

Penerapan Media *Audio-Visual* Berbasis *Adobe Flash* Menggunakan Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019

Nanda Afrilita¹, Drs. Sukirno², dan Ronald Fransyaigu³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords : <i>Audio-Visual Media, Guided Inquiry Model, Learning outcomes</i> Kata Kunci : <i>Media Audio-Visual, Model Guided Inquiry, Hasil Belajar</i>	This study aims to determine differences in student learning outcomes between before and after the application of Adobe Flash-based Audio-Visual media using Guided Inquiry learning models in class V SD Negeri 10 Langsa in the academic year 2018/2019 and to find out the increase in student learning outcomes after the application of media Adobe Flash-based audio-visual uses the Guided Inquiry learning model in class V of SD 10 Langsa. The method used by the authors in this study is the Desaign pre-experimental research with one-group pretest-posttest Desaign research design. Data analysis techniques used in this study were dependent t-test and N gain score. The results of this study indicate: (1) there are differences in student learning outcomes between before and after the application of Audio-Visual media based on Adobe-Flash using the Guided Inquiry learning model in class V. It is proven based on the results obtained $t_{count} = 76.36$ and $t_{table} = 2.704$, then $t_{count} > t_{table}$ is concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) improvement in learning outcomes seen from the N Gain Score test shows an average value of 72.35 or 72.35%, including the category quite effective.
	ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antar asebelum dan sesudah penerapan media <i>Audio-Visual</i> berbasis <i>Adobe Flash</i> menggunakan model pembelajaran <i>Guided Inquiry</i> pada kelas V SD Negeri 10 Langsa tahun pelajaran 2018/2019 dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media <i>Audio-Visual</i> berbasis <i>Adobe Flash</i> menggunakan model pembelajaran <i>Guided Inquiry</i> pada kelas V SD Negeri 10 Langsa. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian <i>pre-experimental desaign</i> dengan rancangan penelitian <i>one-group pretest-posttest desaign</i>. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah t-test dependen dan N gain score. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) terdapat perbedaan hasil belajar peserta

	didik antara sebelum dan sesudah penerapan media <i>Audio-Visual</i> berbasis <i>Adobe-Flash</i> menggunakan model pembelajaran <i>Guided Inquiry</i> pada kelas V.hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 76,36$ dan $t_{tabel} = 2,704$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ di peroleh kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. (2) peningkatan hasil belajar dilihat dari uji N Gain Score menunjukkan nilai rata-ratanya 72,35 atau 72,35 % termasuk kategori cukup efektif.
Corresponding author ronaldfransyaigu@unsam.ac.id	JBES 2019

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang sistem pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, “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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Kurikulum merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencapai pendidikan serta pedoman pelaksanaan bagi semua jenjang pendidikan. Pada tahun 2013 pemerintah merancang kurikulum 2013 sebagai langkah lanjutan dari pengembangan kurikulum KTSP.

Menurut kemendikbud kurikulum 2013 dikembangkan dengan basis kompetensi. Kurikulum 2013 sangat diperukan dalam pembelajaran sebagai instrument untuk mengarahkan peserta didik menjadi: 1) manusia berkualitas yang

mampu aktif dan produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; 2) manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri; 3) warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik seperti berpusat pada siswa, bersifat terpadu, diamati dan dikaji dari beberapa mata pelajaran sekaligus sehingga pembelajaran tersebut akan lebih bermakna, menimbulkan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan permasalahan yaitu dari 22 siswa hanya 12 orang yang berada di atas KKM dan 10 orang siswa berada di

bawah KKM serta kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru diharapkan dapat menyiapkan pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan penerapan media pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran. Khalistiana (2015:130), menyebutkan bahwa “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi”.

Sejalan dengan pendapat diatas Sukiman (2017: 28-29), menyebutkan “pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Sukiman (2017:40-41), menyampaikan beberapa kegunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat monoton. b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya ingat. c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran. f) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, sehingga memungkinkan terjadinya

interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Sedangkan model pembelajaran sudah seharusnya diterapkan pada proses belajar-mengajar, karena salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar-mengajar adalah penggunaan model pembelajaran, yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sartini (2014:4), menyebutkan bahwa “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar-mengajar”.

