemudian hasil *pre-test* kelas kontrol 0,002 dan post-test 0,00. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas penelitian ini tidak berdistribusi normal karena r_{hitung} lebih kecil dibandingkan r_{table} .

Setelah melakukan uji normalitas, uji homogenitas adalah langkah berikutnya. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *levene statistic* untuk Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.006	1	98	.318
	Based on Median	1.406	1	98	.239
	Based on Median and with adjusted df	1.406	1	91.258	.239
	Based on trimmed mean	1.173	1	98	.281

(Sumber: Peneliti, 2024).

Mengacu pada Tabel 3., dapat diartikan bahwa hasil uji homogenitas sebelumnya sig. 0,318, dan karena *levene statistic* lebih dari 0,05, ketetapan dasar pengambilan keputusan menunjukkan bahwa varians dalam dua kelompok adalah sama.

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa hasil uji normalitas berdistribusi tidak normal karena r_{table} lebih besar dibandingkan r_{hitung} . Untuk hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa penelitian ini bersifat homogen dengan $levene statistic > 0,05$. Selanjutnya adalah uji perbedaan sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*Post-test*). Berikut adalah hasil uji perbedaan menggunakan uji *wilcoxon*.

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Test Eksperimen	Post Test Eksperimen - Pre Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	50 ^b	25.50	1275.00
	Ties	0 ^c		
	Total	50		
Kontrol	Post Test Kontrol - Post Test Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	50 ^e	25.50	1275.00
	Ties	0 ^f		
	Total	50		

a. Post Test Eksperimen < Pre Test Eksperimen
 b. Post Test Eksperimen > Pre Test Eksperimen
 c. Post Test Eksperimen = Pre Test Eksperimen
 d. Post Test Kontrol < Post Test Kontrol
 e. Post Test Kontrol > Post Test Kontrol
 f. Post Test Kontrol = Post Test Kontrol

(Sumber: Peneliti, 2024).

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	Post Eksperimen - Pre Test	Post Test Kontrol
Test Eksperimen	Post Eksperimen	Post Test Kontrol
Z	-6.159 ^b	-6.169 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(Sumber: Peneliti, 2024)

Berdasarkan uji beda menggunakan uji *wilcoxon* dapat disimpulkan bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,001. Dapat disimpulkan bahwa 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar *circuit learning* berbantuan media *carrd.co* untuk *pre-test* dan *post-test*.

Pengujian selanjutnya pada penelitian ini pengujian hipotesis berupa uji *mann-whitney*. Hal tersebut dijelaskan oleh (Sugiyono, 2019) “Uji *mann-whitney* merupakan alat uji jika data tidak berdistribusi normal uji *mann-whitney* merupakan uji non parametrik yang menjadi alternatif dari uji-t (Uji parametrik)”. Data yang didapat untuk menguji hipotesis penelitian ini dianalisis dengan menggunakan SPSS 29. Data uji Mann-whitney disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Mann-Whitney

Test Statistic*	
	Hasil Belajar Peserta Didik
Mann-Whitney U	237.000
Wilcoxon W	1512.000
Z	-7.065
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

(Sumber: SPSS Versi 29).

Berdasarkan hasil “*Test Statistic*” diketahui nilai Asymp. Sig (2-Tailed) bernilai 0,001. Nilai $0,001 \leq 0,05$ maka dapat dinilai bahwa “Hipotesis penelitian (H_0) ditolak dan (H_a) diterima bahwa penggunaan model *circuit learning* berbantuan media *carrd.co* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Kota Serang.

Setelah melakukan uji normalitas, homogenitas, uji perbedaan, uji hipotesis dan selanjutnya adalah pengujian n-gain untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar kognitif pada materi makna dan keterkaitan sila-sila Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan rumus gain ternomalisasi (N-Gain). Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen 75.7984 dibulatkan menjadi 76% termasuk kategori efektif. Dengan nilai n-gain score minimal 20% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata n-gain score kelas kontrol sebesar 55.6727 dibulatkan menjadi 56% termasuk kategori cukup efektif. Dengan nilai n-gain score minimal 15.22% dan maksimal 73.91%. Hal tersebut menjadikan adanya pengaruh yang sesuai dengan tujuan awal pembelajaran.

Pembahasan

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena faktor utamanya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi serta pada saat proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kondisi ini membuat peserta didik cepat merasa bosan, sehingga motivasi dan hasil belajar mereka menurun. Melalui hasil temuan analisis deskriptif penelitian bahwa baik kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar kognitif namun terlihat lebih tinggi dalam peningkatan hasil belajar kognitif terletak pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment* berupa penerapan model *circuit learning* berbantuan media *carrd.co*. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mengatasi kejemuhan dan mendukung pemahaman peserta didik. Hal ini didukung oleh argumentasi yang terdapat pada penelitian (Aunurrahman,



2019 dalam Khoirudin, Jamaludin & Bahrudin, 2023) yang menegaskan bahwa “Model pembelajaran yang dirancang dengan baik memungkinkan peserta didik belajar secara efektif, leluasa, dan memuaskan, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka”. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dirancang dengan baik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara lebih efektif, bebas, dan menyenangkan, sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajar mereka. Hal ini menekankan pentingnya perencanaan model pembelajaran yang tidak hanya terstruktur tetapi juga fleksibel, agar peserta didik merasa nyaman dan termotivasi selama proses belajar.

