

## Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa

Anisa Uroiva<sup>1</sup>, Agustiningsih<sup>2</sup> and Kendid Mahmudi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Jember, Jawa Timur

<sup>1</sup>anisa.uroiva@gmail.com, <sup>2</sup>ningsihagustin83.fkip@unej.ac.id

<sup>3</sup>kendidmahmudi.fkip@unej.ac.id

### Abstract

*The application of video media in learning that is less than optimal is due to one of the reasons for the limited facilities. Learning media as a means of distributing information to students cannot be obtained by students optimally. This study describes the impact produced by animated video learning media on students' cognitive learning outcomes. The aim is to determine the effect on student cognitive learning outcomes caused by animated video media whose use is supported by a guided inquiry learning model. The type of research is experimental with the design that is used as a reference is the non-equivalent control group design. The subjects used were students of SDN 1 Pesanggaran with class VA and class VB being the observed sample. The experimental activity carried out was the provision of treatment in the form of learning that utilized animated video media with a guided inquiry learning model as a learning style. After the research was conducted, the results of the students' initial and final tests (pre and post) were obtained. Each result of the initial ability test of students from the two classes is the control class = 61,84 while the experimental class = 58,01. After the experimental class was treated and the control class was not, the posttest result were obtained, namely the control class was 75,61 while the experimental class was 82,05. Based on the t-test, it is known that the value of  $t_{count}=4,545$  and the price of  $t_{tabel}=1,665$ . Referring to the calculation of the t-test, namely  $t_{count} > t_{tabel}$ , the result of the decision is the use of animated video media wich is supported by a guided inquiry learning model that has an impact on students' cognitive learning outcomes. there is an effect of using animated video media through guided inquiry learning models on students' cognitive learning outcomes. Then the calculation of the relative effectiveness value shoews that the application of animated video media through the guided inquiry learning model is relatively effective at 57%.*

**Keywords:** *Animated Video Media; Guided Inquiry; Cognitive*

### Abstrak

Penerapan media video dalam pembelajaran yang kurang maksimal disebabkan salah satunya adalah keterbatasan fasilitas. Media pembelajaran sebagai sarana penyaluran informasi ke siswa tidak dapat didapat siswa secara maksimal. Penelitian ini memaparkan dampak yang dihasilkan oleh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh pada hasil belajar ranah kognitif siswa yang disebabkan oleh media video animasi yang penggunaannya didukung dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Jenis penelitiannya adalah eksperimental dengan desain yang dijadikan acuan adalah *non equivalent control group design*. Subjek digunakan merupakan siswa SDN 1 Pesanggaran dengan kelas VA dan kelas VB menjadi sampel yang diamati. Kegiatan percobaan yang dilakukan adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran yang memanfaatkan media video animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing sebagai gaya pembelajaran. Setelah penelitian dilakukan diperoleh hasil pengujian awal dan akhir (*pre dan post*) siswa. Masing-masing hasil pengujian kemampuan awal siswa dari kedua kelas ialah kelas kontrol =

61,84 sedangkan kelas eksperimen = 58,01. Setelah kelas eksperimen diperlakukan dan kelas kontrol tidak maka didapat hasil *post-test* yaitu kelas kontrol sebesar 75,61 sedangkan kelas eksperimen sebesar 82,05. Berdasarkan *t-test* yang dilakukan diketahui nilai  $t_{hitung} = 4,545$  dan harga  $t_{tabel} = 1,665$ . Merujuk pada perhitungan *t-test* yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hasil keputusannya adalah penggunaan media video animasi yang didukung dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Kemudian perolehan perhitungan nilai keefektifan relative menunjukkan penerapan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing relatif efektif sebesar 57%.