Khalistiana(2015:130), menyebutkan bahwa “kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indra sehingga daya imajinasi, kreativitas, fantasi, emosi peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik”. Salah satu model pembelajaran yang digunakan sejalan dengan penerapan media *Audio-Visual* adalah *Guided Inquiry*.

Media Audio-Visual sangat penting untuk digunakan karena dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilannya yang menarik, sehingga anak akan merasa takut untuk ketinggalan pembelajaran yang ditampilkan dalam media tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan penerapan media *Audio-Visual* adalah *Guided Inkuiru*. Model *Guided Inquiry* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif serta dapat menggali potensi-potensi yang ada pada diri peserta didik. Karena dalam model *Guided Inquiry*, siswa dibimbing untuk melakukan kegiatan dengan menjawab pertanyaan ynag diberikan guru serta diarahkan untuk melakukan suatu diskusi, sehingga dapat membantu siswa untuk mengintegrasikan konsep-konsep yang telah mereka ketahui sebelumnya dengan peristiwa-peristiwa yang mereka amati dikelas.

Arviansyah(2016:400), menyebutkan “*guided inquiry* merupakan model pembelajaran dimana guru membimbing siswa melakukan kegiatan dengan memberikan pertanyaan awal dan mengarah kepada suatu diskusi dalam suatu pembelajaran di dalam kelas”. Sejalan dengan pendapat tersebut Wulandari (2016:269), menyebutkan “*guided inquiry* adalah kegiatan yang berpusat pada siswa di mana kelompok siswa dibimbing ke dalam suatu isu atau mencari jawaban - jawaban terhadap isi pertanyaan melalui prosedur yang di gariskan secara jelas structural kelompok”.

Sumarni, dkk (2017:24), menyebutkan bahwa ada lima langkah atau tahapan dalam pelaksanaan model

pembelajaran *guided unquiry* yaitu sebagai berikut: a) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan. b) Merumuskan hipotesis. c) Mengumpulkan data. d) Analisis data. e) Membuat kesimpulan.

Sejalan dengan pendapat diatas Wulandari (2016:269), menyebutkan bahwa “langkah-langkah model pembelajaran *guided inquiry* terbagi enam, yaitu sebagai berikut”:

Tabel 1. langkah-langkah model pembelajaran *guided inquiry*

No.	Fase	Perilaku Guru
1.	Orientasi	Guru mendiskusikan agar siswa siap melaksanakan prose pembelajaran
2.	Merumuskan maslah	Guru mengarahkan siswa masuk ke dalam persoalan yang mengandung teka-teki, sehingga siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat dari teka-teki dalam perumusan masalah.
3.	Merumuskan hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat mengenai analisa sementara suatu masalah. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan sementara.
4.	Men gumpulkan	Guru membimbing siswa untuk

	data	mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.
5.	Menguji hipotesis	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan informasi yang telah diperoleh untuk dibandingkan dengan hipotesis yang telah dibuat. Guru melakukan pembenaran terhadap hipotesis yang tidak sesuai dengan informasi yang didapat.
6.	Merumuskan kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan yang akurat.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Audio-Visual Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019” Media dan model pembelajaran ini digunakan untuk melihat “apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided*

Inkury pada kelas V SD Negeri 10 Langsa, dan Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model *Guided Inquiry* pada kelas V SD Negeri 10 Langsa”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Jenis penelitiannya adalah *pre - experimental design* dengan rancangan penelitian yang akan digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2017:74), menyebutkan bahwa *One-Group Pretest Posttest* adalah desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Rumus *One Group Pretest-Posttest Design*:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = merupakan *treatment*

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran (*pretest*), lalu dilakukan perlakuan (*treatment*), kemudian dilakukan pengukuran kembali (*posttest*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat

diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah di beri perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 10 Langsa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017:85) teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang daei 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa sebanyak 22 siswa. teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji normalitas menggunakan uji liliefors dengan kriteria bahwa data berdistribusi normal apabila hasil $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, sebaliknya jika hasil $L_{hitung} \geq L_{tabel}$ dinyatakan tidak normal. Kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad (\text{Supardi 2016:143}).$$

