

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL INKUIRI BERBANTUAN MEDIA ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI KELAS V SD NEGERI BOGANATAR
KABUPATEN SIKKA**

Andriyani Afliyanti Dua Lehan¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusa Cendana

¹ aflylehan22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji adanya pengaruh yang signifikan pada model Inkuiri berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Boganatar Kabupaten Sikka. Instrumen pengukuran hasil belajar berupa tes pilihan ganda yang dikembangkan oleh peneliti. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi isi dan analisis item setelah uji coba. Reliabilitas tes menunjukkan nilai *alpha cronbach's* sebesar 0.944 sehingga layak untuk digunakan. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yaitu *pre-experimental designs (non designs)* secara khusus penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 23 orang. Terdiri dari satu kelas eksperimen, siswa kelas V SD Negeri Boganatar, tahun angkatan 2022/2023. Analisis data dilakukan melalui tahapan (1) uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, dan (2) uji hipotesis penelitian, yang dilakukan dengan teknik analisis *statistic paired samples test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum siswa diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Ini berarti bahwa Model inkuiri berbantuan media animasi ternyata mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Boganatar.

Kata Kunci : Model Inkuiri, Media Animasi, Hasil Belajar

Pada era globalisasi saat ini pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dan ditingkatkan pendidikan biasanya diturunkan dari satu generasi ke generasi lain melalui pengajaran pendidikan mengubah pola pikir seorang dari tidak bias menjadi bias pendidikan di Indonesia

terbagi menjadi 2 yaitu pendidikan formal dan informal pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur dari jenjang taman kanak-kanak (TK) sampai dengan perguruan tinggi (PT). Pada tingkat sekolah Dasar (SD) pembelajaran perlu untuk

dilaksanakan sesuai dengan perkembangan siswa.

Pembelajaran di sekolah dasar (SD) perlu dilaksanakan secara menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran di sekolah dasar yang terdiri dari (1) prinsip motivasi, (2) prinsip latar belakang, (3) prinsip pemusatan perhatian, (4) prinsip keterpaduan, (5) prinsip memecahkan masalah, (6) prinsip menemukan, (7) prinsip belajar sambil bekerja, (8) prinsip belajar sambil bermain, (9) prinsip perbedaan individu dan (10) prinsip hubungan sosial, Susanto (2013:87-88).

Berdasarkan prinsip pembelajaran yang dikemukakan di atas maka salah satunya adalah prinsip menemukan dan belajar sambil bekerja menjadi hal penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan menemukan dan belajar sambil bekerja atau berbuat akan memberikan pembelajaran yang bermakna karena siswa mengalami secara langsung. Salah satu mata pelajaran yang sesuai dengan prinsip di atas adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Menurut Trianto (2010 : 136) menyatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang

melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut, melalui pembelajaran IPA Menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitarnya secara ilmiah. Masalah yang terjadi pada pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu proses pembelajaran yang kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Hal tersebut yang mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Boganatar, dari rata-rata hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM, padahal harapannya adalah hasil belajar siswa dapat mencapai atau melebihi KKM untuk mata pelajaran IPA yaitu 70. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM ditemukan pada mata pelajaran IPA di beberapa materi pelajaran. Hal ini dilihat dari data analisis hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa kelas V yang menunjukkan bahwa 5 dari total 23 orang siswa yang nilainya memenuhi atau di atas KKM (70) sedangkan 18 orang siswa rata-rata nilai tidak memenuhi atau di bawah KKM (55). Berdasarkan observasi awal,

maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V masih di bawah KKM. Kesulitan belajar ini dapat ditemukan pada beberapa materi dalam pembelajaran IPA salah satunya adalah materi tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia. Pada materi ini banyak siswa yang kurang mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu bagi guru untuk mencari solusi dalam mengatasi masalah. Salah satunya dengan mengubah model pembelajaran IPA menjadi lebih inovatif. Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model inovatif dimana lebih banyak membuat siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dengan berbantuan media pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran inkuiri ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA, di mana siswa dituntut untuk meneliti suatu hal dengan lebih kritis. Dalam pembelajaran tersebut guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mencari dan menemukan permasalahan yang diberikan. penerapan model pembelajaran ini tentunya juga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. dengan mengandalkan pengertian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan

penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Model Inkuiri Berbantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri Boganatar Kabupaten Sikka.

METODE

Jenis Penelitian

Rancangan eksperimen penelitian ini adalah *Pre-ekperimental desain one grup pretest-posttest* pada penelitian ini peneliti merupakan perancaan, Pelaksanaan, sampai pada, akhir analisis data.

