

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)**

**SKRIPSI**



Oleh :

Tri Kurniyati

NPM.13.0305.0056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMMagelang



Oleh :

Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)**

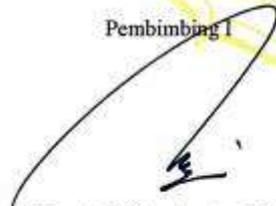
Oleh:

Tri Kurniyati

13.0305.0056

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Pembimbing I



**Drs. Arie Supriyatna, M.Si.**  
NIP. 19560412 198503 1 002

Pembimbing II



**Galih Istiningsih, M.Pd.**  
NIK. 128906100

## PENGESAHAN

### PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PEGETAHUAN SOSIAL (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)

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

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. : Ketua / Anggota
2. Galih Istiningsih, M.Pd. : Sekretaris / Anggota
3. Dra. Indiati, M.Pd : Anggota
4. Rasidi, M.Pd : Anggota

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengesahkan  
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd.  
NIP. 195708071983031002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Kurniyati  
NPM : 13.0305.0056  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

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

Magelang, 10 Agustus 2017



Tri Kurniyati  
NPM. 13.0305.0056

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (Q.S. Ar Ra’d, ayat: 11)”

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Muhaimin dan ibu Istikanah tercinta yang telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, mendukung, dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku.
2. Almamaterku tercinta, Program, Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL INKUIRI DENGAN MEDIA *PUZZLE* KENI  
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Sukosari, Bandongan, Magelang)

**Tri Kurniyati**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS pada siswa kelas IV SD N Sukosari Bandongan.

Penulis menggunakan model penelitian *nonequivalent control group design*. Variabel bebas penelitian yaitu model inkuiri dengan media *puzzle* keni dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPS. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Sukosari Bandongan yang berjumlah 20 siswa. Sedangkan teknik sampling menggunakan *total sampling*. Instrumen Pengumpulan Data menggunakan *Independent Sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS mengalami peningkatan, hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* seluruh responden setelah diberikan treatment menggunakan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni dari nilai *pretest*. Dapat dikatakan bahwa penerapan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS kelas IV SD SD Negeri Sukosari Bandongan. Nilai signifikan menunjukkan 0,000 karena nilai signifikan kurang dari 0,05 dapat disimpulkan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

**Kata Kunci:** *Model Inkuiri dengan Media Puzzle Keni, Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*

## KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni Terhadap Hasil Belajar IPS. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menginspirasi dalam setiap langkah perjuangan umat Islam.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa moral dan material selama penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah.
3. Rasidi, M.Pd, Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan petunjuk pelaksanaan penulisan skripsi.
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Sidan Galih Istiningsih, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing skripsi dari awal sampai selesai.
5. Dosen dan Staf TU Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah berpartisipasi selama proses pembuatan skripsi
6. Muhyidin, S.Pd.M.Pd selaku Kepala sekolah dan keluarga besar SD N Sukosari Bandongan atas ijin, bantuan dan kerjasamanya kepada peneliti.

7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 10 Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB IPENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB IIKAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Hasil Belajar IPS.....	9
B. Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media <i>Puzzle Keni</i> .....	18
C. Perbedaan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media <i>Puzzle Keni</i> .....	36

D. Pengaruh Model Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni Terhadap Hasil Belajar IPS .....	37
E. Kerangka Berpikir .....	38
F. Hipotesis .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Desain Penelitian.....	41
B. Subjek Penelitian .....	42
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	44
D. Variabel Penelitian.....	44
E. Setting Penelitian dan Subyek.....	45
F. Metode Pengumpulan Data.....	47
G. Prosedur Penelitian .....	52
H. Teknik Analisis Instrumen Pengumpulan Data .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian .....	60
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	67
C. Pengujian Prasyarat Analisis Data .....	78
D. Pengujian Hipotesis .....	80
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	85
F. Keterbatasan Penelitian .....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir .....	39
2. Alur Proses Penelitian .....	52
3. Diagram Pencapaian Hasil Belajar IPS Tahap <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	70
4. Diagram Pencapaian Hasil Belajar IPSTahap <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahap-tahap Model Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni.....	24
2. Prinsip-prinsip Model Inkuiri dengan Media <i>Puzzle</i> Keni .....	36
3. Desain Penelitian <i>Pretest and Post-test Group</i> .....	41
4. Matrik Pelaksanaan Penelitian.....	46
5. Jenis data,Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	47
6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	51
7. Klasifikasi Daya Pembeda.....	51
8. Kriteria <i>Normalized Gain</i> .....	57
9. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	62
10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	64
11. Rata-rata Hasil Reliabilitas .....	65
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	66
13. Hasil Uji Daya Pembeda.....	67
14. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	68
15. Kriteria Hasil Belajar IPS Tahap <i>Pretest</i> .....	70
16. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	71
17. Kriteria Pencapaian Hasil Belajar IPS Tahap <i>Posttest</i> .....	73
18. Perbedaan Rata-rata Hasil <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> .....	74
19. Hasil Perhitungan <i>N gain</i> Berdasarkan Kelas.....	75
20. Hasil Pengamatan Afektif.....	76
21. Hasil Pengamatan Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	77
22. Hasil Uji Normalitas .....	79
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> .....	80