## **Kata Kunci: Media Video Animasi; Inkuiri Terbimbing; Kognitif**

### **Pendahuluan**

Kurikulum pendidikan yang diterapkan pada Indonesia adalah kurikulum 2013 yang lebih dikenal dengan istilah K13. K13 adalah seperangkat muatan pelajaran dan program pada pendidikan yang berbasis sains. K13 diterapkan oleh lembaga kependidikan memiliki maksud untuk melahirkan penerus bangsa yang aktif pada kegiatan pembelajaran. Pada kurikulum ini mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan seperti: mengobservasi, memberikan pertanyaan, menalar, dan mempresentasikan sesuatu yang mereka pahami saat menerima materi. Aspek yang ditonjolkan pada kurikulum 2013 adalah aspek afektif/sikap, psikomotorik/keterampilan, dan kognitif/pengetahuan yang saling berkesinambungan.

Dasar pembelajaran yang diterapkan pada K13 adalah tematik. Pembelajaran berbasis tema memiliki arti pembelajaran yang memadukan muatan-muatan dalam pembelajaran menjadi 1 tema. Pembelajaran yang berbasis tematik memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman yang bermakna bagi siswa dengan menggunakan beberapa keterampilan, diantaranya keterampilan menemukan, keterampilan mengolah dan memanfaatkan informasi, menumbuhkan perilaku yang baik dan kebiasaan yang ke arah positif, menumbuh kembangkan keterampilan sosial, dan menentukan kegiatan yang sesuai kemauan siswa sehingga dapat menciptakan gairah belajar. Karakteristik dari K13 adalah a) siswa sebagai pembelajar, b) pengalaman yang diberikan adalah pengalaman langsung, c) batas muatan pelajaran pada tematik tidak nampak jelas, d) dapat menyajikan beberapa muatan dalam 1 pembelajaran, e) dapat menyesuaikan, dan f) hasil yang diperoleh sesuai dengan kemauan dan kebutuhan siswa.

Sebagai upaya dalam memaksimalkan pembelajaran tematik perlu didukung dengan penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai. Media video animasi dirasa sesuai dalam upaya mendukung pembelajaran berbasis tema. Menurut Agustiningasih (2015), banyaknya alat indera yang digunakan dalam pembelajaran akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, semakin banyak alat indera yang dipergunakan saat memahami materi maka informasi yang didapat semakin banyak pula sehingga media video dirasa cukup efektif untuk membantu siswa memahami materi karena dalam penerapannya siswa memanfaatkan 2 indera secara bersamaan.

Penerapan media video animasi di Sekolah Dasar sangat jarang dijumpai. Umumnya guru menggunakan gambar pada buku siswa sebagai media pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan media video dalam pembelajaran adalah fasilitas sekolah dan kemampuan guru. Sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang cukup untuk menayangkan video di kelas umumnya tidak akan memilih video animasi sebagai pembelajaran. Alat yang dimaksud adalah *viewer* dan *audiooutput*. Media video yang dinilai memiliki daya tarik yang luar biasa sangat disayangkan bila tidak dimanfaatkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran sebaiknya diberikan melalui model pembelajaran yang mendukung juga. Penggunaan media video dirasa tepat jika diterapkan melalui model *guided inquiry*. Kegiatan pada pembelajaran inkuiri terbimbing menekankan proses penyelidikan dimana siswa berperan sebagai pembelajar sedangkan guru sebagai

fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator mengarahkan siswa ke arah yang benar jika dirasa jawaban siswa melenceng jauh pada teori. Proses pembelajaran yang menekankan pada proses penyelidikan membantu siswa dalam mencari informasi terkait materi pada media video, sehingga informasi yang didapat lebih banyak dan lebih valid. Fase pada pembelajaran inkuiri terbimbing dapat dipahami melalui tabel 1.