O1 x O2

Gambar 1.1 rancangan penelitian

Sumber: Sugiyono (2003:65)

Keterangan :

O1 : Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan
O2 : Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan
X : Perlakuan/*treatment*

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Boganatar. Peneliti memilih sekolah tersebut karena Model Inkuiri berbantuan media animasi dalam penelitian ini belum dilaksanakan di sekolah tersebut. Oleh karena itu, harapnya hasil penelitiannya dapat memberikan manfaat bagi sekolah tersebut.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Boganatar tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 23 orang.

Sampel

Sugiyono (2017:67) menyatakan bahwa teknik sampling jenuh/total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Atau dengan kata lain yakni sampel adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Boganataryang berjumlah 23 orang.

Variabel

Model Pembelajaran Inkuiri disebut sebagai variabel bebas (*variable independent*) dan Hasil belajar siswa disebut sebagai variabel terikat (*variable dependent*).

Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah

menggunakan rumus korelasi *product moment* atau bantuan program SPSS. Riadi (2016:214) menjelaskan bahwa korelasi *product moment* selain digunakan untuk mengukur seberapa kuat hubungan antara variabel X dengan variabel Y, juga dapat digunakan untuk menentukan validitas suatu instrumen berbentuk data interval seperti skor angket Skala Likert, Semantic Diferensial, Thurstone, Skor *Test Essay* (Uraian) Maupun Data Dikotomi seperti Skala Guttman dan *Test Multiple Choice* (Pilihan Ganda). Oleh karena itu, peneliti menggunakan *product moment* sebab dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes yang terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda.

$$\text{Rumus: } r = \frac{n \sum XY - \sum X - \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

keterangan :

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

$\sum XY$ = jumlah total data

$\sum XY$ = jumlah total data variabel X

$\sum x \sum y$ = umlah total data variabel Y

Untuk uji validitas dengan kriteria sebagai berikut :

a) jika r hitung > r table, maka item kuesioner dikatakan valid.

b) jika r hitung < r table, maka item kuesioner dikatakan tidak valid.

2. Uji Realibitas

Riadi (2016:214) menjelaskan juga bahwa setelah butir-butir instrument yang sudah valid perlu dilakukan uji konsistensi internal (ujireliabilitas). Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Alpha Cronbach.

Rumus Alpha Cronbach:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas

K = banyaknya butir yang valid

\sum_i^2 = varian skor total

\sum_t^2 = varian skor butir

Teknik Pengumpulan Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial. Statistik

inferensial disebut statistik probabilitas, karena kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang (*probability*). Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenarannya yang dinyatakan dalam bentuk prosentase. Bila peluang kesalahan 5% maka taraf kepercayaan 95%, bila peluang kesalahan 1%, maka taraf kepercayaan 99% (Sugiyono, 2003:143-144).

a. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang dimaksudkan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat bertujuan untuk mengetahui keabsahan data dan data yang diperoleh dari skor *Pretest* dan *Posttest* dipastikan mempunyai varian yang homogen serta distribusi normal atau tidak.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk

mengetahui suatu data

terdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS *for windows* versi 16.

2) Uji Homogenitas

Uji ini menggunakan Uji *Levene's test* dengan menggunakan bantuan SPSS *for windows* versi 16.

b. Uji Hipotesis

Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan (Riadi, 2016:246). Dari perbedaan tersebut maka dapat dilihat apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar atau tidak.

Rumus uji-t dapat dilihat sebagai berikut

$$t = \frac{\sum d^1}{\sqrt{\frac{N \sum d^2 - (\sum d^1)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan:

t= nilai

d= selisih nilai *posttest* dan *pretest*

N= jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil ini dimaksudkan untuk mengevaluasi pengaruh Penggunaan Model Inquiry Berbantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V SD Negeri Boganatar. Penelitian ini menerapkan model one group pretest posttest dari desain pre-eksperimental dan data dianalisis secara kuantitatif. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan saturated sampling dimana seluruh anggota populasi dimasukkan sebagai sampel yang berarti 23 siswa berpartisipasi dalam pengumpulan data.

Uji Validasi dan Uji Reliabilitas

Dari uji instrument tes yang dilakukan diperoleh 30 butir yang terdiri dari 25 soal di katakana Valid dan 5 soal tidak Valid. Dikatakan valid karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan nilai $r_{tabel} = 0.444$ untuk sampel dari 23 siswa kelas V SD Negeri Boganatar.

hasil uji reabilitas hasil uji perhitungan diketahui bahwa tes tersebut jika ditinjau dari batasan nilai reliabilitas Menurut wiratna susaraweni (2014) koefisien di katakana reliable jika nilai *cronbach Alpha* > 0,6 sehingga nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh sebesar 0,944 dengan 30 soal tes termasuk dalam kriteria reliabilitas baik

maka data tersebut dikatakan reliabel (dapat dipercaya).