Selain model pembelajaran yang dirancang dengan baik, penggunaan media pembelajaran interaktif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran inovatif dapat menjadi penunjang dalam mengatasi kejemuhan peserta didik, sekaligus memperjelas penyampaian materi dan tujuan pembelajaran. Hal ini ditekankan oleh (Yulistian, Alwan Bahrudin & Yuni Lestari, 2023) bahwa “Pemanfaatan media pembelajaran digital dapat memperjelas penyampaian materi dan tujuan pembelajaran”, sementara (Jamaludin, Pribadi & Zahara, 2023) menjelaskan bahwa “Pentingnya media pembelajaran dalam menyampaikan materi secara lebih bermakna dan konkret”. Berdasarkan beberapa argumentasi tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan model pembelajaran dibantu menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar yang selaras serta didasari dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang baik tercermin dalam kemampuan peserta didik dalam teknis menerapkan tentang apa yang telah diketahui oleh mereka dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh (Hamalik, 2002 dalam (Zainudin, Ulfatun & Jamaludin, 2022) “Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan”. Argumentasi di atas dapat diartikan bahwa apa yang telah diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap pola pikir dan keterampilan mereka. Hasil belajar mencerminkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima dan mengalami proses pembelajaran tersebut.

Perubahan dari penggunaan model dan media pembelajaran konvensional menuju inovasi yang lebih interaktif dan kreatif merupakan langkah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan data yang telah dianalisis, hasil belajar kognitif peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menerapkan model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co dapat memberikan gambaran nyata tentang pengaruh positif dari pendekatan pembelajaran inovatif ini. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh, berikut ini disajikan uraian mengenai hasil analisis yang telah diperoleh, yang terdiri dari beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, skor post-test menunjukkan rata-rata sebesar 79,86. Nilai teratas yang diraih peserta didik mencapai 88, sedangkan nilai terendah berada di angka 61.
2. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *circuit learning* dengan bantuan media Carrd.co, skor *post-test* mencatat rata-rata sebesar 90,72. Peserta didik dengan nilai tertinggi mencapai angka sempurna 100, sementara nilai terendah berada di angka 77.
3. Pengujian *n-gain* diterapkan guna mengukur sejauh mana kenaikan hasil belajar kognitif peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil analisis, rata-rata



n-gain hasil belajar kognitif pasca penerapan pembelajaran menggunakan model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co tercatat mencapai 76%. Nilai ini terkategorii efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar kognitif, sejalan dengan tujuan awal pembelajaran yang telah dirancang.

4. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji *Mann-Whitney U* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah sebesar 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 5 Kota Serang.

Berdasarkan pemaparan di atas, Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *circuit learning* berbantuan media Carrd.co, penelitian ini dilakukan dengan membandingkan dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda. Kelompok eksperimen diterapkan model *circuit learning* berbantuan media Carrd.co, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Untuk melakukan penelitian ini, peneliti melakukan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Setelah pembukaan selesai, selanjutnya adalah melakukan tes prapraktik pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum memulai pelajaran tentang makna dan hubungan sila-sila Pancasila. Setelah melakukan *pre-test* dengan 26 soal pilihan ganda yang sudah dipersiapkan peneliti, di lanjutkan memberikan materi dengan *treatment* yang tidak sama yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model *circuit learning* berbantuan media *carrd.co* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional metode ceramah. Setelah memberikan *treatment* melakukan *post-test* dengan memberikan soal yang sama hanya saja penomoran soalnya yang berbeda kepada peserta didik kelas XI A1 dan XI S2.

Berdasarkan hasil *post-test* yang sudah dilakukan, perbedaannya cukup terlihat jelas pada kelas eksperimen XI A1 memiliki nilai sebesar 90.72 dan kelas kontrol XI S2 memiliki nilai sebesar 79.86. Sehingga nilai kelas eksperimen yang mengaplikasikan model *circuit learning* yang dibantu oleh *carrd.co* mendapatkan hasil yang bertambah baik daripada nilai kelas kontrol yang hanya menerapkan metode lama selama proses belajar. Pada kelas eksperimen, peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif. Pembelajaran yang berfokus pada kegiatan kelompok memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar pikiran, bekerja sama, dan berdiskusi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol, yang menerapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang cenderung bersifat satu arah. Pembelajaran seperti ini sering kali menimbulkan kejemuhan dan monoton, serta menghambat diskusi kelompok yang efektif, di mana banyak peserta didik yang lebih mengandalkan satu orang untuk menyelesaikan masalah dalam kelompok. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, dengan dukungan media yang sesuai, dapat mengatasi kejemuhan peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan temuan (Rosyida & Ismail & Sukardi, 2018) yang menjelaskan “Bawa model pembelajaran *circuit learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik membuat peserta didik untuk berpikir kreatif dan aktif serta selalu berinteraksi dengan guru sehingga proses pembelajaran tidak berjalan satu arah melainkan ada timbal balik. Penerapan model *circuit learning* dapat menjadikan salah satu pendekatan alternatif yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan pemahaman serta kemampuan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang baik”. Prinsip tersebut sejalan dengan pendapat (Joyce, 2001 dalam Rosyida, Ismail & Sukardi, 2018) “Implementasi pembelajaran berorientasi rekonstruksi sosial yang menekankan pada pembelajaran partisipatif, dialogis, dan interaktif sehingga memungkinkan peserta didik mencapai kemampuan berpikir yang lebih tinggi”. Lebih lanjut, (Sukardi, 2016 dalam Rosyida, Ismail & Sukardi, 2018) menjelaskan bahwa “Model *circuit*