Tabel 1. Fase dalam Kegiatan Inkuiri Terbimbing

No	Fase	Kegiatan
1.	Orientasi	Guru mengarahkan siswa untuk mempersiapkan diri saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2.	Merumuskan masalah	Siswa diajak masuk dalam masalah yang belum terpecahkan, kemudian guru mendorong siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan masalah tersebut.
3.	Merumuskan hipotesis	Siswa diberi kesempatan untuk memberikan prediksi jawaban sementara mengenai masalah tersebut dengan guru membantunya.
4.	Mengumpulkan data	Siswa dibimbing oleh guru dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menguji prediksi jawaban yang telah dibuat.
5.	Menguji hipotesis	Siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan informasi yang telah didapat dan diminta membandingkan dengan hipotesis yang telah dirancang. Siswa dibantu guru dalam menentukan hipotesis yang tepat.
6.	Merumuskan kesimpulan	Siswa dibimbing guru dalam menyimpulkan pengujian hipotesis.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai media pembelajaran antara lain: Handayani (2019), Prayuda (2020), dan Novita dkk (2020). Penelitian oleh Handayani (2019) media animasi berdampak pada hasil belajar, terbukti dengan tingginya rerata skor *posttest* 80,75 pada kelas eksperimen dibandingkan rerata skor *posttest* kelas kontrol dalam kaitannya dengan pemanfaatan media video animasi pada hasil belajar siswa yaitu 68. Hasil pengamatan oleh Prayuda (2020), menunjukkan media interaktif sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa, terbukti dari rerata siswa yaitu 79,15 yang menggunakan media interaktif sedangkan siswa yang menggunakan nonmedia nilai reratanya adalah 71,61. Penelitian yang lainnya yaitu dilakukan oleh Novita dkk (2020), tentang penerapan media dalam pembelajaran berbasis animasi yang terkait *output* belajar siswa mempunyai konklusi bahwa media pembelajaran animasi mempunyai efek pengaruh pada *output* belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai ketuntasan kelas eksperimen sebanyak 97,29% sedangkan kelas kontrol sebanyak 81,08%.

Rumusan penelitian yang didasarkan pada uraian di atas adalah adakah pengaruh yang signifikan penerapan media video animasi yang penerapannya dibantu model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas V. Penggunaan media video animasi yang diterapkan melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing diharapkan dapat membantu penyaluran materi dan informasi kepada siswa secara maksimal kemudian hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

## Metode

Pengamatan ini termasuk pada penelitian kuasi eksperimental yang memiliki rancangan *non equivalent control group design*. Kuasi eksperimental dipilih karena subjek penelitian adalah manusia dimana peneliti tidak dapat mengontrol subjek penelitian sepenuhnya. Berikut adalah gambar desain penelitian yang terdapat pada gambar 1.

	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2
Kelompok Kontrol	O1		O2

Gambar 1. *Non equivalent control group design*  
(Masyhud, 2016)

Siswa SDN 1 Pesanggaran, Banyuwangi merupakan subjek penelitian. Sampel yang digunakan yakni siswa-siswi kelas VA dan VB SDN 1 Pesanggaran. Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan teknik *purpose sampling* yaitu melakukan undian pada kedua kelas setelah kedua kelas dinyatakan homogen. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji levene melalui program SPSS 25. Perhitungan uji *homogeny* dapat dilihat pada gambar 2.

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
NILAI PTS	<i>Based on Mean</i>	1.921	1	75	.170
TEMA 1	<i>Based on Median</i>	1.536	1	75	.219
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.536	1	72.576	.219
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.893	1	75	.173

Gambar 2. Perhitungan Uji Homogenitas

Terdapat 3 variabel pada penelitian ini yaitu terikat, bebas dan variabel kontrol. Variabel terikat yakni media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing, variabel bebas yakni hasil belajar kognitif siswa, dan variabel kontrol antara lain: kemampuan guru, kemampuan siswa, materi pembelajaran, kondisi kelas, dan alat evaluasi.

Data dikumpulkan melalui 3 metode, yaitu wawancara, tes dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan terstruktur kepada guru kelas VA dan VB. Pada metode dokumentasi diperoleh data berupa daftar nama siswa, nilai PTS dan dokumentasi setiap kegiatan. Penggunaan metode tes bertujuan untuk mengetahui kemampuan sebelum diberi *treatment* dan setelah diberi *treatment*. Tes yang digunakan dalam pengukuran kemampuan awal yang dimiliki siswa disebut *pre-test*, sedangkan yang dipergunakan untuk pengukuran kemampuan akhir siswa disebut *post-test*.

