

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* DENGAN
BANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP DAYA TARIK DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V UPTD SD INPRES PALSATU KOTA KUPANG**

Swanira Toh¹, Petrus Ly², dan Netty E. A. Nawa³

^{1,2,3}*PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSA CENDANA KUPANG, NTT*

^aswaniratoh0409@gmail.com, ^blypetrus1959@gmail.com, ^cnetty.e.a.nawa@staf.undana.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya daya tarik belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini diduga disebabkan oleh minimnya variasi, inovasi serta kreativitas dalam penggunaan model dan media dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Group Investigation* (GI) dengan bantuan media animasi terhadap daya tarik dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di UPTD SD Inpres Palsatu Kota Kupang. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan desain kuasi eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner daya tarik belajar dan tes hasil belajar pada *pre-test* dan *post-test*. Nilai signifikansi yang diperoleh pada daya tarik belajar adalah 0.002 dan nilai hasil belajar adalah sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang artinya bahwa model pembelajaran GI dengan media animasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap daya tarik dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci : daya tarik belajar, *group investigation*, hasil belajar, media animasi

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning attraction and learning outcomes of students. This is thought to be caused by the lack of variation, innovation and creativity in the use of models and media in classroom learning. Therefore, this study aims to test whether there is a significant influence on the Group Investigation (GI) learning model with the help of animation media on the attraction and learning outcomes of students in the Pancasila Education subject for grade V at the UPTD SD Inpres Palsatu, Kupang City. The method used is a quantitative method using a quasi-experimental design. The research sample consisted of one group, namely the experimental group that was given treatment. The research instruments used were a questionnaire on learning attraction and learning outcome tests in the pre-test and post-test. The significance value obtained for learning attraction is 0.002 and the learning outcome value is 0.000 ($p < 0.05$), which means that the GI learning model with animation media has a significant positive effect on student attraction and learning outcomes. Thus, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: learning attraction, *group investigation*, learning outcomes, animation media

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang kompleks dan diperlukan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik agar dapat menghadapi sebuah perkembangan atau kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan, tentunya semua tidak lepas dari proses belajar yang dimana merupakan unsur penting dari sebuah pendidikan tersebut yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pada kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, oleh sebab itu guru tidak hanya dituntut ahli dan profesional dibidangnya tetapi lebih dari itu guru dituntut memiliki komitmen yang tinggi atas terselenggaranya pengajaran yang lebih efektif dan efisien. Namun, dalam praktiknya, sering kali pembelajaran di kelas dianggap membosankan dan sulit dipahami oleh siswa, terutama di jenjang Sekolah Dasar (SD). Salah satu mata pelajaran yang dianggap rumit dan membosankan bagi siswa adalah Pendidikan Pancasila yang seharusnya pelajaran tersebut adalah mudah dan menarik karena membahas tentang kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas V UPTD SD Inpres Palsatu Kupang, diperoleh bahwa persentase nilai

dari 31 siswa yang memenuhi KKTP adalah sebanyak 19,35%, sementara 80,65 % atau sebagian besar siswa kelas V UPTD SD Inpres Palsatu memiliki hasil belajar yang belum mencapai standar dan masih perlu bimbingan. Hal ini diduga disebabkan karena pembelajaran di kelas yang belum mengaktifkan siswa untuk berpartisipasi dalam belajar atau pembelajaran masih didominasi oleh guru. Hampir sebagian besar pembelajaran pada UPTD SD Inpres Palsatu terlihat masih monoton dengan pembelajaran berupa ceramah dan menggunakan buku paket sebagai media belajar akhirnya siswa cenderung merasa bosan mengikuti proses pembelajaran di kelas yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar mereka yang tidak maksimal. Dengan kata lain, model pembelajaran yang digunakan belum variasi dan inovatif serta penggunaan media pembelajaran yang belum kreatif disediakan.

Dalam mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi model dan media pembelajaran yang digunakan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation*. Menurut Ly (2022:148) model *group investigation* atau investigasi kelompok adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menciptakan adanya nuansa pembelajaran

aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta mampu membelajarkan siswa berpikir tinggi, kritis, dan analitis. Berdasarkan pandangan konstruktivistik, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang kondusif serta untuk membuat siswa lebih aktif dalam mempelajari materi, diperlukan suatu media yang dapat membuat atau membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan dan mendorong semangat siswa untuk mempelajari suatu materi adalah media animasi. Menurut Laily Rahmayanti 2016:431, Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

Penerapan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi ini diharapkan adanya daya tarik pada diri siswa. Daya tarik merupakan rasa suka dan atau minat pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada perintah dari orang lain (Djamarah, 2002: 132). Dengan adanya ketertarikan pada pembelajaran tersebut maka akan

berpengaruh pada hasil belajar siswa itu sendiri. Menurut Sudjana (2011 :22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari dilakukan penelitian yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi terhadap daya tarik dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD UPTD Inpres Palsatu Kota Kupang.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang merupakan suatu metode penelitian berupa statistik yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen dengan metode *quasi experimental design*, desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design pretest-posttest*, dengan desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* menurut Sugiyono (2018:13) adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan

tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Dari 2 kelas V yang ada di UPTD SD Inpres Palsatu Kupang, yang menjadi sampel penelitian adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen.

