

## PENERAPAN MODEL *INKUIRI* BERBASIS *AUDIO-VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR *KOGNITIF* SISWA PADA PEMBELAJARAN SENAM LANTAI DI SMP NEGERI 1 KEDUNGWUNI PEKALONGAN

M Fahmi Rizki Pratama  
[fahmirizki2806@gmail.com](mailto:fahmirizki2806@gmail.com),

Universitas PGRI Semarang

### Abstract

*The background of the problem in this study is that students are bored with the material presented by the teacher in a monotonous manner or do not have variations in conveying learning, so that students do not understand the material for flexible rolling floor exercise theory in learning floor gymnastics at SMP Negeri 1 Kedungwuni. Therefore, it is necessary to improve the learning model at SMP Negeri 1 Kedungwuni. The aim is to find out the Effect of Application of Audio-Visual Based Inquiry Model on Cognitive Learning Outcomes of Students of SMP Negeri 1 Kedungwuni. The research method used is a quantitative approach with the type of research model True Experimental Design. The samples of this study were students of class XIII G (experimental) and XIII H (control) using the Cluster Random Sampling technique in selecting the sample. The results of the research from class XIII G (experimental) and class XIII H (control) are known that there is an increase in cognitive learning outcomes in bouncing floor exercise through audio-visual-based inquiry learning models. The increase in the control class was 13.11% while the increase in the experimental class was 22.6%. The conclusion of this study is that there is an increase in cognitive learning outcomes through the Application of Audio-Visual-Based Inquiry Models on Cognitive Learning Outcomes of SMP Negeri 1 Kedungwuni Students. Suggestion, Application of Audio-Visual-Based Inquiry Model can be maximized its use in the delivery of other subject matter, so as to improve the cognitive quality of students maximally.*

**Keywords:** *Inquiry, Audio-visual, Cognitive, Floor Gymnastics, Roll Kiep*

### Abstrak

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah siswa yang jenuh dengan materi yang disampaikan oleh guru secara monoton atau tidak memiliki variasi dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi teori senam lantai guling lenteng dalam pembelajaran senam lantai di SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan. Oleh karena itu perlu ada perbaikan dalam model pembelajaran di SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan. Tujuannya adalah untuk bisa mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Inkuiri* Berbasis *Audio-Visual* Terhadap Hasil Belajar *Kognitif* Siswa SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan. Metode Penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis model penelitian *True Eksperimnt Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XIII G (eksperimen) dan XIII H (kontrol) menggunakan teknik sampling *Cluster Random Sampling* dalam pemilihan sampelnya. Hasil Penelitian dari kelas XIII G (*eksperimnt*) dan kelas XIII H (kontrol) adalah diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar kognitif dalam senam lantai guling lenteng melalui model pembelajaran *inkuiri* berbasis *audio-visual*. Kenaikan kelas kontrol sebesar 13,11% sedangkan kenaikan kelas eksperimen sebesar 22,6%. Simpulan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar *kognitif* melalui Penerapan Model *Inkuiri* Berbasis *Audio-Visual* terhadap Hasil Belajar *Kognitif* Siswa SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan. Saran, Penerapan Model *Inkuiri* Berbasis *Audio-Visual* dapat dimaksimalkan penggunaannya dalam penyampaian materi pelajaran yang lain, sehingga bisa meningkatkan kualitas kognitif siswa secara maksimal.

**Kata kunci:** *Inkuiri, Audio-visual, Kognitif, Senam Lantai, Guling Lenteng*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari pendidikan yang tidak hanya memberikan pengetahuan melalui teoretik saja, akan tetapi ada aktifitas jasmani yang penting bagi kehidupan kita. Suparman (2020: 223) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur dapat mengembangkan kemampuan individu baik *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* peserta didik dalam kerangka pendidikan nasional melalui aktifitas jasmani, permainan, dan olahraga terpilih.

