

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY*  
TERBIMBING BERBANTUAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan  
Borobudur Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Dwi Suhesti  
14.0305.0064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY*  
TERBIMBING BERBANTUAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan  
Borobudur Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Dwi Suhesti  
14.0305.0064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY*  
TERBIMBING BERBANTUAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan  
Borobudur Kabupaten Magelang)



Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Dwi Suhesti  
14.0305.0064

Dosen Pembimbing I



Drs. Arie Supriyatno, M.Si.  
NIP. 19560412 198503 1 002

Magelang, 10 Agustus 2018  
Dosen Pembimbing II



Arif Wiyat Purnanto, M.Pd.  
NIK. 168808157

**PENGESAHAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY*  
TERBIMBING BERBANTUAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan  
Borobudur Kabupaten Magelang)

Oleh:

Dwi Suhesti

14.0305.0064

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari Jum'at

Tanggal 10 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

- |                                |                       |         |
|--------------------------------|-----------------------|---------|
| 1. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. | (Ketua/ Anggota)      | (.....) |
| 2. Arif Wiyat Purnanto, M. Pd. | (Sekretaris/ Anggota) | (.....) |
| 3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. | (Anggota)             | (.....) |
| 4. Rasidi, M.Pd.               | (Anggota)             | (.....) |

Mengesahkan

Dekan FKIP



Drs. Hwail, M.Pd., Kons.  
NIP.19570108 1981031003

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dwi Suhesti  
NPM : 14.0305.0064  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada Siswa Kelas 3 di SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui ada plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Agustus 2018

  
  
Dwi Suhesti  
14.03.05.0064

## **MOTTO**

“Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang bertakwa dan orang-orang yang  
berbuat kebaikan”

(QS. An-Nahl ayat 128)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayahanda tercinta Bapak Siswanto dan Ibunda Yasriyah yang telah mendoakan dan memotivasiku.
2. Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY*  
TERBIMBING BERBANTUAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPA**

( Penelitian Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur  
Kabupaten Magelang)

Dwi Suhesti

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 40 orang siswa terdiri dari 20 siswa kelompok eksperimen dan 20 kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Uji validitas instrumen tes hasil belajar dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan *cronbach alpa* dengan bantuan program *SPSS For Windows Versi 22.00*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji linearitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan *Paired Sample t-test* dengan bantuan program *SPSS For Windows Versi 22.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *Paired Sample t-test* pada kelompok eksperimen didapatkan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 (signifikansi < 0,05). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen sebesar 83,10 dan kelompok kontrol sebesar 71,84. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif memberikan pengaruh yang lebih besar atau signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar IPA*

**THE EFFECT OF LEARNING MODEL INQUIRY MULTIMEDIA  
ASSISTANCE INTERACTIVE TO WARDS  
LEARNING OUTCOMES**

(Research In Grade 3 Candirejo State Elementary School 1 Borobudur District  
Magelang Regency)  
Dwi Suhesti

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of instructional model inquiry guided interactive multimedia assisted to the results of student learning grade 3 Candirejo State Elementary School 1 Borobudur District Magelang Regency.

This research is a type of Quasi Experimental Design research with Nonequivalent Control Group Design.. The sampling technique used is a saturated sample. Samples taken as many as 40 students consisted of 20 students of the experimental group and 20 control groups. Methods of data collection is done by using test result test. Test the validity of the test results of learning instruments using product moment formula while the reliability test using cronbach alph with the help of SPSS program for Windows Version 22.00. The prerequisite analysis test consists of normality test, homogeneity test. Data analysis using Paired Sample t-test with help of SPSS For Windows Version 22.00.

The result of the research shows that instructional model of inquiry guided by interactive multimedia has positive effect on the science learning result. This is an experimental group obtained sig (2-tailed) value of 0, 000 (significance <0.05). Based on the results of the analysis and discussion, there are differences between the experimental groups of 83.10 and the control group of 71, 84. The results of this study can be concluded that the use of guided inquiry learning model assisted interactive multimedia gives greater influence than conventional learning methods in natural science learning.

**Keywords:** Guided Inquiry Learning Model, Interactive Multimedia, Science Learning Outcomes

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmad, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah pada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, para pengabdian ilmu dan kita sebagai pengikut setia Rasulullah SAW. Skripsi ini berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang) disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd. selaku Kepala Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dengan penuh perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Dosen dan Staf TU Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
6. Sahil, M.Pd. selaku Kepala Sekolah, Aziz Syukron F, S.Pd, Siti Aisyah, S.Pd selaku wali kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang yang telah berkenan memberikan ijin, bantuan dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGSD FKIP angkatan 2014, serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas peran dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan lebih lanjut.

Akhirnya penulis mengharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Magelang, 25 Juni 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENEGAS .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Hasil Belajar .....	8
1. Pengertian Belajar .....	8
2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	9
3. Pengertian Hasil Belajar.....	11
B. Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing .....	14
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	14
2. Pengertian Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	15
3. Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing .....	16
4. Ciri-ciri dan Prinsip <i>Inquiry</i> Terbimbing .....	18
5. Tahap Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing .....	20
C. Multimedia Interaktif.....	21
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	21
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	22
3. Karakter Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	24
D. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar.....	24
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	27
F. Kerangka Pemikiran.....	28
G. Hipotesis Penelitian.....	30

BAB III METODE PENELITIAN .....	31
A. Rancangan Penelitian.....	31
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
D. Subjek Penelitian.....	34
E. Setting Penelitian .....	35
F. Metode Pengumpulan Data.....	35
G. Validitas dan Reliabilitas .....	36
H. Instrumen Penelitian .....	39
I. Prosedur Penelitian .....	42
J. Metode Analisis Data.....	44
K. Uji Instrumen .....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	52
A. Hasil Penelitian.....	52
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	52
2. Deskripsi Data Penelitian.....	58
3. Perbandingan Pengukuran Awal ( <i>Prettest</i> ) dan Pengukuran Akhir ( <i>Posttest</i> ) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol.....	63
4. Uji Prasyarat Analisis .....	65
5. Uji Hipotesis .....	68
B. Pembahasan .....	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	72
A. Simpulan .....	72
B. Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN .....	76

## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Indikator Hasil Belajar .....	13
2 Tahap Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	21
3 Desain Penelitian <i>Quasi Eksperimen</i> .....	31
4 Kisi-kisi Langkah Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing.....	37
5 Kisi-kisi Instrument Tes Hasil Belajar .....	38
6 Kriteria Daya Beda .....	41
7 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	41
8 Data Validitas Butir Soal.....	47
9 Hasil Uji Reliabilitas .....	48
10 Data Taraf Kesukaran Soal .....	49
11 Data Daya Pembeda Butir Soal.....	50
12 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	61
13 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> .....	62
14 Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
15 Hasil Uji Normalitas Data .....	66
16 Hasil Uji Linearitas .....	67
17 Hasil Uji Homogenitas .....	68
18 Hasil Uji Hipotesis .....	68