Materi yang disajikan adalah Mengenal Karakteristik Wilayah, yang mana siswa belajar mengenai wilayah-wilayah di Indoensia yaitu kota, desa, pegunungan, pesisir pantai, dataran tinggi dan dataran rendah. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah test yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), kuesioner dan dokumentasi.

Tabel 1.1 Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i> & <i>Kuesioner</i>
O	X	O

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Dalam penerapan model pembelajaran GI berbantuan media animasi dilakukan beberapa uji untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil uji validitas soal dan uji kuesioner sebagai instrumen penelitian yang dilakukan oleh tim ahli dan kelas V, maka didapatkan hasil bahwa 20 butir soal

dan 15 butir pernyataan kuesioner yang digunakan dalam penelitian dikatakan valid karena nilai rata-rata soal 0,57 dan nilai rata-rata kuesioner 0,47 yang artinya nilai $r_{hitung} >$ nilai r_{tabel} yaitu 0,35. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Hasil Uji Validitas Soal dan Kuesioner

No Butir Soal	R-Hitung	Interpretasi	Keterangan
1	0,62	Tinggi	Valid
2	0,63	Tinggi	Valid
3	0,70	Tinggi	Valid
4	0,44	Sedang	Valid
5	0,52	Sedang	Valid
6	0,68	Tinggi	Valid
7	0,62	Tinggi	Valid
8	0,46	Sedang	Valid
9	0,70	Tinggi	Valid
10	0,62	Tinggi	Valid
11	0,70	Tinggi	Valid
12	0,52	Sedang	Valid
13	0,45	Sedang	Valid
14	0,44	Sedang	Valid
15	0,46	Sedang	Valid
16	0,68	Tinggi	Valid
17	0,46	Sedang	Valid
18	0,63	Tinggi	Valid
19	0,44	Sedang	Valid
20	0,68	Tinggi	Valid

No Butir Pernyataan	R-hitung	Interpretasi	Keterangan
1	0,53	Sedang	Valid
2	0,45	Sedang	Valid
3	0,38	Rendah	Tidak valid
4	0,47	Sedang	Valid
5	0,40	Sedang	Valid
6	0,43	Sedang	Valid
7	0,53	Sedang	Valid
8	0,57	Sedang	Valid
9	0,56	Sedang	Valid
10	0,32	Rendah	Tidak valid
11	0,62	Tinggi	Valid
12	0,38	Rendah	Tidak valid
13	0,47	Sedang	Valid
14	0,45	Sedang	Valid
15	0,57	Sedang	Valid

Pada data uji reliabilitas instrumen dikatakan instrumen reliabel. Untuk soal $r_{hitung} = 0,895 > 0,361$ maka soal dikatakan reliabel, dan untuk kuesioner $r_{hitung} = 0,745 > 0,361$ maka kuesioner dikatakan reliabel. Berikut hasil uji reliabilitas soal dan kuesioner.

Tabel 1.3 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,895	20

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,745	15

Sementara itu, hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan hasil nilai signifikan pada kelas eksperimen diperoleh 0,166 dan 0,257 > 0,05 yang artinya bahwa data hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Berikut hasil uji normalitas.

Tabel 1.4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,118	31	,200 [*]	,951	31	,166
Posttest	,139	31	,135	,958	31	,257

^{*} This is a lower bound of the true significance.

^a . Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya dalam uji homogenitas nilai signifikan *based on mean* adalah sebesar 0,673 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test dan post-test* kelas eksperimen adalah sama atau homogen. Adapun hasil uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 1.5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,180	1	60	,673
	Based on Median	,333	1	60	,566
	Based on Median and with adjusted df	,333	1	59,137	,566
	Based on trimmed mean	,179	1	60	,674

Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai *pre- test* dan *post-test* diperoleh nilai hasil belajar yaitu sig. 0.000 yang dimana hasil belajar tersebut < nilai sig. 0.05 dan nilai daya tarik sebesar 0.002 < nilai sig. 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa **H₀ ditolak dan H_a diterima**, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *group investigation* terhadap daya tarik dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SD Inpres Palsatu. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.6 Uji Hipotesis (Uji t)

		Paired Differences					T	df	Sig. tailer
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair	Pretest								
1	- Posttest	-26,774	10,372	1,863	-30,579	-22,970	-14,372	30	



ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	40,238	2	20,119	7,766	,002 ^a
Residual	72,536	28	2,591		
Total	112,774	30			

a. Dependent Variable: Y

Hasil perhitungan Uji N-Gain tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,5725 termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif. Dengan nilai N-Gain minimal 0,38 dan nilai maksimal 0,75. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi cukup efektif untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar. Berikut hasil uji N-gain.