Penelitian hendaknya menggunakan instrumen tes yang memiliki keterpercayaan yang dibuktikan dengan hasil uji validitas. Uji validitas dilakukan sebanyak 2 tahap, tahap 1 dilakukan uji validitas ahli kemudian dilanjutkan pada tahap 2 yaitu validitas empirik. Rumus yang digunakan dalam uji validitas ahli menurut Masyhud (2016) tertera pada gambar 3, kemudian hasil uji dikonsultasikan pada tabel 2.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Gambar 3. Rumus validasi instrumen  
(Masyhud, 2016)

Dimana:

Valpro = validitas instrumen

Srt = skor riil tercapai  
 Smt = skor maksimal tercapai

Tabel 2. Kriteria Hasil Validasi *Instrument*

Standar Skor	Tingkat Kelayakan Instrumen
$80 < Val_{pro} \leq 100$	Benar-benar layak
$60 < Val_{pro} \leq 80$	Layak
$40 < Val_{pro} \leq 60$	Cukup layak
$20 < Val_{pro} \leq 40$	Tidak layak
$0 \leq Val_{pro} \leq 20$	Benar-benar tidak layak

(Modifikasi dari Masyhud, 2016)

Setelah instrumen dinyatakan layak pada uji validitas ahli, kemudian instrumen diuji cobakan pada siswa sekolah lain atau bukan subjek penelitian. Uji coba instrumen pada siswa disebut dengan uji validitas empirik. Uji validitas empirik adalah pengujian yang mengkorelasikan poin soal benar dengan jumlah poin. Teknik yang digunakan ialah korelasi momen produk didapatkan dari Pearson. Anda dapat melihat rumus pengkorelasi *product moment* pada gambar 4.

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 4. Rumus *product moment*  
 (Masyhud, 2016)

Butir instrument yang telah dinyatakan valid kemudian diuji tingkat kereliabilitasnya menggunakan metode belah dua (*split half*). Rumus uji reliabilitas dapat dilihat pada gambar 5. Hasil perhitungan belah dua dikonsultasikan pada tabel 3.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Gambar 5. Rumus metode belah dua (*splithalf*)  
 (Masyhud, 2016)

Dimana:

$R_{11}$  = koefisien reliabilitas  
 $R_{xy \text{ splithalf}}$  = hasil korelasi belah dua

Tabel 3. Interpretasi Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0,00 \leq R_{11} < 0,80$	Tidak reliabel
$0,80 \leq R_{11} < 0,85$	Cukup reliabel
$0,85 \leq R_{11} < 0,90$	Reliabilitas tinggi
$0,90 \leq R_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

(Modifikasi dari Masyhud, 2016)

Instrumen dikatakan baik apabila butir soalnya dapat membedakan kemampuan yang dimiliki kelompok pandai dengan kelompok kurang pandai. Sebaliknya, butir instrumen soal dinyatakan tidak baik jika seluruh siswa mampu mengerjakan pertanyaan pada instrumen oleh karena itu instrumen tersebut memiliki daya pembeda sebesar 0 (nol). Pengujian daya pembeda dilaksanakan dengan memanfaatkan rumus pada gambar 5, kemudian hasil perhitungan indeks daya pembeda dikonsultasikan pada tabel 4.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Gambar 5. Rumus Perhitungan Daya Pembeda  
(Masyhud, 2016)

Dimana:

- IDP = indeks daya pembeda  
 JKT = poin benar pada kelompok pandai  
 JKR = poin benar pada kelompok kurang pandai  
 NT = total siswa kelompok pandai  
 NR = total siswa kelompok kurang pandai

Tabel 4. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda <i>negative</i>	Tidak ada daya pembeda
$IDP < 0,20$	Daya pembeda sangat lemah
$0,20 < IDP \leq 0,40$	Daya pembeda lemah
$0,40 < IDP \leq 0,60$	Daya pembeda cukup
$0,60 < IDP \leq 0,80$	Daya pembeda baik
$0,80 < IDP \leq 1,00$	Daya pembeda sangat baik

(Modifikasi dari Masyhud, 2016)

Di samping memiliki daya pembeda, instrument yang baik memiliki tingkat kesulitan jika dikerjakan oleh subjek penelitian. Perhitungan tingkat kesulitan didasarkan pada rekapitulasi tabel distribusi jawaban pada perhitungan indeks daya pembeda. Rumus untuk menghitung tingkat kesulitan instrumen dapat dilihat pada gambar 6, kemudian dikonsultasikan pada tabel 5.