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Kerangka Berfikir .....	29
2 Grafik Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	61
3 Grafik Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	62
4 Grafik Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	64
5 Grafik Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	64
6 Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Bukti Penelitian dan Surat Ijin Penelitian.....	77
2 Surat Ijin Validasi dan Surat Bukti Validasi soal.....	79
3 Surat Bukti Validasi Instrumen RPP .....	80
4 Surat Bukti Validasi Media Pembelajaran .....	84
5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Eksperimen dan Kontrol.....	87
6 Daftar Nama Siswa.....	89
7 Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	90
8 Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	92
9 Soal Pretest .....	94
10 Soal Posttest .....	100
11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1, 2, 3.....	105
12 Kisi-kisi Materi Ajar .....	127
13 Bahan Ajar.....	130
14 Lembar Kerja Siswa .....	150
15 Media Pembelajaran PPT .....	184
16 Hasil Uji Normalitas.....	187
17 Hasil Uji Linearitas .....	188
18 Hasil Uji Homogenitas .....	189
19 Hasil Uji <i>Paired Sample T-test</i> .....	190
20. Hasil Uji Reliabilitas dan Tabel <i>Product Moment</i> .....	191
21. Dokumentasi Penelitian dan Buku Bimbingan .....	193

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kualitas pendidikan Indonesia berada diperingkat ke-64 dari 120 negara diseluruh dunia berdasarkan laporan tahunan UNESCO *Education For All Global Monitoring Report* 2012. Sedangkan berdasarkan Indeks Perkembangan Pendidikan *Education Development Index* (EDI), Indonesia berada pada peringkat ke 69 dari 127 negara pada 2011 (Ajeng, 2013). Melihat data yang dipaparkan di atas, bahwa pembaharuan dalam meningkatkan mutu pendidikan sangat diperlukan. Untuk mencapai hal itu pendidikan harus menyesuaikan terhadap perubahan di era modern. Konteks pembaharuan dalam pendidikan ada tiga hal utama yang perlu diperhatikan yaitu perubahan kurikulum, peningkatan kualitas belajar dan efektivitas metode pembelajaran (Huda, 2015).

Dari ketiga hal di atas peningkatan kualitas menjadi prioritas utama untuk mencapai tujuan pendidikan yang sudah direncanakan. Akan tetapi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Pembelajaran di kelas selama ini masih banyak menggunakan metode ceramah. Tidak hanya itu ketika pembelajaran berlangsung siswa juga cenderung pasif dan motivasi untuk belajar sangat rendah. Oleh karena itu, diperlukan usaha serius untuk memperbaiki proses pembelajaran serta membenahi hasil belajar siswa.

Banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini tidak hanya dipengaruhi oleh guru, namun juga seluruh *steakeholder* yang berkesinambungan di dunia pendidikan. Guru dalam hal ini hanya sebagai jembatan penghubung antara orang tua dan siswa. Maka dari itu diperlukan guru yang memiliki kreativitas dan gagasan yang baru. Sehingga mampu mengembangkan cara penyajian materi pelajaran di sekolah. Selain itu guru harus memperhatikan karakteristik siswa untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi pra penelitian di SDN Candirejo 1 pada tanggal 17 November 2017 diperoleh data bahwa hasil belajar keseluruhan belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata keseluruhan mata pelajaran siswa masih dikategorikan rendah atau dibawah kriteria. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas 3 adalah 72,5 sedangkan kriterianya adalah 75. Penyebab hasil belajar IPA yang kurang mencapai kriteria tersebut dikarenakan pembelajaran di kelas masih banyak didominasi dengan metode tradisional yaitu ceramah. Metode ceramah sudah digunakan secara umum di berbagai sekolah, akan tetapi belum menunjukkan perbaikan terhadap permasalahan pendidikan di Indonesia.

Pemerintah secara optimal mengatasi permasalahan dengan melatih guru melalui sosialisasi mengajar dengan metode, teknik, taktik dan gaya mengajar yang baik serta penggunaan media yang kreatif dan inovatif. Namun, keadaan guru di Indonesia juga amat memprihatinkan. Kebanyakan guru belum

memiliki profesionalisme yang memadai untuk menjalankan tugasnya sebagaimana disebut dalam pasal 39 UU No 20/2003 yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan, melakukan pelatihan, melakukan penelitian dan melakukan pengabdian masyarakat. Bukan itu saja, sebagian guru di Indonesia bahkan dinyatakan tidak layak mengajar. Persentase guru menurut kelayakan mengajar dalam tahun 2002-2003 di berbagai satuan pendidikan sebagai berikut : untuk SD yang layak mengajar hanya 21,07% (Negeri) dan 28,94% (swasta), untuk SMP 54,12% (Negeri) dan 60,99% (swasta), untuk SMA 65,29% (Negeri) dan 64,73% (swasta), serta untuk SMK yang layak mengajar 55,49% (Negeri) dan 58,26% (swasta). Kelayakan mengajar itu jelas berhubungan dengan tingkat pendidikan guru itu sendiri. Data Balitbang Depdiknas (1998) menunjukkan dari sekitar 1,2 juta guru SD/MI hanya 13,8% yang berpendidikan diploma D2-Kependidikan ke atas. Selain itu, dari sekitar 680.000 guru SLTP/MTs baru 38,8% yang berpendidikan diploma D3-Kependidikan ke atas. Di tingkat sekolah menengah, dari 337.503 guru, baru 57,8% yang memiliki pendidikan S1 ke atas. Di tingkat pendidikan tinggi, dari 181.544 dosen, baru 18,86% yang berpendidikan S2 ke atas 3,48% berpendidikan S3 (Purnamasari, 2012).

Berdasarkan data di atas dapat dianalisa bahwa tingkat pendidikan guru sangat berpengaruh pada kelayakan mengajar, maka dari itu pemerintah dapat mengoptimalkan lulusan guru yang pendidikannya masuk dalam standar mengajar guru sehingga dapat dihasilkan kelayakan mengajar sesuai yang

diharapkan. Walaupun demikian guru dan pengajar bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan pendidikan, pengajaran merupakan titik sentral pendidikan dan kualifikasi, sebagai cermin kualitas, tenaga pengajar memberikan andil sangat besar pada kualitas pendidikan yang menjadi tanggung jawabnya. Kualitas guru dan pengajar yang rendah juga dipengaruhi oleh masih rendahnya tingkat kesejahteraan guru.

Banyak metode yang bisa menjadi referensi guru untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satunya adalah metode *inquiry*. Metode *inquiry* adalah metode pembelajaran yang berbasis kontekstual (Trianto, 2010). Pelaksanaan metode *inquiry* adalah mengajukan pertanyaan atau permasalahan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, analisis data, membuat kesimpulan (Trianto, 2012). Hal ini diharapkan siswa lebih mudah memahami materi dengan berfikir kritis dan analitis untuk memecahkan masalah. Pembelajaran *inquiry* yang akan peneliti lakukan adalah pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini berupa *power point* yang dilengkapi video unik dan menarik. Dengan dilaksanakan pembelajaran ini diharapkan siswa akan menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pelajaran.