Kemudian dicari hipotesisnya dengan uji t-dependen: (Siregar 2010:278)

$$\frac{\bar{x} - \bar{y}}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Kemudian dicari uji n gain score dengan rumus: Sundayana Sundayana (2016:151)

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor preteest}}{\text{skor ideal} - \text{skore pretest}}$$

Kategori tafsiran efektivitas N-Gain Score dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa instrumen ranah kognitif atau pengetahuan. Pengumpulan data yang digunakan dalam ranah penelitian kognitif adalah data skor hasil belajar yang diperoleh dari tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. dengan jumlah responden sebanyak 22 siswa. Sebelum melakukan penelitian, instrumen terlebih dahulu di uji validasinya oleh dosen pembimbing. Setelah itu, instrumen diuji oleh ahli dan guru yang berpengalaman, maka selanjutnya instrumen diteruskan dengan uji instrumen ke sekolah lain.

Skor yang diperoleh dihitung rata-ratanya, kemudia dicari *Gain score*nya. Soal terlebih dahulu di uji validitasnya, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda sebelum melakukan *pretest*.

1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan data pretest dan posttest pada kelas V. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dimana untuk nilai pretest kelas V $0,179 < 0,190$, maka data berdistribusi normal. Kemudian untuk nilai posttest kelas V $0,130 < 0,190$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua data dari data pretest dan posttest berdistribusi normal.

2 Uji Homogenitas

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka homogen dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka tidak homogen. Dari perhitungan diketahui bahwa nilai pretest $F_{hitung} = 0,46$ dan $F_{tabel} = 3,3$, maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $0,46 < 3,3$. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa data kelas tersebut homogen.

3 Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil hipotesis yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 76,36$ dan $t_{tabel} = 2,704$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima dan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry*

terlihat dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa.

A. Data Hasil Penelitian

Subbab ini membahas mengenai gambaran umum dari data yang diperoleh. Data-data yang dideskripsikan pada penelitian ini meliputi data hasil belajar tematik pada subtema 3 usaha pelestarian lingkungan yang didalamnya terdiri dari pembelajaran 1 dan 2 kemudian terdapat empat mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia, IPS, PKn dan IPA. Pada tahap pelaksanaannya diberi perlakuan dengan penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* pada kelas V yang terdiri dari 22 siswa. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

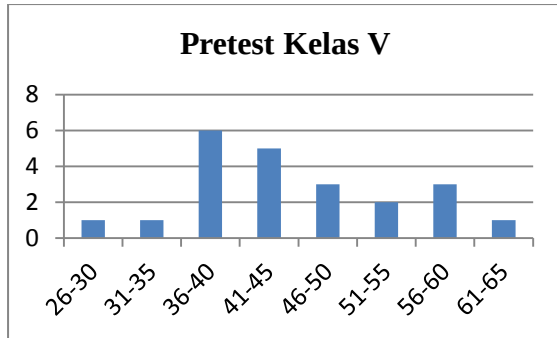
1 Data Nilai Pretest

Nilai kemampuan awal siswa diperoleh skor pretest siswa sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Pretest Kelas V

No.	Nilai	F	$\bar{x} = 47,045$ $S = 9,08$
1	26-30	1	
2	31-35	1	
3	36-40	6	
4	41-45	5	
5	46-50	3	
6	51-55	2	
7	56-60	3	
8	61-65	1	
9	jumlah	22	

Untuk lebih jelasnya distribusi frekuensi data pretest siswa kelas V dengan penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model *Guided Inquiry* dapat divisualisasikan dalam diagram batang di bawah ini:



Gambar Nilai Pretest Kelas V

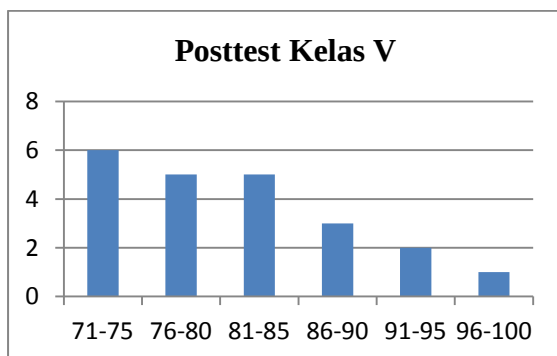
2 Data Nilai Posttest

Data yang ditampilkan merupakan data hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan media *Audio-Visual* pada kelas V.