Pendidikan tidak akan pernah terlepas dari proses pembelajaran, dalam pembelajaran ada proses belajar peserta didik dan mengajar guru yang bisa meningkatkan kemampuan setiap individu demi tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Proses internalisasi suatu ilmu pengetahuan ke peserta didik melalui suatu skema disebut pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pembelajaran dan peserta didik sebagai pelajar serta menggunakan media, alat, dan bahan yang sesuai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sudah disiapkan oleh guru melalui pertemuan klasikal (Syarifudin, 2020: 31).

Dalam usaha untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah, senam menjadi salah satu materi yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan. Senam merupakan suatu aktifitas jasmani yang dilakukan menggunakan koordinasi gerak tubuh yang menghasilkan gerakan yang selaras. Senam lantai merupakan suatu aktivitas tubuh yang menonjolkan keseimbangan, kelenturan gerak, kerumitan gerak, keindahan gerak, kekuatan gerak, dan keluwesan gerak untuk dipertunjukkan di lapangan senam lantai dengan harmonis (Nassar dalam Adi & Fathoni, 2020: 1158). Senam lantai guling lenting adalah salah satu materi senam lantai yang diajarkan di sekolah. Menurut Arti dkk (2017: 2) Guling lenting merupakan gerakan dengan melentingkan badan ke depan atas dengan tolakan kedua tangan dan lemparan kedua kaki setelah melakukan guling depan.

Dalam melakukan pembelajaran senam lantai khususnya guling lenting, guru harus mempunyai metode yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah. Model *inkuiri*

saya pilih karena dalam model ini peserta didik diposisikan sebagai seorang peneliti yang harus bisa memecahkan suatu permasalahan yang ada melalui berbagai proses ilmiah yang diperlukan. Penggunaan media juga merupakan sarana penunjang dalam penggunaan metode pembelajaran, media akan membantu peserta didik untuk memahami materi yang diberikan serta memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang ditampilkan.

Media digunakan untuk mempermudah komunikasi melalui pemanfaatan teknologi dan kreativitas guru demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu alternatif media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah media *audio-visual*. Penggunaan *audio-visual* dipilih karena media tersebut sesuai dengan perkembangan jaman yang ada sekarang dan dalam media *audio-visual* terdapat media yang dapat dilihat dan didengar sehingga siswa memiliki pemahaman yang konkret, tidak hanya didasarkan dengan kata-kata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pjok di SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan pada tanggal 22 Februari 2021, bapak Indra Gunawan mengatakan bahwa ada 3 faktor yang bisa mempengaruhi hal tersebut, yaitu faktor sarana dan prasarana sekolah, faktor guru, dan faktor siswa itu sendiri. Menurut peneliti, faktor guru-lah yang memiliki pengaruh besar dalam hal tersebut. Peneliti memilih untuk meneliti hasil belajar *kognitif* siswa adalah karena aspek tersebut berperan penting terhadap perkembangan ilmu pengetahuan siswa, dengan bertambahnya *kognitif* siswa terhadap suatu materi pembelajaran, siswa akan menjadi lebih mudah untuk mempraktikkan materi yang sudah dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Inkuiri* Berbasis *Audio-visual* Terhadap Hasil Belajar *Kognitif* Siswa Pada Pembelajaran Senam Lantai di SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk desain *True Experiment Design* (*Eksperimen* yang betul-betul) dengan menggunakan desain *Pre-test-Post-test Control Group Design*. Jenis penelitian ini juga biasa disebut dengan penelitian yang betul-betul, karena mempunyai variabel, Dalam desain ini, peneliti mengontrol semua variabel luar

yang mempengaruhi pelaksanaan *eksperimen* (Sugiyono, 2019: 115). Kelas *eksperimen* adalah kelas VIII G dengan jumlah siswa 32 anak, sedangkan kelas kontrol adalah kelas VIII H dengan jumlah siswa 29 anak, kedua kelas dipilih secara *random* oleh guru. Kelompok kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) disebut kelas *eksperimen* (VIII G) dan kelompok kelas yang tidak diberikan perlakuan disebut kelas kontrol (VIII H).