24.	Hasil Uji <i>Independent Sampel t test</i> Aspek Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	82
25.	Hasil Uji <i>Independent Sampel t test</i> Aspek Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	83
26.	Hasil Uji <i>Independent sample t test</i> Aspek Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
27.	Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Kelas Eksperimen .....	95
2. Surat Izin Penelitian Kelas Kontrol .....	96
3. Surat Keterangan Penelitian Kelas Eksperimen .....	97
4. Surat Keterangan Penelitian Kelas Kontrol .....	98
5. Surat Keterangan Uji Ahli .....	99
6. Daftar Siswa Kelas Eksperimen .....	116
7. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	117
8. Daftar Nilai (Kognitif, Afektif dan Psikomotorik) .....	118
9. Instrumen Penelitian .....	125
10. Hasil Uji Validitas .....	274
11. Hasil Uji Reliabilitas .....	282
12. Hasil Uji Normalitas .....	283
13. Hasil Uji Homogenitas .....	284
14. Hasil Uji <i>Independent Sample t test</i> .....	285
15. Pelaksanaan Pembelajaran.....	292

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan yang berkualitas memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan bangsa dan negara. Hal ini tidak bisa terlepas dari peranan penting para perancang pendidikan nasional menjadi lebih baik dan memiliki kualitas yang bermutu untuk mengimbangi pendidikan di dunia.

Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan melalui pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 9 Tahun 2009 yang menyatakan bahwa otonomi dalam pengelolaan pendidikan formal dapat diwujudkan, jika penyelenggara atau satuan pendidikan formal berbentuk badan hukum pendidikan, yang berfungsi memberikan pelayanan yang adil dan bermutu kepada peserta didik. Berdasarkan tujuan diatas, maka diharapkan pendidik dapat sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, sehingga menghasilkan mutu pendidikan yang berkualitas, namun pada kenyataannya, mutu pendidikan yang rendah merupakan masalah yang dihadapi dunia pendidikan.

Mutu pendidikan yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor yaitu guru selalu mengembangkan kemampuan pada dirinya sesuai tugasnya sebagai pendidik, seperti menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memilih model pembelajaran serta media yang mampu mendukung pada proses pembelajaran. Proses

pembelajaran yang dilakukan guru memang dibedakan keluasan cakupannya, tetapi dalam konteks kegiatan pembelajaran mempunyai tugas yang sama. Mengajar tidak hanya dapat dinilai dengan hasil penguasaan mata pelajaran, tetapi yang terpenting adalah perkembangan pribadi anak, sekalipun mempelajari pelajaran yang baik, akan memberikan pengalaman membangkitkan bermacam-macam sifat, sikap dan kesanggupan yang konstruktif. Pelajaran IPS mampu menerapkan suatu karakter yang baik dan peserta didik kritis dalam menanggapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik kearah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang hanya mendengarkan guru seharusnya sedikit dikurangi demi menambah minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, sehingga muncul perubahan kearah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan instuisi,

menghidupkan imajinasi dan ide-ide yang tak terduga. Peserta didik diharapkan mampu berfikir kreatif dalam pembelajaran IPS.

Strategi yang bervariasi juga akan menambah minat peserta didik dalam belajar. Hamalik (2002: 182), memaparkan bahwa cara mengajar yang bervariasi akan memelihara minat siswa karena menimbulkan situasi belajar yang menantang dan menyenangkan. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran pasti ia akan selalu mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran terpadu yang mampu mengembangkan kompetensi peserta didik kearah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan memiliki kepekaan sosial. Pembelajaran IPS tidak hanya ditekankan pada pencapaian hasil belajar saja atau tidak hanya ditekan pada aspek kognitif saja, melainkan guru dituntut memadukan aspek kognitif, afektif, dan pskimotorik secara proporsional.