Tabel 4 Hasil Posttest Kelas V

No.	Nilai	F	$\bar{x} = 83,4091$ $S = 19,58$
1	71-75	6	
2	76-80	5	
3	81-85	5	
4	86-90	3	
5	91-95	2	
6	96-100	1	
9	jumlah	22	

Lebih jelasnya distribusi frekuensi data posttest siswa kelas V yang dengan penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* dapat divisualisasikan dalam diagram batang dibawah ini.



Gambar Nilai Posttest Kelas V

Dari data hasil penelitian pada kelas V dapat diperoleh nilai rata-rata, varians dan standar deviasi.

Tabel Ringkasan hasil perhitungan Nilai Rata-rata, Varians dan Standar Deviasi

Keterangan	Kelas V	
	Pretest	Posttest
Rata-Rata	47,045	83,409
Varians	82,52	383,60
Standar Deviasi	9,08	19,58

B. Hasil Uji Instrumen Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Dengan Penerapan Media *Audio-Visual* Berbasis *Adobe Flash* Menggunakan Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Penelitian di kelas V dengan diberikan perlakuan menggunakan penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* menghasilkan data yang telah ditampilkan pada tabel 4.1, 4.2 dan 4.3 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest sebelum diberikan perlakuan diperoleh sebesar 47,045, nilai varians 82,52 dan standar deviasi 9,08 dengan perolehan nilai tertinggi adalah 65 dan nilai terendahnya adalah 30. Selanjutnya setelah diberi perlakuan terjadi peningkatan hasil belajar dimana rata-rata hasil belajar siswa 83,409, nilai varian 383,60 dan standar deviasi 19,58, dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan terendah adalah 75.

C. Menghitung N Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji N Gain tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 72,35 atau 72,35 % termasuk kategori cukup efektif. Dengan nilai N Gain minimal 55,56 % dan maksimal 100 %.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model *Guided Inquiry* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema lingkungan sahabat kita serta judul subtema usaha pelestarian lingkungan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Audio Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3 kelas V SD Negeri 10 Langsa. Temuan tersebut sejalan dengan temuan Halimatus Sa'diah (2017) yang dari hasil penelitiannya bahwa penggunaan media *Audio-Visual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan menyimak cerita anak kelas V MI Al-Hikmah Jakarta, dilihat dari rata-rata nilai *posttest* dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Hasil penelitian lain yang relevan adalah Septiana

Utaminingrum (2015), Arya Adittia (2017), Jatmiko Sidi (2016), Sriwidayah (2017), yaitu menyatakan bahwa media *Audio-Visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor penyebab penerapan media *Audio-Visual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SD diduga sebagai akibat dari: pertama karena unsur dari media *Audio-Visual* mempunyai gambar dan ada video bergerak sehingga penyajian bahan ajar kepada siswa melalui penerapan media *Audio-Visual* dapat memperjelas serta mengoptimalkan sesuai dengan modalitas belajar siswa sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kedua karena sifat media *Audio-Visual* yang menarik sehingga penerapan media *Audio-Visual* ini menuntut siswa agar memiliki ketertarikan dan keinginan untuk mengetahui lebih banyak, sehingga dalam pembelajaran siswa tidak merasa bosan.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Sahrudin (2018:73), menyebutkan pengajaran melalui *Audio-Visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapan melalui pendengaran dan pandangan serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Pemahaman yang dipakai melalui *Audio-Visual* merupakan cara yang tepat digunakan di kelas, karena penggunaan media ini

memecahkan aspek verbalisme pada diri siswa. Utami (2019:83) juga menyebutkan, media berbantuan *Audio-Visual* ini akan membuat siswa fokus dengan pembelajaran. Media *Audio-Visual* yang digunakan adalah video tentang lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan, dengan ditampilkannya video agar siswa tidak bosan dan siswa dapat melihat dan mendengarkan langsung materi yang disampaikan.