Beberapa penelitian yang relevan yang dilakukan oleh beberapa peneliti menggunakan metode *inquiry*. Penelitian yang berjudul pengaruh penerapan metode inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa oleh Huda (2015) mengalami peningkatan terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian serupa dengan

judul pengaruh strategi pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa yang dilakukan oleh Haryanti (2014) juga mengalami peningkatan terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan kajian di atas, perlu usaha lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif. Maka disusunlah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam motivasi dan hasil belajar IPA di SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang sebagai berikut:

1. Guru belum menerapkan pembelajaran yang variatif, termasuk dalam pembelajaran IPA.
2. Hasil belajar IPA masih rendah sehingga aktivitas belajar siswa di kelas masih pasif dan tidak bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.
3. Pembelajaran di SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
4. Pemanfaatan media interaktif yang kurang maksimal berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan model *inquiry* terbimbing dengan multimedia Interaktif terhadap hasil belajar IPA pada materi konsep energi gerak.
2. Hasil belajar siswa khususnya IPA masih rendah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar Belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *inquiry* dengan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran *inquiry* dengan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Teoritis, penelitian ini mengungkap variabel motivasi dan hasil belajar dengan pembelajaran *inquiry* yang diungkap secara eksperimen. Hasil penelitian ini sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya pembelajaran IPA di SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur

Kabupaten Magelang. Penelitian ini juga sebagai dan bahan kajian penelitian yang relevan untuk penelitian sejenis.

## 2. Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif melalui pembelajaran *inquiry*.
- b. Bagi guru, memberikan alternatif penyelesaian permasalahan pembelajaran melalui model pembelajaran khususnya kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang.
- c. Bagi sekolah, sebagai tujuan sekolah dan bahan pertimbangan akan inovasi model pembelajaran sehingga dapat memberikan inovasi penerapan dalam pembelajaran yang diterapkan di sekolah.
- d. Bagi dinas pendidikan, bahan pertimbangan pembuatan kebijakan dan penunjang mutu pendidikan khususnya di Kabupaten Magelang.
- e. Bagi peneliti, memberikan pengalaman dan pemahaman peneliti tentang pembelajaran efektif dan sebagai bekal dalam menjadi guru yang profesional.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Hasil Belajar**

#### 1. Pengertian belajar

Menurut Trianto (2010: 9), belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

Sedangkan menurut Anthony Robbins dalam (Trianto, 2010:15), mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu pengetahuan yang sudah dipahami dan sesuatu pengetahuan yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur yaitu:

- a. Penciptaan hubungan
- b. Sesuatu hal pengetahuan yang sudah dipahami
- c. Sesuatu pengetahuan yang baru

Jadi, dalam makna belajar, bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (no), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia

banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

## 2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut Trianto (2012: 136), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris “*science*” kata “*science*” sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin “*scientia*” yang berarti saya tahu “*scientia*” terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam).

IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk dan sebagai prosedur menurut Donosepoetro dalam Trianto (2013: 137). Proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau pun bahan bacaan untuk penyebaran pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah (*scientific method*).

Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Fisika merupakan salah satu cabang dari IPA, dan merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Dikatakan bahwa hakikat fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi (Depdiknas, 2003: 2) adalah sebagai berikut:

- a. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha esa.
- b. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- c. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.
- d. Menguasai konsep *sains* untuk bekal hidup dimasyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.

### 3. Pengertian Hasil Belajar IPA

#### a. Pengertian Hasil Belajar IPA

Menurut Susanto (2013: 5), hasil belajar perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam Susanto (2013: 6). Menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar IPA siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang hasil berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

#### b. Indikator Hasil Belajar

Ada beberapa cara mengukur hasil belajar IPA hasil belajar menurut Huda (2015) yang mencakup bidang intelektual (kognitif), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Rumusan

tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional khusus menggunakan klasifikasi hasil belajar IPA yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah belajar, yaitu:

- 1) Ranah kognitif (intelektual) berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian dan kreativitas.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, konsep diri, sikap, minat, moral dan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan, kemampuan gerak dan bertindak.

**Tabel 1**  
**Indikator Hasil Belajar IPA**

No	Aspek	Kompetensi	Indikator
1	Kognitif	Pengetahuan	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan.
		Pemahaman	Mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, memberi nama,
		Penerapan	Memberi label, melukiskan, menerjemahkan, mengubah, menggeneralisasikan, menguraikan. Menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan
		Analisis	mengoperasikan, mengubah, mengatasi, Menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung, membagi-bagi, membedakan.
		Sintesis	Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan.
2	Afektif	Penerimaan	Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya dan mengalokasikan.
		Menanggapi	Konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan.
		Pemahaman nilai	Melaporkan, menampilkan
		Pengorganisasian	Mengundang, melibatkan, mengusulkan, dan melakukan. Menyusun, menyatukan, menghubungkan, dan mempengaruhi
		Karakterisasi	
3	Psikomotor	Pengamatan	Mengamati proses, memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada setiap artikulasi.
		Peniruan	Melatih, mengubah, membongkar, sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur, dan menggunakan sebuah model.
		Pembiasaan	Membiasakan perilaku yang sudah dibentukkannya, mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten.
		Penyesuaian	Menyesuaikan model, mengembangkan model, dan menerapkan model.

## **B. Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing**

### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Sutirman (2013: 22) model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Pernyataan hampir sama juga dikemukakan oleh Arends dalam Trianto (2010: 22), berpendapat bahwa model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaknya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Joyce dalam Sutirman (2013: 22), mengetengahkan empat kelompok model pembelajaran, yaitu:

- a. Model pengajaran memproses informasi
- b. Model pengajaran sosial
- c. Model pengajaran personal
- d. Model pengajaran sistem perilaku

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pola yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran di kelas yang mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

## 2. Pengertian Pembelajaran *Inquiry*

Sund dalam Al-Tabany (2015: 78), menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian dari *Inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam. *Inquiry* yang dalam bahasa inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. *Inquiry* sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi.

Gulo (2002), menyatakan strategi *inquiry* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sasaran utama kegiatan pembelajaran *inquiry* yaitu:

- a. Keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar
- b. Keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran
- c. Mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses *inquiry*.

Kondisi umum yang merupakan syarat timbulnya kegiatan *inquiry* bagi siswa yaitu:

- a. Aspek sosial di kelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa berdiskusi
- b. *Inquiry* berfokus pada hipotesis

c. Penggunaan fakta sebagai evidensi (informasi, fakta)

Untuk menciptakan kondisi seperti itu, peranan guru yaitu sebagai berikut.

- a. Motivator, memberi rangsangan agar siswa aktif dan bergairah berpikir.
- b. Fasilitator, menunjukkan jalan keluar jika siswa mengalami kesulitan.
- c. Penanya, menyadarkan siswa dari kekeliruan yang membuat mereka.
- d. Administrator, bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan kelas.
- e. Pengarah, memimpin kegiatan siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- f. Manajer, mengelola sumber belajar, waktu, dan organisasi kelas.
- g. Rewarder, memberi penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Inquiry* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik menemukan dan memecahkan sendiri permasalahannya dengan berfikir kritis dan analitis.

### 3. Pembelajaran *inquiry* terbimbing

Pembelajaran *inquiry* terbimbing merupakan model pembelajaran dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, pemilihan masalah dan rencana eksperimen dilakukan oleh guru, sedangkan analisis data dan membuat kesimpulan dilakukan oleh siswa (Mufidah, 2014: 19).

Pendapat hampir sama juga dikemukakan Fatkhurrohman (2015: 106) pembelajaran *Inquiry* terbimbing yaitu suatu model pembelajaran *inquiry* yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau

petunjuk cukup luas kepada peserta didik. Sebagian perencanaannya dibuat oleh guru, peserta didik tidak merumuskan problem atau masalah. Pembelajaran *inquiry* terbimbing, guru tidak melepas begitu saja kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Guru harus memberikan pengarahan dan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan-kegiatan. Demikian peserta didik yang berpikir lambat atau peserta didik yang mempunyai inteligensi rendah tetap mampu mengikuti kegiatan-kegiatan yang sedang dilaksanakan dan peserta didik mempunyai tinggi tidak memonopoli kegiatan. Oleh sebab itu, guru harus memiliki kemampuan mengelola kelas yang bagus.