Kedua kelompok kelas diberi *pre-test* yang dilakukan di awal sebelum melakukan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal sebelum adanya perlakuan. Kelas kontrol akan diberikan *post-test* setelah selesai melakukan pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan oleh guru ketika mengajar, sedangkan kelas eksperimen diberikan *post-test* setelah diberi perlakuan (*treatment*) yaitu metode *inkuiri* berbasis *audio-visual* dalam kegiatan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dianalisis adalah data hasil belajar *kognitif* materi senam lantai guling lenting siswa SMP Negeri 1 Kedungwuni melalui penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbasis *audio-visual*. Selanjutnya data sampel di bagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok *eksperimen* dan kelompok kontrol. Berikut data hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil *pre-test***

No	Kategori	Kontrol	<i>Eksperimen</i>
1	<i>Mean</i>	68,83	70,63
2	<i>Median</i>	68	72
3	Sum	1996	2260
4	Skor tertinggi	88	96
5	Skor terendah	56	52
6	Standar deviasi	8,84	8,89

Sumber: Hasil Analisa Penelitian (2021)

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok *eksperimen* hasil belajar *kognitif* materi senam lantai guling lenting siswa SMP Negeri 1

Kedungwuni Pekalongan diperoleh nilai *mean* atau rata-rata kelompok kontrol sebesar 68,83 , nilai *median* 68 , nilai *sum* atau jumlah 1996, skor tertinggi 88, skor terendah 56 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 8,84 sedangkan untuk data kelompok *eksperiment* hasil belajar *kognitif* materi senam lantai guling lenting siswa SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan diperoleh nilai *mean* atau rata-rata sebesar 70,63 , nilai *median* 72 , nilai *sum* atau jumlah 2260, skor tertinggi 96, skor terendah 52 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 8,89.

Selanjutnya dilakukan *treatment* melalui penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbasis *audio-visual* sedangkan untuk kelompok kontrol melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasa. Setelah selesai dilakukan *treatment*, akan dilakukan *posttest* untuk semua kelompok dan hasil yang diambil merupakan hasil terbaik yang di peroleh saat *pre-test* maupun *post-test*. Adapaun data *post-test* sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil *post-test***

No	Kategori	Kontrol	<i>Eksperiment</i>
1	<i>Mean</i>	77,79	86,38
2	<i>Median</i>	76	88
3	Sum	2256	2764
4	Skor tertinggi	88	96
5	Skor terendah	68	72
6	Standar deviasi	5,81	6,33

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)

Berdasarkan hasil deskripsi data *post-test* kelompok kontrol dan *eksperiment* hasil belajar *kognitif* materi senam lantai guling lenting siswa, diperoleh nilai *mean* atau rata-rata kelompok kontrol sebesar 77,79, nilai *median* 76, nilai *sum* atau jumlah 2256, skor tertinggi 88, skor terendah 68 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 5,81 sedangkan untuk data *post-test* kelompok *eksperiment* hasil belajar *kognitif* materi senam lantai guling lenting diperoleh nilai *mean* atau rata-rata sebesar 86,38, nilai *median* 88 , nilai *sum* atau jumlah 2764, skor tertinggi 96, skor terendah 72 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 6,33.

Setelah data *pre-test* dan data *post-test* diperoleh selanjutnya data akan diuraikan dan dihitung dengan menggunakan SPSS 20. Kemudian data akan dipaparkan dan disajikan dalam bentuk deskripsi data. Adapun deskripsi data setelah dihitung dengan menggunakan SPSS 20 adalah:

**Tabel 3 Deskriptif Statistik**

<b>Kelompok</b>	<b>Mean</b>	<b>Median</b>	<b>Sum</b>	<b>Skor tertinggi</b>	<b>Skor terendah</b>	<b>Standar deviasi</b>
<i>Pre-test kontrol</i>	68,83	68	1996	88	56	8,84
<i>Post-test kontrol</i>	77,79	76	2256	88	68	5,81
<i>Pre-test eksperimen</i>	70,63	72	2260	96	52	8,89
<i>Post-test eksperimen</i>	86,38	88	2764	96	72	6,33