$$IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100$$

Gambar 6. Rumus Perhitungan Uji Tingkat Kesulitan Instrumen  
(Masyhud, 2016)

Dimana:

- IKES = indeks tingkat kesulitan  
 JKT = jawaban benar pada kelompok pandai  
 JKR = jawaban benar pada kelompok kurang pandai  
 NT = jumlah siswa pada kelompok pandai  
 NR = jumlah siswa pada kelompok kurang pandai

Tabel 5. Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
$IKES < 20\%$	Sangat sulit
$20\% < IKES \leq 40\%$	Sulit
$40\% < IKES \leq 60\%$	Sedang
$60\% < IKES \leq 80\%$	Mudah
$80\% < IKES \leq 100\%$	Sangat mudah

(Modifikasi dari Masyhud, 2016)

Sebelum melakukan analisis terhadap data yang telah didapat, maka perlu dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat melakukan teknis analisis data. Pengujian nilai normalitas dimaksudkan untuk memeriksa kumpulan data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Apabila data yang didapat memiliki distribusi normal, data tersebut dapat dilakukan penganalisisan menggunakan uji parametrik yakni *t-test*, tetapi jika ternyata data tersebut tidak memiliki distribusi normal, maka data akan dilakukan teknik analisis dengan uji nonparametrik. Uji parametrik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *t-test*. Penggunaan *t-test* bermaksud menguji signifikansi perbedaan nilai rerata antara 2 variabel. Adapun rumus teknik *t-test* dapat dilihat pada gambar 7.

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N-1)}\right)}}$$

Gambar 7. Rumus Teknik Analisis *T-test*  
(Masyhud, 2016)

Keterangan :

- $M_1$  = nilai rerata kelompok eksperimen
- $M_2$  = nilai rerata kelompok kontrol
- $X_1$  = deviasi setiap nilai  $X_1$  dari rerata  $X_1$
- $X_2$  = deviasi setiap nilai  $X_2$  dari rerata  $X_2$
- $N$  = jumlah sampel penelitian

Berikut adalah jabaran hipotesis serta ketentuan pengujian hipotesis.

1. Hipotesis

- a.  $H_a$  = terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.
- b.  $H_0$  = tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

2. Pengujian hipotesis

- a. Harga  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Harga  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Setelah teknik *t-test* dilakukan, perlu adanya uji keefektifan relatif guna mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media video animasi yang diterapkan bersama model pembelajaran inkuiri terbimbing pada pembelajaran di kelas percobaan dan kelas kontrol. Rumus uji tingkat keefektifan relatif terdapat pada gambar 8 yang kemudian hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel 6.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)}$$

Gambar 8. Rumus Uji Tingkat Keefektifan Relatif  
(Masyhud, 2016)

Dimana:

- ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol
- $MX_1$  = rerata nilai pada kelompok kontrol
- $MX_2$  = rerata nilai pada kelompok eksperimen

Tabel 6. Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif Instrumen	
Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
$81\% < ER \leq 100\%$	Keefektifan sangat tinggi
$61\% < ER \leq 80\%$	Keefektifan tinggi

$41\% < ER \leq 60\%$	Keefektifan sedang
$21\% ER \leq 40\%$	Keefektifan mudah
$0\% \leq ER \leq 20\%$	Keefektifan sangat rendah

(Modifikasi dari Masyhud, 2016)

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian dimulai dari pelaksanaan *pretest* kemudian pelaksanaan pembelajaran di setiap kelas. Pada masing-masing kelas mendapat perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan. Kemudian setelah setiap kelas mendapatkan perlakuan sebanyak 3 kali dilanjutkan dengan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dihitung rata-ratanya dan diperlihatkan pada tabel 7.