Pembelajaran IPS dipandang sebagai pelajaran yang mudah dengan bahan materinya yang sangat banyak. Secara umum, guru juga kurang menyajikan materi secara menarik. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran IPS membosankan oleh sebagian peserta didik. Kesalahan persepsi di atas terhadap mata pelajaran IPS menjadi penyebab pembelajaran IPS di sekolah kurang bermakna. Supardi (2011:180).

Fenomena yang sering dijumpai pada era ini bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah inovatif namun belum mengembangkannya secara maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa,

kegiatan pembelajaran belum dimulai dengan permasalahan, guru belum memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah, siswa belum melaksanakan penyelidikan guna mencari secara mandiri agar mendapatkan informasi saat pembelajaran berlangsung, guru belum membimbing siswa agar lebih aktif dalam menggali ilmu yang terdapat dalam berbagai sumber belajar yang tersedia, kurangnya media yang menumbuhkan minat dan motivasi siswa, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang seharusnya bermanfaat untuk mempermudah siswa mengingat materi yang telah dipelajarinya.

Siswa cenderung merasakan kejenuhan sehingga menyebabkan beberapa penyebab diantaranya membuat gaduh dan mengganggu konsentrasi siswa lain, kurangnya penguasaan materi yang diajarkan, kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, siswa tidak berani menanyakan kepada guru berkaitan dengan materi yang belum dipahaminya dan siswa belum bisa bekerja sama dengan temanya dalam suatu kelompok secara maksimal.

Pembelajaran inkuiri pada umumnya adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa secara) sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Materi pembelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam pembelajaran ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran,

sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Pembelajaran ini sering juga dinamakan pembelajaran *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti “*saya menemukan*”.

Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran adalah dengan memilih model dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPS. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya sehingga menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Penelitian ini ,penulis mencoba untuk menerapkan salah satu pembelajaran yaitu pembelajaran inkuiri, pembelajaran ini mengkondisikan siswa terangsang oleh tugas, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu. Mencari sumber sendiri, dan mereka belajar bersama dalam kelompok. Inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya. Seperti merumuskan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan Roestiyah (2008 : 76).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2016, salah satu permasalahan yang dihadapi oleh sejumlah siswa SD N Sukosari yaitu tidak memiliki dorongan belajar, dikarenakan masih terdapat beberapa pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang dirancang sedemikian rupa. Namun belum mengembangkannya secara maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa, guru belum memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah, siswa belum melaksanakan penyelidikan guna mencari secara mandiri agar mendapatkan informasi saat pembelajaran berlangsung, guru belum membimbing siswa agar lebih aktif dalam menggali ilmu yang terdapat dalam berbagai sumber belajar yang tersedia, kurangnya media yang menumbuhkan minat dan motivasi siswa, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang seharusnya bermanfaat untuk mempermudah siswa mengingat materi yang telah dipelajarinya.

Tugas seorang pendidik adalah mencari, memilih dan menentukan pembelajaran yang bervariasi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang pendidik harus tau hal terbaik yang harus dilakukannya, dengan cara mengetahui dan memahami kelebihan serta kelemahan dari beberapa pembelajaran. Melalui penggunaan model yang tepat, proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Sesuai dengan permasalahan tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil pembelajaran ilmu

pengetahuan sosial. Solusi yang tepat berdasarkan permasalahan tersebut adalah diterapkannya model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat membentuk dan mengembangkan “*self concept*” pada diri siswa sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik, membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru, mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, beriskap objektif, jujur, dan terbuka.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut di atas maka penulis akan mengkaji penelitian eksperimen dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Puzzle Keni Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembahasan masalah tersebut di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu “Adakah Pengaruh Pembelajaran Inkuiri dengan media *Puzzle Keni* terhadap Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD Negeri Sukosari Tahun Ajaran 2016/2017?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikembangkan di atas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Inkuiri dengan media *Puzzle Keni* terhadap Hasil

belajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD Negeri Sukosari Tahun Ajaran 2016/2017?''.

#### **D. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Bagi Guru

Penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran dan menambah wawasan serta meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan model dan media pembelajaran pembelajaran yang telah dikuasai.Guru mampu memunculkan hal-hal baru dalam pembelajaran.