Uji Normalitas

Dapat dilihat bahwa nilai signifikan yaitu 0.221 untuk *pretest* dan 0.714 untuk *posttest*. Karena nilai pre test dan nilai post test $> 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data pretest dan data posttest berdistribusi normal (diterima) yaitu terima H_0 (populasi nilai variabel berdistribusi normal) dan tolak H_a (populasi nilai variabel tidak berdistribusi normal).

Uji Homogenitas

Jika angka signifikan uji Levene's Sig $> 0,05$ maka sebaran data homogen, tetapi jika angka signifikan uji Levene's Sig $< 0,05$ maka sebaran data tidak homogen. dapat dilihat bahwa nilai signifikan yaitu 0.060. Karena nilai signifikan dari uji Levene's test $> 0,05$.

Uji Hipotesis

Diperoleh nilai t sebesar $18.309 = 18.36$ (hasilnya sama dengan nilai perhitungan manual) dengan nilai signifikan pada uji dua pihak sebesar 0,000. Karena nilai Sig. 0,000 $< 0,05$ dan berdasarkan Riadi (2016:92) menyatakan bahwa untuk penerimaan/penolakan maka dilakukan

dengan membandingkan nilai probabilitas atau signifikan dengan nilai α . Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Test* pada tabel 4.13, diperoleh nilai t sebesar 18.309 dan memiliki nilai signifikansi .000, sehingga $.000 < 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dengan demikian ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang sebelum diajarkan menggunakan model inkuiri berbantuan media animasi (*pretest*) dan sesudah diajarkan menggunakan menggunakan model inkuiri berbantuan media animasi (*posttest*). Hal ini diperkuat dengan perbedaan nilai mean (rata-rata) dari nilai pretest dan nilai *posttest*. Dengan nilai rata-rata *pretest* yakni 60,56 dan nilai *posttest* 74,60.

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, terdapat pengaruh penggunaan Model Inkuiri Berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Boganatar. Sebelum melakukan penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen penelitian telah diuji. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan agar alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria sebagai alat evaluasi yang baik karena sesuai dengan penggunaan dan dapat digunakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda. Hasil

analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar pretest siswa adalah sebesar 60,56 dan nilai rata-rata *posttest* menjadi 74,60. Nilai uji t_{hitung} juga lebih besar ($>$) dari nilai t_{tabel} , yaitu nilai $t_{hitung} = 17.22$ dan nilai $t_{tabel} = 1.717$. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari selisih rata-rata hasil belajar pada saat *pretest* dan *posttest*, saat *pretest* nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,56 kemudian pada saat *posttest* terjadi peningkatan rata-rata (*mean*) menjadi 74.60 Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peningkatan adalah 14,04. Peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari nilai signifikan pada uji t lebih kecil dari 0.05 yaitu 0,000.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen “pengaruh penggunaan Model Inkuiri Berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Boganatar” dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran sistem pencernaan makanan pada manusia. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penelitian yang dilakukan peneliti yang menunjukan bahwa adanya perbedaan dari nilai *posttest* dan nilai *pretest* yaitu nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,56 dan nilai rata-rata *posttest*

menjadi 74,60. Nilai uji t_{hitung} juga lebih besar ($>$) dari nilai t_{tabel} , yaitu nilai $t_{hitung} = 17.22$ dan nilai $t_{tabel} = 1.717$. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari selisih rata-rata hasil belajar pada saat *pretest* dan *posttest*, saat *pretest* nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,56 kemudian pada saat *posttest* terjadi peningkatan rata-rata (*mean*) menjadi 74.60 Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peningkatan adalah 14,04. Peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari nilai signifikan pada uji t lebih kecil dari 0.05 yaitu 0,000. Maka berdasarkan kriteria keputusan penolakan H_0 , yaitu tolak H_0 dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan Model Inkuiri berbantuan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Boganatar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Bogor : Ghalia Indonesia
- Hamalik. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model*

- dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter.* Bogor : Ghalian Indonesia.
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika penelitian (Analisis Manual dan IMB SPSS).* Yogyakarta: CV Andi Offset
- Rosyid, Zaiful, dkk. 2019. *Ragam Media Pembelajaran.* Malang: CV Literasi Nusantara.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis computer.* Bandung. Alfabeta.
- Rusmono. 2014. *Strategi pembelajaran dengan problem based learning itu perlu.*
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta :Depdiknas.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung:Alfabeta.
- Suheri Agus. (2006).”*Animasi Multimedia Pembelajaran*” Jakarta : Elec media Komputindo.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana.
- Trianto, T. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013.* Jakarta: Prenadamedia Group.