Tabel 7. Ringkasan Rerata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	39	38
Rerata hasil <i>pretest</i>	58,01	61,84
Rerata hasil <i>posttest</i>	82,05	75,16
Rerata beda	24,04	13,32

Kemudian dari data tersebut dihitung nilai normalitasnya guna menentukan teknik analisis yang akan digunakan. Pengujian nilai normalitas memanfaatkan progam SPSS 25. Adapun ringkasan uji normalitas terdapat pada gambar 9.

### Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.103	39	.200*	.963	39	.227
	Posttest Eksperimen	.136	39	.067	.956	39	.127
	Pretest Kontrol	.122	38	.169	.969	38	.366
	Posstest Kontrol	.135	38	.079	.946	38	.065

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 9. Hasil Uji Normalitas

Hasil perhitungan nilai normalitas didasarkan pada perhitungan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk pada tingkat kepercayaan 5% dapat mengacu pada nilai sig. Nilai sig pada kedua uji tersebut menunjukkan keduanya lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) oleh karena itu, simpulan dari pengujian ini adalah data yang didapat mengandung data yang memiliki distribusi normal. Merujuk pada hasil analisis uji normalitas, maka teknik uji analisis yang dapat digunakan ialah uji parametrik yakni *t-test*. Pengujian hipotesis dengan teknik *t-test* dibantu dengan progam SPSS 25. Hasil perhitungan *t-test* ditunjukkan pada gambar 10.

### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Eksperimen	39	24.0385	12.37922	1.98226
	Kontrol	38	13.3224	7.71251	1.25113

### Independent Samples Test



		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	5.698	.019	4.545	75	.000	10.71609	2.35771	6.01929	15.41290
	Equal variances not assumed			4.572	63.893	.000	10.71609	2.34408	6.03311	15.39908

Gambar 10. Perhitungan *t*-test dengan SPSS 25

Penelitian ini dilaksanakan mulai tgl 10 – 24 januari 2022 di SDN 1 Pesanggaran, Banyuwangi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB. Sebelum dilakukan penelitian kedua kelas di uji homogenitasnya untuk menentukan apakah kedua kelas berkemampuan sama dan hasil uji tersebut adalah kedua kelas bervariasi sama/homogen yang artinya memiliki kemampuan yang sama. Setelah itu dilakukan penentuan kelas kontrol dan eksperimen dengan cara undian dan hasilnya adalah kelas A sebagai kelas eksperimen sdgkn kelas B sebagai kelas kontrol.

Materi yang digunakan dalam riset ini adalah materi yang terdapat pada buku tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 dengan pokok bahasan rantai makanan dan teks nonfiksi. Perlakuan pada kelas eksperimen, penyampaian materi melalui media video animasi yang dikombinasikan dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan menggunakan media gambar dengan model pembelajaran *direct instruction*.

Tahap pertama adalah *pretest* atau menguji kemampuan awal siswa. Soal yang diberikan adalah butir soal yang telah dinyatakan valid yaitu sebanyak 16 soal. Hasil *pretest* akan dijelaskan pada slide berikutnya. *Pretest* dilakukan pada hari terpisah antara kedua kelas, paada saat *pretest* dilaksanakan kasus covid 19 di Banyuwangi masih rendah sehingga seluruh siswa dapat mengikuti *pretest* bersama dan kelas belum diberlakukan pembagian sesi.

Jadwal berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung 3 kali pertemuan setiap kelasnya dengan durasi waktu setiap pertemuan adalah 2 jam pelajaran atau setara dengan  $35 \times 2 = 70$  menit. Pada pembelajaran pertama baik kelas kontrol maupun eksperimen, siswa masuk keseluruhan artinya belum diterapkan pembagian sesi. Namun pada saat pembelajaran ke2 hingga *posttest* telah dilakukan pembagian sesi dikarenakan kasus covid kembali naik. Pembelajaran pada setiap sesi baik eksperimen maupun kontrol dilakukan dengan durasi dan materi yang sama setiap kelas dan sesinya sehingga perlakuan yang diberikan tetap sama walaupun diterapkan pembagian sesi kelas.