Tabel 1.7 Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain					
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	,38	,75	,5725	,10242
Ngain_persen	31	37,50	75,00	57,2468	10,24244
Valid N (listwise)	31				

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik dan hasil belajar peserta didik kelas V UPTD SD Inpres Palsatu Kupang dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi dasar Mengenal Karakteristik Wilayah. Penelitian dilakukan menggunakan satu kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen ini diberikan *pre-test* dan *post-test* serta pengisian kuesioner diakhir pembelajaran untuk mengetahui daya tarik dan hasil belajar siswa.

Pada kelas eksperimen model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam proses pembelajaran karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru yang menjelaskan tetapi berpusat pada siswa

melalui kegiatan penyelidikan. Melalui model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi siswa diberikan kesempatan belajar dengan cara berdiskusi atau bertukar pendapat dan memecahkan masalah melalui proses penyelidikan dengan bantuan media animasi yang dibuat oleh peneliti untuk memberikan gambaran bagi siswa untuk menyelesaikan tugas yang akhirnya membuat siswa lebih memperhatikan dan lebih cepat memahami bahkan berpikir kritis apa yang mereka pelajari. Selain itu, dengan bantuan media animasi membuat siswa lebih tertarik dan fokus pada pembelajaran karena dilengkapi dengan animasi bergerak dan gambar-gambar menarik yang bersifat kontekstual. Hal ini memudahkan siswa memahami dan mengingat materi yang diajarkan sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar dan daya tarik siswa itu sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi terbukti memiliki pengaruh terhadap daya tarik dan hasil belajar yang dilihat melalui perbandingan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kuesioner yang diisi siswa. Hal ini dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu dari kualitas pengajaran

melalui model pembelajaran yang kreatif dengan media yang inovatif yang disediakan guru sehingga membuat siswa memiliki minat dan keaktifan yang tinggi dalam melakukan proses pembelajaran. Dari hal tersebut membuat munculnya motivasi dalam diri siswa untuk belajar dengan baik yang didukung oleh kondisi lingkungan kelas yang aktif sehingga akhirnya berpengaruh pada daya tarik belajar dan hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini dilihat dari ketercapaian rata-rata kelas eksperimen yang diperoleh 0,5725 yang menunjukkan hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini dilihat dari ketercapaian rata-rata kelas eksperimen yang diperoleh 0,5725 yang menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar sangat terlihat dari awal hingga akhir pembelajaran. Sehingga secara keseluruhan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi dapat dilaksanakan dengan baik dan dapat diterima oleh siswa. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi terhadap daya tarik dan hasil belajar. Hal ini berdasarkan hasil yang didapatkan setelah melakukan uji-t terhadap hasil belajar dan daya tarik

dimana sesuai dengan kriteria yang ditetapkan jika signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Abdul Ashari, dkk (2023) tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* dengan Media Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 7 Palu, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam penggunaan model GI dengan media video animasi. Hal ini terbukti dari analisis data uji-t dengan nilai signifikan 0.05, dimana diperoleh nilai motivasi belajar sebesar $0.006 < 0.05$ dan hasil belajar sebesar $0.004 < 0.05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan dan kriteria signifikansi yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi terhadap daya tarik dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SD Inpres Palsatu Kupang. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media

animasi memiliki tingkat pengaruh yang sangat baik terhadap daya tarik dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SD Inpres Palsatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad, Rivai dan Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [2] Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [3] Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Asnawir, Usman Basyiruddin. 2022. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- [5] Atafani, Zamirah, Hartoyo dan Maxel. 2024. *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Rantai Makanan Di Kelas V SD Negeri Oetona*. *Journal of Character and Elementary Education*, Vol. 3 No. 3, September 2024, e-ISSN : 2963-6256.
- [6] Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. rev.ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [7] Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi*

- Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [8] Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [9] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- [10] Husni, Padilatul. 2021. “*Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi.*” Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- [11] Kana, Rani, Taty dan Netty. 2024. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Sistem Pencernaan Manusia Melalui Model Project Based Learning Di Kelas V UPTD SDI Nunbaun Delha. Journal of Character and Elementary Education*, Vol. 3 No. 3, September 2024, e-ISSN : 2963-6256.
- [12] Laily, Rahmayanti dan Farida. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus*. Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak.
- [13] Ly, Petrus. 2022. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- [14] Riduwan dan Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [16] Safei, M. 2011. *Media Pembelajaran (Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya) Cet I*; Makassar: Alauddin University Press.
- [17] Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya.
- [18] Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed).
- [19] Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.