learning merupakan model pembelajaran yang mengedepankan pikiran dengan mencatat materi yang telah dipelajari atau dipahami ke dalam peta konsep, maka peta konsep merupakan suatu skema atau ringkasan dari hasil belajar dengan memaksimalkan pikiran peserta didik". Pendapat ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *circuit learning* dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam merangkai dan menyusun kata dengan bahasa sendiri serta melatih konsentrasi peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif.

Penggunaan media pembelajaran *carrd.co* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran juga terbukti memberikan dampak positif, yang semakin memperkuat efektivitas model pembelajaran *circuit learning* ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Selain itu, *carrd.co* juga mendukung berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual maupun auditorial, sehingga materi lebih mudah dipahami dan menarik. Hal tersebut sejalan dengan (Krisdiana & Jamaludin, 2023) bahwa "Menggunakan media pembelajaran, peserta didik bisa belajar melalui gaya belajar mereka masing-masing seperti gaya belajar visual dari gambar mengenai makna dan keterkaitan sila-sila Pancasila, lalu gaya belajar auditorial dari apa yang mereka dengar mengenai penjelasan peserta didik tentang makna dan keterkaitan sila-sila Pancasila". Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulannya bahwa kombinasi model *circuit learning* dan penggunaan alat bantu seperti *carrd.co* dapat memberikan kenaikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan. Pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan peserta didik, penggunaan teknologi yang mendukung berbagai gaya belajar, serta penyampaian materi yang lebih menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Inovasi ini juga berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, tidak hanya dalam konteks Pendidikan Pancasila, tetapi juga di mata pelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Data menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Kota Serang pada materi Makna dan Keterkaitan Sila-Sila Pancasila dapat ditingkatkan melalui model *circuit learning* berbantuan media *carrd.co*. Hasil *post-test* dari kelas eksperimen yang menggunakan model *circuit learning* berbantuan media *carrd.co* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional metode ceramah menampilkan perbedaan nilai yang signifikan, dengan nilai eksperimen rata-rata 90.72 dan nilai kontrol 79.86. Selain itu, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Mann-whitney. Hasilnya menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, yang berarti bahwa jika nilai tersebut kurang dari 0,05, maka **H_a** diterima. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik telah meningkat dengan menggunakan model *circuit learning* yang dibantu oleh *carrd.co*.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhila, M. Z., & Bahrudin, F. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction terhadap Hasil Belajar Kognitif. *AS-SABIQUN*, Vol 6(1), 88-98.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Zahara, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol 9(14), 710-716.
- Khoirudin, D. A., Jamaludin, U., & Bahrudin, F. A. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Vol 13(1).



- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol 10(2), 341-354.
- Miftahul Huda. (2014). *Model-Model Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Monawati dan Yamin, M. 2016. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Lesson Study pada Penjumlahan Pecahan di Kelas IV SDN Lamsayeun". *Jurnal Pesona Dasar*. Vol 3(4).
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol 2 (1).
- Rosyida, S., Ismail, M., & Sukardi, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran circuit learning (cl) berbantuan media kartu soal terhadap hasil belajar pkn. *Jurnal pendidikan sosial keberagaman*, Vol 5(2).
- Saputro, A. Y. C., Purbasari, I., & Fakhriyah, F. (2022). Hubungan Pendekatan Behavioristik Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SD 2 Hadipolo Kudus. *Jurnal Muara Pendidikan*, Vol 7 (2).
- Sari, R. Y., Bahrudin, F. A., & Raharja, R. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Examples Non Examples Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Consilium: Education and Counseling Journal*, Vol 4(2), 65-76.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Yulistian, Y., Bahrudin, F. A., & Lestari, R. Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Academy of Education Journal*, Vol 14(2), 289-304.
- Zainudin, I., Hasanah, E., & Jamaludin, U. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar, 4. *JPDK*.
- Zalyana. (2016). Perbandingan Konsep Belajar, Strategi Pembelajaran dan Peran Guru (Perspektif Behaviorisme dan Konstruktivisme). *Jurnal Al-Hikmah*, Vol 13 (1).