Pertemuan pada kelas eksperimen diawali dengan guru memberikan permasalahan mengenai perburuan liar yang mengakibatkan beberapa hewan terancam punah. Guru membantu siswa dalam merumuskan permasalahan kemudian guru memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan hipotesisnya masing-masing. Banyak perbedaan pendapat antar siswa. Guru mengarahkan siswa untuk menyimak video pembelajaran animas untuk menggali informasi yang digunakan dalam membuktikan hipotesis tersebut. setelah pemberian materi selesai, siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD. Respon siswa pada pembelajaran pertama sangat antusias ketika guru mulai memasang viewer sebelum pembelajaran, terlihat

ketertarikan siswa saat mengikuti pembelajaran. Namun kendalanya adalah kondisi kelas tidak kondusif sehingga audio dari media tersebut tidak terdengar dengan jelas dan siswa cenderung fokus pada *viewer* yang digunakan karena hal tersebut adalah baru untuk siswa. Sedangkan pada pertemuan di kelas kontrol keseluruhan anggota kelas hadir karena belum dibagi menjadi 2 sesi, pembelajaran seperti biasa yang dimulai dengan apersepsi hingga penutup. Di sela-sela penjelasan, guru melemparkan pertanyaan yang direspon oleh siswa. Setelah pemaparan materi selesai siswa diminta untuk mengerjakan LKPD. Respon siswa kelas kontrol saat pembelajara beragam, 10 menit pertama siswa antusias namun 10 menit berikutnya siswa mulai gaduh dan memiliki aktivitas masing-masing di bangkunya.

Setelah pembelajaran pada masing-masing kelas selesai dilaksanakan, tahap akhir adalah uji kemampuan siswa setelah diberi perlakuan yaitu *posttest*. Pada saat pelaksanaan *posttest*, kelas masih diberlakukan pembagian sesi. Hasil dari *posttest* ini akan diolah untuk dianalisis menggunakan metode parametrik yaitu uji t.

Sebagai prasyarat uji parametrik perlu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan metode *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar 9. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dan bersumber pada data yang menunjukkan nilai sig pada kedua metode baik kolmogorov maupun shapiro wilk yaitu  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data-data yang diperoleh merupakan data yang berdistribusi normal. Oleh karena itu, data-data ini dapat di uji analisis menggunakan metode parametrik yaitu t-test.

Berdasarkan perhitungan *t-test* pada SPSS 25 dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 4,545$ . Hasil  $t_{hitung}$  pada perhitungan SPSS 25 akan dikoordinasikan dengan  $t_{tabel}$  pada tingkat kepercayaan 5%. Untuk mencari nilai  $t_{tabel}$  (signifikansi 0,05) digunakan  $df=75$ . Nilai  $df$  diperoleh dari jumlah sampel dikurangi 2 ( $N-2$ ), sehingga dapat diketahui nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,665. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa  $4,545 > 1,665$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

Simpulan dari analisis *t-test*, hasil yang diperoleh adalah harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Merujuk pada ketentuan uji hipotesis, saat harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya simpulan dari hipotesis yang diuji adalah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1. Guna melihat keefektifan penggunaan media video animasi perlu dihitung nilai keefektifan relatifnya (ER). Perhitungan ER dapat dilihat pada gambar 11. Berdasarkan perhitungan ER, nilai  $ER = 57\%$ . Nilai ER jika dikonsultasikan pada tabel 6 maka tingkat keefektifannya adalah tingkat keefektifan relatif instrumen sedang. Hal ini berarti penggunaan media video animasi yang dipergunakan melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing 57% lebih efektif jika diperbandingkan dengan pembelajaran *direct instruction* dengan media gambar.

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\frac{MX_2 + MX_1}{2}} \times 100\%$$

$$ER = \frac{24,04 - 13,32}{\left(\frac{13,32 + 24,04}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{10,72}{\left(\frac{37,36}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{10,72}{18,68} \times 100\%$$