##### 2. Bagi Peserta didik

Dengan penerapan pembelajaran inkuiri siswa diharapkan dapat miningkatkan hasil belajarnya terhadap mata pelajaran IPS.

##### 3. Bagi Sekolah

Sebagai informasi kepada semua guru tentang penerapan pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle Keni* untuk meningkatkan pembelajaran IPS.

##### 4. Bagi Peneliti

Sebagai modal awal sebagai calon guru IPS dan pengetahuan dalam penerapan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hasil Belajar IPS**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar IPS**

Kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dengan hasil belajar, kegiatan merupakan proses belajar sedangkan hasil merupakan outputnya. Dalam dunia pendidikan, hasil belajar sering didefinisikan sebagai nilai yang didapat anak berupa angka atau huruf. Hasil belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru (Abdorrakhman, 2010: 89). Menurut Sudjana (2010: 5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afekif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat kita pahami bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa dalam menggambarkan pemahamannya dari perannya dalam pembelajaran yang telah dilakukan yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk angka (skor) atau huruf. Hasil yang baik adalah hasil yang seimbang. Keseimbangan hasil tersebut dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

## 2. Aspek-aspek Hasil Belajar

Sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan, tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya mejadi tiga ranah, yakni

- a. Ranah berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan; pemahaman; aplikasi; analisis; sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni; penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak, yang terdiri dari enam aspek psikomotoris yakni gerakan, refleksi, keterampilan gerakan dasar, gerakan ekspresif dan interpretatif . Sudjana (2010: 22-23)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek hasil belajar siswa meliputi, kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (sikap), namun paa pelaksanaannya aspek kognitiflah yang paling sering ditonjolkan oleh guru.

## 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator dari pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, Sudjana (2011: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu. Faktor eksternal yang dimaksud meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan.
- c. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)

- 1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

- 2) Intelegensi dan Bakat

Bila seseorang memiliki intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

- 3) Minat dan Motivasi

Sebagaimana dengan intelegensi dan bakat maka minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya

terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/ memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.

#### 4) Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan

#### d. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri)

##### 1) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, anak-anak serta *family* yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua semuanya turut mempengaruhi keberhasilan belajar.

## 2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/ pelengkap di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

## 3) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

## 4) Lingkungan sekitar/ sosial

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Misalnya bila bangunan rumah penduduk sangat rapat, akan mengganggu belajar. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang disekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas semua akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk, ini akan menunjang proses belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor dalam siswa dan faktor dari luar siswa. Namun penyebab pada hasil belajar siswa yang rendah pada penelitian ini adalah faktor dari luar siswa.

Berdasarkan beberapa batasan di atas sudah dijelaskan bahwa dengan pembelajaran secara terpadu sangat memungkinkan timbulnya pemikiran-pemikiran kritis dari siswa terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan mereka. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa: “IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimua

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.” (Penjelasan pasal 37). Somantri (2001) menegaskan bahwa IPS merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu-ilmu Sosial dan humaniora termasuk di dalamnya agama, filsafat, dan pendidikan, bahkan juga menyangkut aspek-aspek ilmu kealaman dan teknologi.

Berdasarkan beberapa batasan di atas, hasil belajar IPS diartikan sebagai hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dilakukan secara rutin dan sadar sehingga akan mengalami perubahan secara individual baik pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah

laku sebagai hasil dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri.

#### 4. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersikap demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inquiri untuk memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Melatih belajar mandiri, di samping belajar untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- d. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan siswa memiliki kecerdasan dan keterampilan dalam berbagai hal yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan. Menumbuhkan rasa senang terhadap setiap aktivitas sosial, sehingga, melahirkan kebiasaan sosial yang sesuai dengan nilai, norma, dan ketentuan yang ada.

Secara tidak langsung juga akan menimbulkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

- e. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari pendidikan IPS sebenarnya erat kaitanya dengan pendidikan karakter. Seperti menumbuhkan rasa peduli dalam memahami lingkungan sekitar, mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Sehingga dengan pembelajaran IPS akan dapat menumbuhkan manusia yang berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, dan kreatif dan peka terhadap lingkungan.