*Inquiry* terbimbing biasanya digunakan terutama tindakan-tindakan bagi peserta didik yang belum berpengalaman belajar dengan pendekatan *inquiry*. Pada tahap-tahap awal pengajaran diberikan bimbingan lebih banyak. Bimbingan tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan pengarah agar peserta didik mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan pengarah selain dikemukakan langsung oleh guru juga diberikan melalui pertanyaan yang dibuat oleh lembar kerja peserta didik baik berupa LKS maupun modul. Oleh sebab itu, lembar kerja dibuat khusus untuk membimbing peserta didik dalam melakukan percobaan dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan pendapat tersebut maka *inquiry* terbimbing dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran dimana siswa terlibat aktif

dalam pembelajaran tetapi guru membuat perencanaan pembelajaran dan membimbing, sedangkan siswa bertugas menganalisis dan membuat kesimpulan.

#### 4. Ciri-ciri dan Prinsip Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing

Pembelajaran *inquiry* terbimbing memiliki beberapa ciri, diantaranya:

- a. Pertama, pembelajaran *inquiry* menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pada pembelajaran *inquiry* menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.
- b. Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, pada pembelajaran *inquiry* menempatkan guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan lebih diposisikan sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Karena itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan *inquiry*.

Guru dalam mengembangkan sikap *inquiry* di kelas mempunyai peranan sebagai konselor, konsultan, teman yang kritis, dan fasilitator.

- c. Ketiga, tujuan dari pembelajaran *inquiry* yaitu mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mental. Demikian dalam pembelajaran *inquiry* siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran.

Pembelajaran *inquiry* mengacu pada prinsip-prinsip berikut ini:

- a. Berorientasi pada pengembangan intelektual

Tujuan utama dari pembelajaran *inquiry* yaitu pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.

- b. Prinsip interaksi

Proses pembelajaran pada dasarnya ialah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, melainkan sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.

- c. Prinsip bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan pembelajaran ini adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Dalam hal ini, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah *inquiry* sangat diperlukan. Disamping itu, pada pembelajaran ini juga perlu dikembangkan sikap kritis siswa dengan selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai fenomena yang sedang dipelajarinya.

d. Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, melainkan belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni “proses mengembangkan potensi seluruh otak”. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

e. Prinsip keterbukaan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru ialah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

5. Tahap pembelajaran *inquiry*

Pada penelitian ini, tahapan pembelajaran yang digunakan mengadaptasi dari tahapan pembelajaran *inquiry* yang dikemukakan oleh

Sudjana dalam Al-Tabany (2014: 87). Adapun tahapan pembelajaran *inquiry* dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2**  
**Tahap Pembelajaran *Inquiry***

Fase	Perilaku Guru
a. Menyajikan pertanyaan atau masalah	a. Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis. b. Guru membagi siswa dalam kelompok
b. Membuat hipotesis	a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. b. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan.
c. Merancang percobaan	a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. b. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan.
d. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan.
e. Mengumpulkan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
f. Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

### C. Multimedia Interaktif

#### 1. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2013: 51), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang

dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Priyanto (2016: 122), multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut disimpulkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

## 2. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara cepat, tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan Daryanto (2013: 52).

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
  - b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
  - c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
  - d. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
  - e. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
3. Karakter Multimedia Pembelajaran Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran Daryanto (2013: 52).

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memilih lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

#### **D. Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar**

Model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif merupakan model yang cocok digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran model pembelajaran *Inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif memberikan beberapa pengaruh diantaranya:

1. Dapat meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari oleh siswa dengan menerapkan pembelajaran multimedia interaktif yang bersifat audio visual.
2. Siswa lebih tertarik dan memahami materi dengan penerapan multimedia interaktif didalam model pembelajaran *inquiry* terbimbing.
3. Pembelajaran dengan multimedia interaktif akan dapat menjelaskan lebih detail dan lebih fokus dengan ditayangkan menggunakan proyektor yang gambarnya lebih besar dan lebih jelas Munir (2014).

Model pembelajaran *Inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif selain memberikan pengaruh juga mempunyai langkah-langkah pembelajaran berikut ini:

1. Pembukaan (*opening*), dalam tahapan ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan pembelajaran. Guru juga harus menjelaskan topik,

mengenalkan multimedia interaktif yang digunakan sebagai media dan tujuan dan hasil belajar yang akan dicapai.

2. Materi dan langkah-langkah *inquiry* terbimbing, pada tahapan ini guru menjelaskan materi pembelajaran dengan kombinasi gambar, video, teks, dan animasi didalam langkah-langkah pembelajaran *inquiry* terbimbing.

Berikut ini tahapan *inquiry* terbimbing:

- a. Fase pertama orientasi, pada tahapan ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran *inquiry* terbimbing yang akan dilaksanakan juga dijelaskan pada tahapan ini. Hal ini agar memberi motivasi serta pemahaman kepada siswa.
- b. Fase kedua merumuskan masalah, sebelum guru memaparkan materi yang dipaparkan di layar LCD, pada tahapan ini siswa diberi persoalan yang sifatnya menantang untuk berpikir. Pertanyaan harus mengandung konsep yang harus ditemukan siswa.
- c. Fase ketiga merumuskan hipotesis, hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan yang dapat diuji dengan data. Tujuannya untuk memudahkan proses ini, guru menanyakan kepada siswa gagasan mengenai hipotesis yang mungkin semua gagasan yang ada dipilih salah satu hipotesis yang relevan dengan permasalahan yang diberikan. Langkah selanjutnya guru memaparkan materi serta permasalahan yang relevan menggunakan multimedia interaktif seperti penggunaan *power point*.

- d. Fase keempat mengumpulkan data, adalah aktivitas mengumpulkan informasi untuk menguji hipotesis. Setelah memaparkan materi dan permasalahan yang relevan didalam *power point* tugas dan peran guru yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.
  - e. Fase kelima menguji hipotesis, kegiatan ini berupa menentukan jawaban yang dianggap dapat diterima sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan.
  - f. Fase keenam membuat kesimpulan, kegiatan siswa pada tahap ini berupa proses mendiskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.
3. Penutup, tampilan pada bagian ini berupa pertanyaan-pertanyaan atau evaluasi pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* terbimbing ini yang dibantu dengan multimedia interaktif sangat berhubungan karena pada pola multimedia interaktif harus ada alat pengontrolnya sedangkan alat pengontrol yang dimaksud oleh model *inquiry* terbimbing adalah bimbingan dari guru terhadap murid dan tidak akan begitu saja melepaskan atau membiarkan siswa belajar sendiri.

## E. Kajian Penelitian yang Relevan

Usaha memperluas pengetahuan tentang penelitian, maka ada beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa praktisi pendidikan diantaranya adalah:

1. Hasil penelitian Susanti pada tahun 2014 yang berjudul “ Pengaruh Model *Inquiry* Terbimbing terhadap Hasil Belajar *Sains* Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Ngawen”. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* terbimbing terhadap hasil belajar pada aspek kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *naava* satu jalur dengan nilai signifikansi  $p < 0, 05$ . 2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* terbimbing terhadap hasil belajar pada aspek afektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *Mann-Whitney U* dengan nilai signifikan  $p < 0, 05$ . 3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* terbimbing berpengaruh terhadap hasil belajar pada aspek psikomotor. Hal ini ditunjukkan dari hasil hasil uji *Mann-Whitney U* dengan nilai signifikan  $p < 0, 05$ , 4). Siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan presentase 66, 67%.
2. Hasil penelitian Zulliadi pada tahun 2013 yang berjudul “ Penerapan Model *Inquiry* Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD Negeri 121 Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”. Menunjukkan bahwa penererapan model *inquiry* terbimbing dapat meningkatkan keaktifan siswa dan guru serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dikelas V SD Negeri 121 Ulu Manna Kabupaten

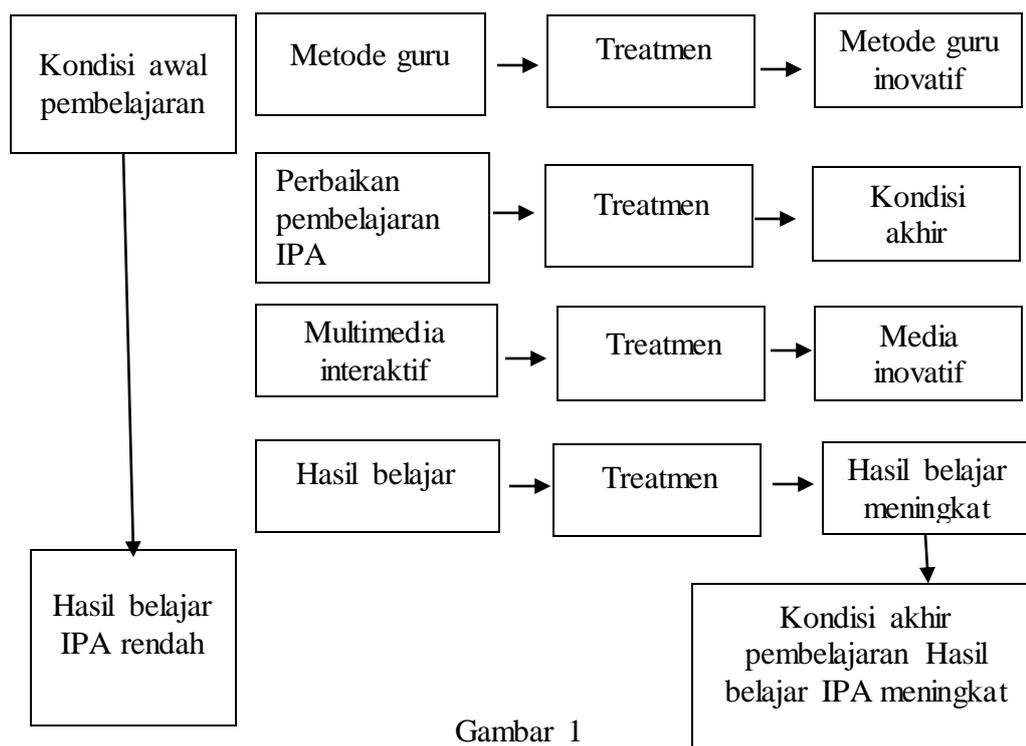
Bengkulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I dengan nilai rata-rata 77,3 dan pada siklus II dengan nilai rata-rata 88.

3. Hasil penelitian Sofiani pada tahun 2011 yang berjudul “Pengaruh Model *Inquiry* Terbimbing terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep Listrik Dinamis”. Kelas IX A sebagai kelompok eksperimen dengan model *inquiry* terbimbing dan siswa kelas IX C sebagai kelompok kontrol dengan metode demonstrasi. Hasil uji kesamaan dua rata-rata *posstest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga  $t_{hitung}$  sebesar 2,94 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,98. Hasil pengujian diperoleh menunjukkan bahwa  $t_{tabel}$  kurang dari  $t_{hitung}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen dengan rata-rata skor *posttest* kelompok kontrol, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *inquiry* terbimbing terhadap hasil belajar siswa.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan analisis teori yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti perlu memaparkan kerangka pemikiran. Penerapan pembelajaran yang berbasis *inquiry* terbimbing dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam bentuk multimedia interaktif merupakan upaya dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Multimedia ini didesain dengan melihat karakteristik siswa SD yang disesuaikan lingkungan dan ketersediaan sarana-prasarana di SD. Karena itu

multimedia interaktif tersebut cocok dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang pada gilirannya dapat tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, berikut skema kerangka penelitian pada Gambar 1:



Gambar 1  
Kerangka Berpikir

Gambar di atas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran di kelas 3 SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang hasil belajar IPA siswa masih rendah. Perbaikan pembelajaran menggunakan treatmen yang berupa metode guru inovatif, media inovatif yang diharapkan akan mengalami peningkatan pada hasil belajar meningkat.

### **G. Hipotesis**

Ha: Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA kelas 3 SDN Candirejo 1, Kabupaten Magelang.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA kelas 3 SDN Candirejo 1, Kabupaten Magelang.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 108), menyatakan bahwa beberapa bentuk penelitian eksperimen adalah : *Pre-Eksperimental Design, true Eksperimental Design, Faktorial Design, dan Quasi Eksperimental Design*. Penelitian ini termasuk *Quasi Eksperimental Design* karena kelompok kontrol yang digunakan tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini juga menggunakan jenis *Nonequivalent Control Group Design* hal ini dikarenakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada kelompok siswa eksperimen dibutuhkan kelompok siswa kontrol yang dijadikan sebagai pembandingan. Kedua kelompok siswa dipilih secara non random sehingga dapat ditarik kesimpulan penelitian. Berikut adalah rancangan *Nonequivalent Control Group Design*.

**Tabel 3**  
**Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.**

Kelompok siswa	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = Hasil *pre test* hasil belajar kelompok siswa eksperimen.
- O<sub>2</sub> = Hasil *post test* hasil belajar kelompok siswa eksperimen.
- O<sub>3</sub> = Hasil *pre test* hasil belajar kelompok siswa kontrol.
- O<sub>4</sub> = Hasil *post test* hasil belajar kelompok siswa kontrol.

X = Perlakuan kelompok siswa eksperimen diberi perlakuan pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif.

– = Kondisi wajar, yaitu kelompok siswa dengan kondisi belajar yang wajar atau pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru atau pembelajaran konvensional.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2016: 60) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Variabel Bebas**

Sugiyono (2016: 61), menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif.

### **2. Variabel Terikat**

Sugiyono (2016: 61), menyatakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPA.

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel adalah penjabaran variabel ke dalam bentuk yang lebih operasional. Selanjutnya agar variabel-variabel dalam penelitian dapat diukur maka definisi operasional variabel dijabarkan kembali

dalam bentuk indikator. Definisi operasional variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran *Inquiry* terbimbing yaitu model pembelajaran *inquiry* yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada peserta didik. Sebagian perencanaannya dibuat oleh guru, peserta didik tidak merumuskan problem atau masalah. Pembelajaran *inquiry* terbimbing, guru tidak melepas begitu saja kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Guru harus memberikan pengarahan dan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan-kegiatan. Demikian peserta didik yang berpikir lambat atau peserta didik yang mempunyai inteligensi rendah tetap mampu mengikuti kegiatan-kegiatan yang sedang dilaksanakan dan peserta didik mempunyai tinggi tidak memonopoli kegiatan. Guru harus memiliki kemampuan mengelola kelas yang bagus.

*Inquiry* terbimbing biasanya digunakan terutama tindakan-tindakan bagi peserta didik yang belum berpengalaman belajar dengan pendekatan *inquiry*. Pada tahap-tahap awal pengajaran diberikan bimbingan lebih banyak. Bimbingan tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan pengarah agar peserta didik mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang disodorkan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan pengarah selain dikemukakan langsung oleh guru juga diberikan melalui pertanyaan yang dibuat oleh lembar kerja peserta didik baik berupa LKS

maupun modul. Lembar kerja dibuat khusus untuk membimbing peserta didik dalam melakukan percobaan dan menarik kesimpulan.

2. Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Multimedia interaktif pada penelitian ini yaitu PPT interaktif dan video audio visual.
3. Hasil belajar IPA siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang hasil berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

#### **D. Subjek Penelitian (Populasi dan Sampel)**

##### 1. Populasi

Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa SD Negeri Candirejo 1 Kabupaten Magelang. Siswa kelas 3 A dan 3 B dinyatakan sebagai populasi. Jumlah keseluruhan siswa kelas 3 terdiri dari 40 siswa.

##### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi

besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative atau mewakili. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

#### **E. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Candirejo 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang. Kelas 3 A dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelas 3 B dijadikan sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari. Pelaksanaan penelitian kelompok siswa eksperimen dan kontrol sama-sama dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Kegiatan pengumpulan data dilakukan agar memperoleh data penelitian sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes untuk mengumpulkan data penelitian. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk soal objektif tipe pilihan ganda. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada saat *pre test* dan *post test*. Hal ini dilakukan agar dapat

mengetahui ada tidaknya pengaruh dan perbedaan hasil belajar dari penerapan strategi pembelajaran *inquiry* terbimbing dan pembelajaran konvensional. Hasil tes yang dikerjakan siswa selanjutnya diberi skor agar diperoleh data kuantitatifnya. Jawaban tes objektif apabila bernilai benar maka diberikan skor = 1, untuk jawaban bernilai salah maka diberikan skor = 0.

### **G. Instrumen Penelitian**

Kisi-Kisi Instrumen Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan bentuk soal pilihan ganda.

#### **1. Soal tes hasil belajar**

Soal tes hasil belajar diuji validitasnya menggunakan pengujian validitas isi, validitas konstruk dan validitas eksternal. Validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan pada kisi-kisi instrument yang telah disusun. Pengujian validitas konstruk peneliti melakukan expert judgement atau pendapat ahli. Instrumen yang telah dibuat kemudian diuji cobakan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Candirejo 1 Kabupaten Magelang. Jumlah siswa yang mengerjakan uji coba instrumen sebanyak 3 orang siswa sedangkan soal yang dikerjakan sebanyak 40 item. Instrumen diuji cobakan untuk menentukan validitasnya. Perhitungan validitas tersebut diolah menggunakan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 22.00 for Windows*.

##### **a. Kisi-kisi Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing**

Penyusunan kisi-kisi untuk kegiatan pembelajaran pada dua kelompok siswa. Berikut ini adalah kisi-kisi langkah pembelajaran *inquiry* terbimbing.

**Tabel 4**  
**Kisi-kisi Langkah Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing**

Variabel	Sub Variabel	Indikator Empiris
<i>Inquiry</i> terbimbing	a) Menyajikan pertanyaan atau masalah	a) Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis. b) Guru membagi siswa dalam kelompok
	b) Membuat hipotesis	a) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. b) Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan.
	c) Merancang percobaan	a) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. b) Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan.
	d) Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan.
	e) Mengumpulkan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
	f) Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

## b. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar

Kisi-kisi untuk penyusunan soal tes hasil belajar didasarkan pada ruang lingkup materi yang akan diajarkan kepada siswa yaitu bersumber pada silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, SD Kelas

3.. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 5**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar**

**Standar Kompetensi:**

1. Memahami berbagai gerak benda hubungannya dengan energi dan sumber energi
2. Menerapkan konsep energi gerak

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal				Jumlah soal
		C1	C2	C3	C4	
1. Mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya.	Menjelaskan sumber energi dan kegunaannya	1, 2, 3, 5, 7, 8	4, 6	21	10	10
2. Membuat kincir angin untuk menunjukkan bentuk energi angin dapat diubah menjadi energi gerak	Membuat kincir angin	9,13,14				3
	Menentukan alat dan bahan yang mudah diperoleh dan kegunaan bagi manusia	16,17,24,25			15	5
3. Menerapkan cara menghemat energi dalam kehidupan sehari-hari	Menyebutkan cara menghemat energi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	19		18,20,23	11,12,22	7
	Jumlah	14	2	4	5	25

## H. Validitas dan Reliabilitas

Sugiyono (2016: 173), menyatakan bahwa instrumen yang valid dan reabel akan menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel. Hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, otomatis hasil data penelitian menjadi valid dan reabel. Hal ini masih akan dipengaruhi oleh kondisi objek yang diteliti, dan kemampuan orang yang menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu peneliti harus mampu mengendalikan objek yang diteliti dan meningkatkan kemampuan dan menggunakan instrumen untuk mengukur variabel yang diteliti. Berdasarkan pernyataan tersebut maka untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel peneliti melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen.

### 1. Validitas

Sugiyono (2009: 121), menyatakan bahwa instrumen yang valid adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi dan sebaliknya. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan pengujian validitas konstruk, pengujian validitas isi dan pengujian validitas eksternal. Pengujian validitas konstruk adalah pengujian validitas instrumen yang menggunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*). Instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi

instrumen dengan rancangan yang telah ditetapkan. Instrumen yang akan dilakukan pengujian dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan soal tes hasil belajar.

## 2. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2009: 173), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama walaupun dalam waktu yang berbeda akan tetap menghasilkan data yang sama. Pendapat tersebut dipertegas Arikunto (2006:178), reliabilitas menunjukkan keterandalan sesuatu, dan dapat dipercaya. Perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS 22 for Windows* dengan rumus *Spearman Brown*. Instrumen tergolong reliabel jika indeks reliabilitas yang diperoleh  $\geq 0,70$ . Apabila indeks reliabilitas yang diperoleh  $\leq 0,70$  maka instrumen tersebut tidak reliabel.

## 3. Daya Pembeda Soal

Analisis daya pembeda dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang termasuk pandai (kelas atas) dan siswa yang termasuk kelas kurang (kelas bawah).

Kriteria soal-soal yang dapat dipakai sebagai instrumen berdasarkan daya bedanya diklasifikasikan pada Tabel 6.

**Tabel 6**  
**Kriteria Daya Beda.**

Interval D	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek
$0,21 \leq D \leq 0,40$	Cukup
$0,41 \leq D \leq 0,70$	Baik
$0,71 \leq D \leq 1,00$	Sangat baik

(Arikunto, 2007: 213)

#### 4. Indeks Kesukaran Soal

Kriteria soal-soal yang dapat dipakai sebagai instrumen berdasarkan indeks kesukaran soal diklasifikasikan pada Tabel 7.

**Tabel 7**  
**Klasifikasi indeks kesukaran soal.**

Interval	Kriteria
$P=0,00$	Terlalu Sukar
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Mudah
$P=1,00$	Terlalu mudah

(Arikunto, 2007: 210)

### I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tiga tahap, yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap pengolahan dan analisis data. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

#### 1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan meliputi penyusunan dan pengajuan proposal, mengajukan ijin penelitian, serta penyusunan instrumen dan perangkat penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan November-Desember 2017.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

- a. Menetapkan populasi dan sampel
  - b. Membuat rencana pembelajaran
2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan penelitian pada bulan Januari-Februari 2018. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

- a. Memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum diberi perlakuan
- b. Memberikan perlakuan yaitu dengan cara menggunakan model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif . berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif:
  - 1) Fase pertama orientasi, pada tahapan ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran *inquiry* terbimbing yang akan dilaksanakan juga dijelaskan pada tahapan ini. Hal ini agar memberi motivasi serta pemahaman kepada siswa.
  - 2) Fase kedua merumuskan masalah, sebelum guru memaparkan materi yang dipaparkan di layar LCD, pada tahapan ini siswa diberi persoalan yang sifatnya menantang untuk berpikir. Pertanyaan harus mengandung konsep yang harus ditemukan siswa.
  - 3) Fase ketiga merumuskan hipotesis, hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan yang dapat

diuji dengan data. Tujuannya untuk memudahkan proses ini, guru menanyakan kepada siswa gagasan mengenai hipotesis yang mungkin semua gagasan yang ada dipilih salah satu hipotesis yang relevan dengan permasalahan yang diberikan. Langkah selanjutnya guru memaparkan materi serta permasalahan yang relevan menggunakan multimedia interaktif seperti penggunaan *power point*.

- 4) Fase keempat mengumpulkan data, adalah aktivitas mengumpulkan informasi untuk menguji hipotesis. Setelah memaparkan materi dan permasalahan yang relevan didalam *power point* tugas dan peran guru yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.
- 5) Fase kelima menguji hipotesis, kegiatan ini berupa menentukan jawaban yang dianggap dapat diterima sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan.
- 6) Fase keenam membuat kesimpulan, kegiatan siswa pada tahap ini berupa proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.
- 7) Memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif.

- 8) Memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum diberi perlakuan.
- 9) Memberikan perlakuan yaitu dengan cara menggunakan model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif. Selama proses ini berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran saat menggunakan model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif.
- 10) Memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif.

### 3. Tahap penyelesaian

Pada tahap ini terdiri dari proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian, yang dimulai Februari-Maret 2018. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu :

- a. Mengolah hasil data *pre-test* dan *post-test*. Membandingkan hasil analisis tes antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberi perlakuan dalam menggunakan metode *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data
- b. Membuat laporan penelitian.

### **J. Metode Analisis Data (Uji Prasyarat Analisis dan Uji Hipotesis)**

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data yang digunakan

dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial karena data akan digeneralisasikan untuk populasi. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2009: 148). Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test*, namun sebelum dilakukan pengujian, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk mengetahui normalitas, linearitas dan homogenitas.

#### 1. Uji Prasyarat Analisis

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data pada setiap variabel berdistribusi normal ataupun tidak. Data yang dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi  $> 0,05$ . Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yang akan diteliti. Variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif, serta variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar IPA. Penelitian kali ini menggunakan teknik uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 22 for Windows*.

##### b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak signifikan. Pengujian pada *SPSS 22 for windows* dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*linearity*) kurang dari 0,05.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua kelompok berasal dari populasi yang sama atau tidak. Apabila hasilnya homogen, maka kedua kelompok berasal dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan uji analisis varian (uji F) menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 22 for windows*. Menurut Sugiyono (2007: 140), apabila apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varian adalah homogen, apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varian tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan apabila dua uji prasyarat analisis terpenuhi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-test*. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a.  $H_a$ : terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA.
- b.  $H_o$ : tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA.

## K. Uji Analisis Data

Berikut ini adalah hasil analisis instrumen uji coba yang meliputi analisis validitas butir soal, analisis reliabilitas tes, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal.

### 1. Validitas Butir Soal

Validitas tiap butir soal uji coba diperoleh dengan mengkorelasikan skor tiap siswa terhadap skor total dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil perhitungan validitas butir soal adalah sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Data Validitas Butir Soal**

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan	No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,556	0,444	Valid	21	0,629	0,444	Valid
2	0,497	0,444	Valid	22	0,509	0,444	Valid
3	0,573	0,444	Valid	23	0,504	0,444	Valid
4	0,588	0,444	Valid	24	0,516	0,444	Valid
5	0,477	0,444	Valid	25	0,601	0,444	Valid
6	0,613	0,444	Valid	26	0,046	0,444	Tidak Valid
7	0,543	0,444	Valid	27	0,440	0,444	Tidak Valid
8	0,547	0,444	Valid	28	0,453	0,444	Valid
9	0,712	0,444	Valid	29	0,514	0,444	Valid
10	0,604	0,444	Valid	30	0,465	0,444	Valid
11	-0,039	0,444	Tidak Valid	31	0,666	0,444	Valid
12	0,673	0,444	Valid	32	0,625	0,444	Valid
13	-0,038	0,444	Tidak Valid	33	0,083	0,444	Tidak Valid
14	0,656	0,444	Valid	34	0,132	0,444	Tidak Valid
15	0,002	0,444	Tidak Valid	35	0,536	0,444	Valid
16	0,526	0,444	Valid	36	0,738	0,444	Valid
17	0,529	0,444	Valid	37	0,424	0,444	Tidak Valid
18	0,521	0,444	Valid	38	-0,476	0,444	Tidak Valid
19	0,419	0,444	Tidak Valid	39	0,566	0,444	Valid
20	0,478	0,444	Valid	40	0,502	0,444	Valid

Berdasarkan tabel di atas dikatakan valid jika perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , terdapat 30 butir soal (80 %) yang valid yaitu no.item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 39, 40 dan terdapat 10 butir soal (20 %) yang tidak valid jika perbandingan  $r_{hitung} < r_{tabel}$  yaitu no.item 11, 13, 15, 19, 26, 27, 33, 34, 37, 38.

## 2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes diperoleh dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Instrumen penelitian dikatakan reliabel berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai alpha lebih besar daripada  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5 % dengan  $N = 20$  siswa  $r_{tabel}$  (*Pearson Product Moment* dapat dilihat pada lampiran 20). Berikut adalah tabel uji reliabilitas dengan bantuan SPSS 22.00 for windows.

**Tabel 9**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

<b>r<sub>table</sub></b>	<b>r<sub>hitung</sub></b>	<b>N of items</b>	<b>Kesimpulan</b>
0,444	-3,157	40	Reliabilitas Tinggi

Berdasarkan tabel di atas diperoleh koefisien korelasinya yaitu 0,898 hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi kriteria yang telah ditentukan. Soal pilihan ganda dikatakan reliabel jika nilai koefisien alpha  $> r_{tabel}$ . Hasil koefisien alpha pada soal pilihan ganda adalah  $0,898 > 0,444$ , sehingga item soal dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Sugiyono (2016: 257) yaitu

apabila koefisien reliabelnya antara  $\geq 0,70$  atau  $> 0,70$  maka diperoleh kriteria reliabilitas tes tersebut adalah tinggi.

### 3. Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dengan membandingkan banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar terhadap jumlah seluruh siswa peserta tes. Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal adalah sebagai berikut:

**Tabel 10**  
**Data Taraf Kesukaran Soal**

No	Mean	Keterangan	No	Mean	Keterangan
Item			Item		
1	0,70	Sedang	21	0,20	Sedang
2	0,40	Sedang	22	0,40	Sukar
3	0,50	Sedang	23	0,60	Sukar
4	0,65	Sedang	24	0,60	Sedang
5	0,35	Sedang	25	0,60	Sedang
6	0,60	Sedang	26	0,60	Sedang
7	0,70	Mudah	27	0,30	Sedang
8	0,85	Mudah	28	0,35	Sukar
9	0,70	Sedang	29	0,50	Sedang
10	0,45	Sedang	30	0,60	Sukar
11	0,60	Sedang	31	0,40	Sedang
12	0,60	Sedang	32	0,60	Sedang
13	0,80	Mudah	33	0,20	Sedang
14	0,30	Sukar	34	0,55	Sukar
15	0,60	Sedang	35	0,25	Sedang
16	0,70	Sedang	36	0,60	Sedang
17	0,80	Mudah	37	0,40	Sedang
18	0,50	Sedang	38	0,35	Sedang
19	0,50	Sedang	39	0,30	Mudah
20	0,70	Sedang	40	0,35	Sedang

Berdasarkan tabel di atas terdapat 28 butir soal (76%) yang memiliki

taraf kesukaran soal dengan kriteria sedang yaitu no.item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9,

10, 11, 12, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 40. Terdapat 5 butir soal (10%) yang memiliki taraf kesulitan soal dengan kriteria mudah yaitu no.item 7, 8, 13, 17, 39. Terdapat 7 butir soal (14%) yang memiliki taraf kesukaran soal dengan kriteria sukar yaitu no.item 14, 22, 23, 28, 30, 34.

#### 4. Daya Pembeda Butir Soal

Hasil analisa daya pembeda butir soal adalah sebagai berikut.

**Tabel 11**  
**Data Daya Pembeda Butir Soal**

No Item	r hitung	Keterangan	No Item	r hitung	Keterangan
<b>1</b>	0,556	Soal baik	<b>21</b>	0,629	Soal baik
<b>2</b>	0,497	Soal baik	<b>22</b>	0,509	Soal baik
<b>3</b>	0,573	Soal baik	<b>23</b>	0,504	Soal baik
<b>4</b>	0,588	Soal baik	<b>24</b>	0,516	Soal baik
<b>5</b>	0,477	Soal baik	<b>25</b>	0,601	Soal baik
<b>6</b>	0,613	Soal baik	<b>26</b>	0,046	Soal jelek
<b>7</b>	0,543	Soal baik	<b>27</b>	0,440	Soal cukup
<b>8</b>	0,547	Soal baik	<b>28</b>	0,453	Soal baik
<b>9</b>	0,712	Soal baik	<b>29</b>	0,514	Soal baik
<b>10</b>	0,604	Soal baik	<b>30</b>	0,465	Soal baik
<b>11</b>	-0,039	Soal harus dibuang	<b>31</b>	0,666	Soal baik
<b>12</b>	0,673	Soal baik	<b>32</b>	0,625	Soal baik
<b>13</b>	-0,038	Soal harus dibuang	<b>33</b>	0,083	Soal jelek
<b>14</b>	0,656	Soal baik	<b>34</b>	0,132	Soal cukup
<b>15</b>	0,002	Soal jelek	<b>35</b>	0,536	Soal baik
<b>16</b>	0,526	Soal baik	<b>36</b>	0,738	Soal baik
<b>17</b>	0,529	Soal baik	<b>37</b>	0,424	Soal cukup
<b>18</b>	0,521	Soal baik	<b>38</b>	-0,476	Soal harus dibuang
<b>19</b>	0,419	Soal cukup	<b>39</b>	0,566	Soal baik
<b>20</b>	0,478	Soal baik	<b>40</b>	0,502	Soal baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat 3 butir soal (6%) yang memiliki

daya pembeda dengan kriteria jelek yaitu no.item 15, 26, 33 . Terdapat 3 butir soal (6%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria yang harus dibuang yaitu no.item 11, 13, 38. Terdapat 4 butir soal (8%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria cukup yaitu no.item 19, 27, 34, 37 . Terdapat 30butir soal (80%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria baik yaitu no.item 1, 2, 3, 4, 5, 6,7 8, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 21,22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 39, 40.

Setelah melakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran, maka di dapat 30 soal yang akan digunakan dalam penelitian ini.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

##### 1. Simpulan Teoritis

###### a. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang hasil berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

###### b. Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing

Pembelajaran *Inquiry* terbimbing yaitu model pembelajaran *inquiry* yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada peserta didik. Sebagian perencanaannya dibuat oleh guru, peserta didik tidak merumuskan problem atau masalah. Pembelajaran *inquiry* terbimbing, guru tidak melepas begitu saja kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Guru harus memberikan pengarahan dan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan-kegiatan.

c. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

d. Pengaruh Model Inquiry Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar

Model pembelajaran *inquiry* terbimbing berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar IPA pada materi penerapan konsep energi gerak.

## 2. Simpulan Hasil Penelitian

Simpulan hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *inquiry* terbimbing berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar IPA materi penerapan konsep energi gerak. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu 74,05 dan hasil *posttest* sesudah diberi perlakuan meningkat menjadi 83,10 perubahan selisih nilai 9,05. Sedangkan rata-rata hasil *pretest* pada kelompok kontrol sebelum diberikan pembelajaran yaitu 67,65 dan hasil *posttest* sesudah diberi perlakuan menjadi 72,10 perubahan selisih nilai 4,45. Hasil *Paired Sample t-test* menunjukkan diperoleh sebesar 0,000 kemudian nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Hal ini berarti  $H_0$  ditolak atau dengan kata lain  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan model

pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPA.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya mendukung guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 2. Bagi Guru

Model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan multimedia interaktif hendaknya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar IPA meningkat.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 4. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap dan representatif agar guru yang membelajarkan siswa dengan metode pembelajaran inovatif tidak mengalami kendala dalam membelajarkan siswa, sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng. 2013. "Prestasi". USAID, (20 November 2017).Hlm 1-2
- Al-Tabany Badar I.T. 2014. *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_.Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi Revisi). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fatkhurrohman. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Russ Media: Yogyakarta
- Gulo W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Haryanti Dwi. 2014. "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA." *Skripsi* (Tidak Diterbitkan) PGSD-UNY.
- Huda Khusnul A. 2015. "Pengaruh Penerapan Metode *Inquiri* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SMA NU AL- Ma'ruf Kudus." *Skripsi* (Tidak Diterbitkan) FMIPA-UNNES.
- Jannah & Prasetyo B. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Mufidah Luluk. 2014. "Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing dengan Program Moodle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Pendidikan Sains*. Hlm. 18-27.
- Munir Muhammad. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis *Inquiry* Terbimbing" *Jurnal Pendidikan*. Hlm, 185-189.
- Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Priyanto. 2016. "Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inquiry Terbimbing dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan*. Hlm. 122-123.
- Purnamasari. 2012. "Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia." *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). FMIPA-UNJ.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model Pembelajaran Inovatif* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto.2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Persada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.