$$ER = 0,57 \times 100\%$$

$$ER = 57\%$$

Gambar 11. Perhitungan Nilai ER

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan media video animasi yang diberikan melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing pada siswa sekolah dasar. Hasil yang didapat berdasarkan data-data yang dicantumkan di atas yaitu ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi yang diterapkan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Salah satu faktor penyebab adanya pengaruhnya adalah media video dapat membantu pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa sehingga siswa terlibat aktif dan tertarik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berupa video animasi membantu siswa dalam memahami pembelajaran, selaras dengan pendapat (Agustiningsih, 2015) bahwa semakin banyak alat indera yang digunakan dalam mengolah dan menerima informasi, maka semakin bertambah informasi yang diterima dan dipahami oleh siswa. Media video merupakan media yang menampilkan audio dan gambar yang bergerak, hal ini siswa dalam memahami informasi yang ditampilkan oleh media video menggunakan dua alat indera. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan dua alat indera sekaligus dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menambah pengetahuan siswa.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Sunami dan Aslam, 2021:1940-1945) dengan hasil penelitian yakni hasil belajar yang menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media video animasi. Peningkatan hasil belajar siswa tidak lain karena disebabkan oleh penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Pendapat (Sunami dan Aslam, 2021:1940-1945) bahwa media video animasi membuat minat belajar siswa meningkat, menarik perhatian siswa sehingga siswa memperhatikan video dan siswa berperan aktif dalam pembelajaran, hal inilah yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang menerapkan media video animasi diberikan kepada siswa melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing sehingga pembelajaran berjalan dengan maksimal. Model pembelajaran juga menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Widani, dkk. 2019:15-21) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah pada Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Nusa Penida menunjukkan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan peluang untuk siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran inkuiri terbimbing menciptakan situasi belajar yang membuat siswa belajar menemukan konsep sendiri yang berhubungan dengan masalah yang terdapat pada lingkungan sekitar sehingga siswa mendapat pengalaman yang lebih bermakna dan lebih melekat dalam ingatan dan pikiran siswa.

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan metode *Independent Sample Test*. Adapun hasil perhitungannya didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf kepercayaan sebesar 5% atau 0,05. Pada perhitungan *independent sampel test* diketahui nilai  $t_{hitung} = 5,545$  ( $5,545 > 1,665$ ) sehingga hasil keputusan pada pengujian hipotesis adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya hasil uji hipotesis yaitu terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, media video animasi maupun model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki peran yang sangat penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang diterapkan melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 di SDN 1 Pesanggaran, Banyuwangi.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan  $t$ -test pada program SPSS 25 menunjukkan harga  $t_{hitung} = 4,545$ , kemudian nilai tersebut dicocokkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Nilai  $t_{tabel}$  dengan  $df=75$  adalah sebesar 1,665. Hal ini menyatakan bahwa nilai  $4,545 > 1,665$  artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka keputusannya adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan dalam penelitian ini juga didasarkan pada nilai beda rerata hasil *posttest* kedua kelas penelitian. Nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 82,05 dan 75,16 adalah milik kelas kontrol. Artinya rerata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rerata *posttest* kelas kontrol. Disamping itu, dalam perhitungan keefektifan relatif (ER) menunjukkan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing relatif lebih efektif 57% apabila diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dapat ditarik kesimpulan akhir yaitu penerapan media video animasi yang didorong dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

## Daftar Pustaka

- Agustiningsih. (2015). Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pancaran*, 4(1):55-68.
- Akbarjaya, R. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabatku Siswa Kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya. *Jurnal PGSD*, 4(2).
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*.
- Malawi, I. & Ani. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: AE Media Grafika.
- Masyhud, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LMPK).
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 6(1).
- Novita, L., Sutisna, E., & Rabbani, K. R. A. Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Lingkungan. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 293-302.
- Nuraini, A. (2013). Perbedaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Model Pembelajaran Inkuiri Bebas pada Aspek Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 13(2).
- Nuri Azmi, A., Nuriman, N., & Agustiningsih, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Tamanan 2 Bondowoso. *Artikel ilmiah mahasiswa*. Universitas Jember.
- Priyanto, W. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 3(2):120-235.
- Ramdani, Peri. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Rudi & Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sukardi. (2018). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Sungkono. (2006). Pembelajaran Tematik dan Implementasinya di Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(1).

- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar IPA dan sikap ilmiah pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15-21.
- Wulandari, F. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia*, 5(2).