Sumber: Hasil Analisis Data (2021)

Sesuai deskripsi data di atas, maka dapat dijelaskan bahwa *mean*/rata-rata hasil belajar *kognitif* materi senam lantai guling lenting siswa SMP Negeri 1 Kedungwuni setelah diberikan *treatment* melalui penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbasis *audio-visual* pada kelompok *eksperimen* mengalami peningkatan nilai *mean* atau rata-rata dari *pre-test* sebesar 70,63 menjadi *post-test* sebesar 86,38 mengalami peningkatan sebesar 16,02 dengan kata lain mengalami peningkatan sebesar 22,6% sedangkan untuk hasil kelompok kontrol dari *pre-test* sebesar 68,83 menjadi *post-test* sebesar 77,79 mengalami peningkatan sebesar 8,99 dengan katalain mengalami peningkatan sebesar 13,1% sedangkan untuk nilai *sum* atau jumlah kelompok kelompok *eksperimen* mengalami peningkatan dari *pre-test* sebesar 2260 menjadi *post-test* sebesar 2764 dan hasil kelompok kontrol dari *pre-test* sebesar 1996 menjadi *post-test* sebesar 2256. Berikut hasil *presentase* peningkatan sebagai berikut:

**Tabel 4 Presentase peningkatan**

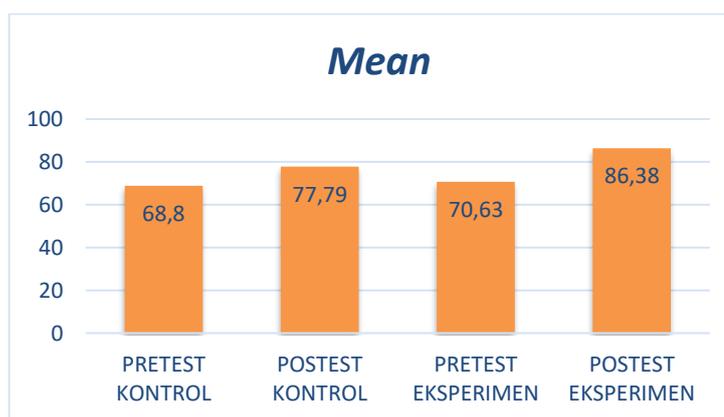
<b>Variabel</b>	<b>Mean</b>	<b>Peningkatan</b>
-----------------	-------------	--------------------

<i>Pretest</i> Kontrol	68,83	13,1 %
<i>Posttest</i> Kontrol	77,79	
<i>Pretest</i> Eksperimen	70,63	22,6%
<i>Posttest</i> Eksperimen	86,38	

Sumber : hasil penelitian (2021)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disajikan dalam *ilustrasi* gambar berbentuk diagram batang, sebagai berikut :

**Gambar 1 Diagram batang rata – rata**



Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model *inkuiri* berbasis *audio-visual* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan. Saran yang dapat diberikan adalah bagi sekolah dan guru untuk bisa meningkatkan fasilitas di sekolah serta memaksimalkan penggunaan metode dan media pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020). *Mobile Learning sebagai Fasilitas Belajar Mandiri Pembelajaran Senam Lantai pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan*. 1158–1166.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Ayu Nyoman Wini Arti, G., Nyoman Kanca, I., & Gede Suwiwa, I. (2017). ANALISIS TINGKAT KECEMASAN SISWA KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI GULING LENTING SMP NEGERI 4 SUKASADA TAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 8(2).

Septian Syarifudin, A. (2020). IMPELEMENTASI PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN SEBAGAI DAMPAK DITERAPKANNYA SOCIAL DISTANCING. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5, 31–34.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Suparman. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENJASKES MATERI SERVIS ATAS BOLA VOLI MELALUI ALAT BANTU BOLA GANTUNG PADA SISWA KELAS VIII I SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 222–232.  
[www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara](http://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara)