

Pengaruh Model Inkuiri Berbantu Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Bahasa Indonesia

Sri Wahyuningsih¹, Hera Heru Sri Suryanti², Ani Restuningsih³

^{1,2,3}Universitas Slamet Riyadi Kota Surakarta, Jawa Tengah

Email : wahyu.sri1204@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui, Apakah model pembelajaran inkuiri berbantu video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental Designs* dengan menggunakan desain *One Shot Case Study*. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas III SD Negeri 4 Kuripan yang berjumlah 30 Peserta didik terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Uji coba instrumen dengan menggunakan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji normalitas dan Uji hipotesis (uji t). Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* mendapatkan nilai minimum 50 dan maksimum 66 dan hasil rata-rata *posttest* mendapatkan nilai minimum 75 dan nilai maksimum 89. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan bahwa $t_{hitung} = 2,1925$ lebih besar dari T_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu 2,0057. Jika dibandingkan maka $2,1925 > 2,0057$ sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dinyatakan dalam penelitian ini "Adanya Pengaruh Model Inkuiri Berbantu Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kuripan Tahun Pelajaran 2021/2022".

Kata Kunci : Model Inkuiri, Video Interaktif, Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this study was to find out whether the interactive video-assisted inquiry learning model has an effect on the learning outcomes of class III students at SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi in the 2021/2022 Academic Year. The research method used is Pre-Experimental Designs using the One Shot Case Study design. The sample used was class III students at SD Negeri 4 Kuripan, totaling 30 students consisting of 16 boys and 14 girls. The sampling technique used is Nonprobability Sampling. Data collection techniques used in this study are observation, tests, and documentation. Instrument trials using validity and reliability. The data analysis technique used is the normality test and the hypothesis test (t test). Based on the average pretest results, the minimum score is 50 and the maximum is 66, and the posttest average results are the minimum score is 75 and the maximum value is 89. Based on the results of the research data analysis, $T_{count} = 2.1925$ is greater than t_{table} at a significant level of 5%. that is 2.0057. When compared, $2.1925 > 2.0057$ indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and (H_a) is accepted. So it can be stated in this study "There is an Influence of Interactive Video-Assisted Inquiry Models on Learning Outcomes in Indonesian Language Content for Grade III Students of SD Negeri 4 Kuripan Academic Year 2021/2022".

Keywords: Inquiry Model, Interactive Video, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat pesat, kondisi ini memunculkan persaingan dalam berbagai bidang. Perkembangan global juga mampu memunculkan dampak, baik menguntungkan maupun dampak yang dapat merugikan. Perkembangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk dapat mengubah konsep diberbagai tantangan yang akan dihadapi oleh manusia pada abad ke-21 memiliki implikasi yang sangat luas terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik dalam pembelajaran.

Bidang pendidikan merupakan salah satu tonggak untuk solusi dalam masalah di atas karena merupakan sarana untuk dapat mencetak generasi muda yang berkualitas dan menjadikan sarana terciptanya lulusan yang mampu bersaing dalam berbagai bidang kehidupan. Akan tetapi masalah dalam pendidikan ini semakin menjadi perhatian. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan tanggung jawab untuk semua orang dan menyangkut dalam kehidupan masyarakat. Kedudukan dalam pendidikan ini sangat strategis bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang menuntut untuk segera diperbaiki dan ditingkatkan.

Pendidikan itu di dalamnya mengandung nilai dan memberikan pertimbangan nilai. Hal ini disebabkan karena pendidikan yang diarahkan untuk pengembangan pribadi anak agar sesuai dengan nilai-nilai yang ada dan yang diharapkan masyarakat. Karena tujuan pendidikan mengandung nilai, maka isi pendidikan harus memuat nilai. Pelaksanaan pendidikan dipengaruhi dan didukung oleh lingkungan sekitar atau masyarakat tempat pendidikan itu berlangsung. Kehidupan di dalam masyarakat sangat berpengaruh dengan proses pendidikan, karena pendidikan ini sangat melekat dengan kehidupan masyarakat. Proses pendidikan merupakan bagian dari proses kehidupan lingkungan masyarakat, penyediaan fasilitas, personalia, sistem sosial budaya, politik, keamanan, dan lain-lain.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkannya suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, masyarakat, bangsa dan negara. Fokus dan tujuan pendidikan bukan sekedar sarana aspek masa kini juga menyangkut pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas melalui dunia pendidikan. Guru dan siswa merupakan unsur terpenting dalam dunia pendidikan. Karena siswa sebagai subyek dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan guru sebagai fasilitator belajar siswa.

Model pembelajaran inkuiri yaitu suatu rangkaian program belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat mendefinisikan sendiri penemuan-penemuannya dengan rasa percaya diri Khoirul Anam (2016:11). Dalam penggunaan model inkuiri ini akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep pembelajaran, tujuan diberikan model inkuiri ini peserta didik dapat mengembangkan tingkat berpikir dan dapat juga memiliki keterampilan berpikir kritis. Dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri ini peneliti berharap dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan materi rambu-rambu lalu lintas subtema 3 kelas III semester 2.

Video interaktif adalah suatu media pembelajaran yang di dalamnya mengandung unsur suara, gerak, gambar, maupun teks yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran Prastowo (2013:70). Video interaktif ini berfungsi untuk menarik minat belajar peserta didik agar lebih bervariasi tidak monoton dalam pembelajaran berlangsung, peneliti berharap video interaktif ini dapat menarik kemampuan peserta didik secara tidak langsung dapat melibatkan secara maksimal kemampuan peserta didik, dan mampu memberikan umpan balik dalam video tersebut.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang disebabkan terjadinya suatu perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta didik. Perubahan ini dapat diarahkan dalam diri peserta didik dengan terencana yang baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Perubahan hasil belajar peserta didik ini berhasil karena guru memilih model dan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran di sekolah dasar menyajikan beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu muatan, yaitu salah satunya Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar. Bahasa Indonesia yaitu pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan benar Depdiknas (2006:317). Muatan Bahasa Indonesia ini sangat penting oleh karena itu peserta didik diharapkan mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan dalam berbahasa yang baik dan benar. Keterampilan yang baik dan benar ini meliputi membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Dalam muatan Bahasa Indonesia ini, peserta didik diarahkan untuk menggunakan model pembelajaran inkuiri, model ini membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Inkuiri Berbantu Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi Tahun Ajaran 2021/2022. Tujuan dalam penelitian ini yaitu, untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantu video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi Tahun Ajaran 2021/2022.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Sugiono (2015:109) metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari tahu pengaruh dari sebuah perlakuan tertentu terhadap objek yang diberikan perlakuan. Desain penelitian yang akan digunakan peneliti adalah *Pre-Experimental Designs (nondesains)* dengan desain *One-Shot Case Study*. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri berbantu video interaktif. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model inkuiri berbantu video interaktif, dan variabel terikat berupa hasil belajar muatan bahasa Indonesia.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi, yang berjumlah 30 Peserta didik. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiono (2012:117). Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, hal ini dikarenakan jumlah populasi yang digunakan relatif kecil yaitu kurang dari 30 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Tes ini dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran atau yang disebut *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ini digunakan pada tahap awal pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan *Treatment*. Teknik analisis data penelitian ini, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data *Pre-test* Sebelum Diberikan Treatment Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Menggunakan Video Interaktif

Data penelitian ini dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model Inkuiri berbantu Video Interaktif. Berikut Deskripsi Data *Pre-test* dan Data *Post-test*. Dilihat dari hasil belajar siswa sebelum diberikan Treatment dari hasil *pre-test* yang telah dilakukan kepada siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2021/2022, sebagai sampel untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran berbentuk Video Interaktif diperoleh nilai maksimum 66 dan nilai minimum 50, dengan nilai Mean = 58; Variance 26,827; dan Observations = 30; df = 53; Nilai Thitung = -20,1925 t Critical two-tail = 2,0057.

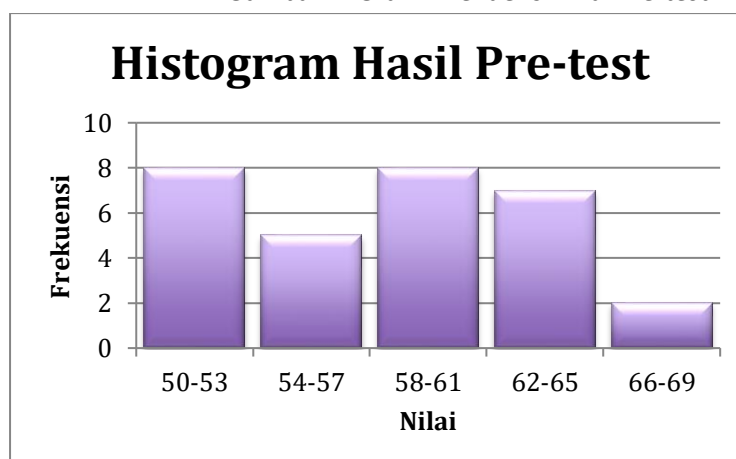
Hasil *pre-test* sebelum diberikan treatment model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan Video Interaktif berbantu Microsoft Excel sebagai berikut :

Tabel 1. Variance *Pre-test*

Variable 1	
Mean	58
Variance	26,82758621
Observations	30
Hypothesized Mean Difference	0
Df	53
t Stat	2,1925
P(T<=t) one-tail	7,48231E-27
t Critical one-tail	1,674116237
P(T<=t) two-tail	1,49646E-26
t Critical two-tail	2,0057

Berdasarkan nilai yang didapat dari hasil perhitungan, peneliti dapat menggambarkan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut :

Gambar 1. Grafik Frekuensi Nilai *Pre-test*



Grafik di atas didapat dari nilai interval dan frekuensi peserta didik yang bertujuan untuk dapat mengetahui nilai hasil belajar siswa sebelum diberikan treatment model pembelajaran inkuiri berbantu video interaktif.

Deskripsi Data *Post-test* Sesudah Diberikan Treatment Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Menggunakan Video Interaktif

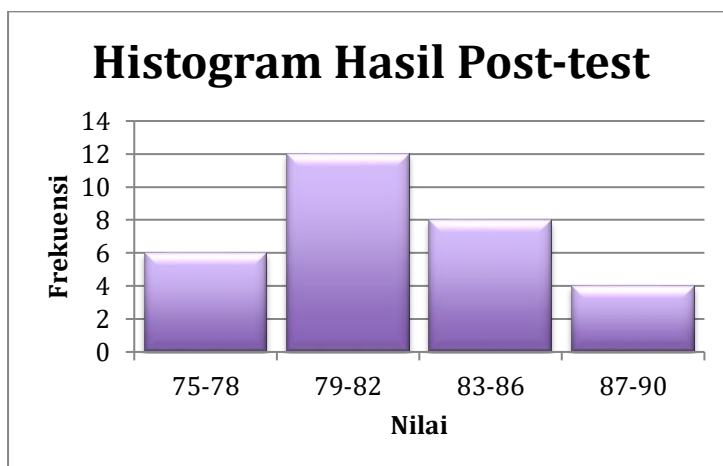
Hasil belajar siswa setelah diberikan Treatment dari hasil *post-test* yang telah dilakukan kepada siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2021/2022, sebagai sampel untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran berbentuk Video Interaktif diperoleh hasil *post-test* diperoleh nilai maximum 89 dan pada nilai minimum 75. Setelah diberikan treatment model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan Video Interaktif berbantu Microsoft Excel sebagai berikut :

Tabel 2. Variance *Post-test*

Variable 1	
Mean	81,73333333
Variance	14,61609195
Observations	30
Hypothesized Mean Difference	0
df	53
t Stat	2,1925
P(T<=t) one-tail	7,48231E-27
t Critical one-tail	1,674116237
P(T<=t) two-tail	1,49646E-26
t Critical two-tail	2,0057

Dari Ttabel di atas dapat dilihat dengan nilai Mean = 81,73333333; Variance = 14,61609195; dan Observations = 30; df = 53; Nilai Thitung = 2,1925 t Critical two-tail = 2,0057. Dilihat bahwa nilai mean terjadi peningkatan hasil *pre-test* menunjukkan angka 58 sedangkan mean dari nilai *post-test* menunjukkan angka 81,73333333.

Gambar 2. Grafik Frekuensi Nilai *Post-test*



Grafik di atas didapat dari nilai interval dan frekuensi peserta didik yang bertujuan untuk dapat mengetahui nilai hasil belajar siswa sesudah diberikan treatment model pembelajaran inkuiri berbantu video interaktif.

Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dan perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* setelah menggunakan model pembelajaran berbentuk Video Interaktif. Dari hasil data statistik dengan bantuan Microsoft Excel yaitu tentang pengaruh model inkuiri berbantu video interaktif terhadap hasil belajar pada muata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi

tahun pelajaran 2021/2022, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 2,1925 > t_{tabel} = 2,0057$ dengan taraf signifikan adalah 5%. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan antara hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*)

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan antara hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*)

Berdasarkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Uji hipotesis yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantu video interaktif terhadap hasil belajar pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi tahun pelajaran 2021/2022 dengan menggunakan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 2,1925 > t_{tabel} = 2,0057$ dengan taraf signifikan adalah 5%. Disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Sehingga H₀ ditolak karena adanya perbedaan antara hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dapat disimpulkan hasil yang diperoleh dari perhitungan uji hipotesis atau uji t, adanya pengaruh model inkuiri berbantu video interaktif terhadap hasil belajar pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi tahun pelajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Model Inkuiri Berbantu Video Interaktif ini berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan bahasa indonesia siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Inkuiri berbantu video interaktif dari hasil belajar yang rendah pada nilai *pretest* hingga mencapai nilai atau hasil belajar yang tinggi pada *posttest*. Diperoleh nilai maksimum 66 dan nilai minimum 50 pada *pretest*, dan pada *posttest* diperoleh nilai maksimum 89 dan pada nilai minimum 75. Diperoleh hasil nilai t sebesar 2,1925. Selanjutnya dapat dibandingkan dengan $dk = (N-1)$ maka $(30-1) = 29$ pada taraf signifikansi adalah 5%. Dengan taraf signifikansi 5% yaitu 2,0057.

Dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung} = 2,1925$ lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,0057. Jadi disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} sehingga H₀ ditolak karena adanya perbedaan antara hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*. Jadi dapat disimpulkan hasil yang diperoleh dari perhitungan uji hipotesis atau uji t, adanya pengaruh model inkuiri berbantu video interaktif terhadap hasil belajar pada Muatan Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 4 Kuripan Purwodadi tahun pelajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo, 2016. ***Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*** : Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta. Diva Pres.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. ***Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan***. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khoirul Anam, 2016. ***Pembelajaran Berbasis Inkuiri : Metode dan Aplikasi***. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana, 2014. ***Penilaian Hasil Proses Mengajar***. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Sanjaya, W. 2006. ***Strategi Pembelajaran***. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono, 2012. ***Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)***. Bandung: Alfabeta.

- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata Nana Syaodih, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.