Selain itu, pada model pembelajaran *Guided Inquiry* ada beberapa sintak atau langkah-langkah yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut: merumuskan masalah, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan kesimpulan. Pada penelitian ini, 1) merumuskan masalah pada tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan. Disini siswa mencobamerumuskan masalah pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia tentang air untuk kebutuhan sehari-hari, kemudian pada mata pelajaran IPS dan PPKn tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. 2) Mengumpulkan data, pada penelitian ini siswa mencoba mengumpulkan data pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia tentang air untuk kebutuhan sehari-hari melalui teks non-fiksi yang telah dibagikan. Kemudian pada mata pelajaran

IPS dan PPKn siswa mencoba mengumpulkan data kegiatan produksi dan distribusi dilingkungan sekitar. 3) menguji hipotesis, pada penelitian ini siswa menguji hipotesis dengan memberikan jawaban yang telah diperoleh melalui analisis yang telah dilakukannya. 4) merumuskan kesimpulan, pada penelitian ini siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan dengan hipotesis yang telah diperoleh.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Juliana (2018), langkah pada model pembelajaran *Guided Inquiry* yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut: **merumuskan masalah** merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung berbagai alternatif jawaban. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk memecahkan permasalahan tersebut. Pemecahan masalah yang dimaksud tentu saja membutuhkan pemikiran siswa untuk menentukan jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam pembelajaran inquiri terbimbing, oleh karena itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya pengembangan mental melalui proses berpikir. **Mengumpulkan data** adalah aktifitas menjaring informasi yang

dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

Menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan. **Merumuskan kesimpulan** adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

Sejalan juga dengan penelitian Kholik, Abdul, dkk (2016:7) dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Guided Inquiry* Pokok Bahasan Garis Singgung Lingkaran Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah”, dalam

penelitiannya 1) merumuskan masalah yang akan diberikan kepada siswa dengan data secukupnya, perumusannya harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah. 2) mengumpulkan data, dari data yang diberikan guru siswa menyusun, memproses mengorganisir dan menganalisis data tersebut. dalam hal ini, bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan siswa untuk melangkah kearah yang dituju. 3) menguji hipotesis, siswa menyusun hipotesis dari analisis yang dilakukannya. 4) merumuskan kesimpulan, hipotesis yang telah dibuat siswa diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan kebenaran pikiran siswa, sehingga akan menuju kearah yang hendak dicapai.

Pada model pembelajaran *Guided Inquiry*, pembelajaran lebih terpusat pada siswa dan siswa pun belajar tidak berdasarkan hafalan, namun juga mengerjakan sehingga daya ingat siswa lebih baik. Baiknya ingatan siswa tentunya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* pada kelas V SD Negeri 10

Langsa. Hal tersebut berdasarkan hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 76,36$ dan $t_{tabel} = 2,704$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ di peroleh kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* pada kelas V SD Negeri 10 Langsa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Udiani, Ni Ketut, dkk (2017), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA dengan Mengendalikan Keterampilan Proses Sains Siswa kelas IV No.7 Benoa Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung”. Hasil penelitian menunjukkan F_{hitung} sebesar $71,328 > F_{tabel} = 4,00$ nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05 yaitu sebesar 0,000. Hal iini berarti hipotesis nol (H_0) di tolak dan hipotesis 1 (H_1) yang menyatakan bahwa “setelah kovariabel keterampilan proses sains dikendalikan, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional” diterima.

Model pembelajaran *Guided Inquiry* merupakan langkah-langkah pembelajaran yang menekankan proses penyelidikan

sedehana dalam pemahaman materi dimana siswa juga diharapkan memiliki kemampuan menarik kesimpulan sebagai suatu hasil dari berbagai kegiatan penyelidikan sederhana yang dibimbing oleh guru. Dalam pembelajaran guru bisa menggunakan media sebagai alat yang membantu dalam kegiatan pembelajaran sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media *Audio-Visual* ini merupakan salah satu media yang efektif yang bisa digunakan karena merupakan multimedia, dimana media *Audio-Visual* merupakan media yang dapat didengar sekaligus dilihat contohnya adalah video. Video merupakan media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Keterkaitan positif antara model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan media *Audio-Visual* adalah dalam proses pembelajaran pada langkah penyajian maslah, media *Audio-Visual* dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Dimana dalama langkah tersebut media *Audio-Visual* dapat disajikan dalam bentuk video sehingga menarik perhatian, minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan siswa memfokuskan perhatiannya pada pembelajaran yang di sampaikan sehingga daya ingat siswa lebih baik, sehingga

akan berdampak positif pada hasil belajar siswa sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 10 Langsa serta pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samudra yang telah membantu penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis uji statistik dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* pada kelas V SD Negeri 10 Langsa. Hal ini di buktikan berdasarkan hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 76,36$ dan $t_{tabel} = 2,704$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima dan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan media *Audio-Visual* berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* terlihat dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Langsa.
- b. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai gain score berdasarkan hasil perhitungan uji N Gain tersebut,

menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 72,35 atau 72,35 % termasuk kategori cukup efektif. Dengan nilai N Gain minimal 55,56 % dan maksimal 100 %. Hal ini dibuktikan dari tabel hasil perhitungan N Gain Score.

REFERENSI

- Adittia, Arya. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Penelitian: Vol. 4 (1) 2017, 9-20. PGSD FIP Universitas PGRI Semarang.
- Arviansyah, Ridi. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai LKS Audio-visual Terhadap aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa di SMP*. Seminar Nasional Pendidikan 2016. ISSN: 2527-5917, Vol.1. Program Studi Fisika FKIP Universitas Jember.
- Juliana, Salfilla. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Semester II SMPN 5 Siak Kecil Kecamatan Siak Kecil Kabupaten Bengkalis*. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran): Vol.2 No.4, Juli 2018. PGSD FKIP Universitas Riau.
- Khalistiana, Tenia Mudhia, dkk. 2015. *Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia*. Jurnal Penelitian: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kholik, Abdul, dkk. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Guided Inquiry Pokok Bahasan Garis Singgung Lingkaran pada Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Journal of Mathematics Education, Science and

- Technology: Vol.1 No.1, Juli 2016, hal 1-9. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Sa'diah, Halimatus. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio - Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Sahrudin, Alphian. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV-B melalui Pemanfaatan Media Audio-Visual (Film Projector) SD Negeri Kompleks IKIP 1 Kota Makassar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran Vol.2 No.2 Oktober 2018. Universitas Negeri Makassar.
- Sartini. 2014. *Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Kelas IV*. Artikel Penelitian: PGSD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Sidi, Jatmiko, dkk. 2016. *Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP*. Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Vol.15 No.1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siregar, Syofiyan. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sriwidayah. 2017. *Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Unsur Instrinsik Cerita di Kelas VI SDN Jogosatru*. DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik 1 (1) (2017) 84-91. Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Sumarni, dkk. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA Negeri 10 Manokwari (Studi pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan)*. Jurnal Nalar Pendidikan Vol.5 No.1, Jan-Jun 2017. Universitas Papua Manokwari.
- Supardi. 2016. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Udiani, Ni Ketut, dkk. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA dengan Mengendalikan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV SD No.7 Benoa Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung*. Jurnal Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Vol.7 No.1 Tahun 2017. Universitas Pendidikan Ganesha
- Utami, Meilia Tyas, dkk. 2019. *Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian: Vol.06 No.1, Maret 2019. Universitas Kristen Satya Wacana
- Utaminigrum, Septiana. 2015. *Pengaruh Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa*

*Kelas V SD di Kecamatan Pandak
Bantul Daerah Istimewah Yogyakarta.
Skripsi: Universitas Negeri
Yogyakarta.*

Wulandari, Fitria. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogia ISSN 2089-3833: Vol.5 No.2, Agustus 2016. PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.