##### 5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Hasan (2009:1) menyatakan bahwa, sebaiknya pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan

pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya. Menurut Soemantri(2004) Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan di sekolah dasar, dimaksudkan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama. Menurut Kagan (2004) menyebutkan “rancangan pembelajaran guru, hendaknya diarahkan dan di fokuskan sesuai dengan kondisi perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukannya benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa”.

Berdasarkan kajian di atas, pembelajaran IPS harus dilakukan dengan semenarik mungkin dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami dan menangkap apa yang disampaikan guru. Sesuai dengan

SK 1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi dan KD 1.2. Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya, maka perlu dilakukan sebuah pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik sehingga siswa mampu menerima dan mengaplikasikan apa yang mereka dapat dirumah.

## **B. Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media *Puzzle Keni***

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Pengertian Inkuiri yang dalam bahasa Inggris *inquiri*, berarti pertanyaan atau pemeriksaan, penyelidikan. Model pembelajaran Inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar 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 (Gulo, 2004 : 84).

Model pembelajaran inkuiri menurut Roestiyah (2008 : 75) merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan guru untuk mengajar di depan kelas, dimana guru membagi tugas meneliti suatu masalah ke kelas. Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan, kemudian mereka mempelajari, meneliti atau membahas

tugasnya di dalam kelompok. Hasil kerja mereka kemudian dibuat laporan yang kemudian dilaporkan.

Wina (2006: 194) menyatakan bahwa Inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Kajian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Inkuiri adalah model pembelajaran pembelajaran yang dipergunakan oleh guru yang melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

#### 1. Tujuan model pembelajaran inkuiri

Tujuan dari model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dalam proses pembelajaran, tujuan utama pembelajaran melalui model pembelajaran inkuiri adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka (Sanjaya , 2006 : 195).

#### 2. Kelebihan model pembelajaran inkuiri

Roestiyah, (2008: 76) mengemukakan, adapun model pembelajaran *inkuiri* ini memiliki keunggulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Dapat membentuk dan mengembangkan “*self-concept*” pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- b. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- c. Mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka.
- d. Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesanya sendiri.
- e. Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- f. Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang.
- g. Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- h. Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
- i. Siswa dapat menghindari cara-cara belajar tradisional.
- j. Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengkomodasi informasi.

Setiap model pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan dibandingkan dengan yang lain, seperti halnya model pembelajaran *inkuiri*. Tidak ada satu model

pembelajaran pembelajaran pun dianggap ampuh untuk segala situasi.

### 3. Kekurangan model pembelajaran inkuiri

Disamping memiliki keunggulan, model pembelajaran inkuiri juga mempunyai kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Jika inkuiri digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- b) Inkuiri sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- d) Selama criteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

### 4. Langkah-langkah model inkuiri

Langkah-langkah model inkuiri dijelaskan oleh Kindsvatter, Wilen, & Ishler dalam Suparno (2007: 65) dengan proses langkah-langkah sebagai berikut:

Di bawah ini diuraikan secara lebih rinci langkah-langkah model inkuiri agar menjadi lebih jelas dan mudah dilakukan.

#### 1. Identifikasi dan klarifikasi persoalan

Langkah kesatu adalah menentukan persoalan yang ingin didalami atau dipecahkan dengan model inkuiri. Persoalan dapat disiapkan atau diajukan oleh guru. Persoalan sendiri harus jelas sehingga dapat dipikirkan, didalami, dan dipecahkan oleh siswa. persoalan perlu diidentifikasi dengan jelas dan diklarifikasi. Dari persoalan yang diajukan akan tampak jelas tujuan dari seluruh proses pembelajaran atau penyelidikan.

## 2. Membuat hipotesis

Langkah kedua adalah siswa diminta untuk mengajukan jawaban sementara tentang persoalan itu. Inilah yang disebut *hipotesis*, hipotesis siswa perlu dikaji apakah jelas atau tidak. Guru diharapkan tidak memperbaiki hipotesis siswa yang salah, tetapi cukup memperjelas maksudnya saja. Hipotesis yang salah nantinya akan terlihat setelah pengambilan data dan analisis data yang diperoleh.

### 1) Mengumpulkan data

Langkah ketiga adalah siswa mencari dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya untuk membuktikan apakah hipotesis mereka benar atau tidak. Biasanya untuk mengumpulkan data, guru perlu membantu bagaimana siswa merangkai dan mengoperasikan peralatan sehingga jalan dengan baik. Dalam bahasa fisika, langkah ini adalah langkah percobaan atau eksperimen. Setelah peralatan berjalan, siswa

diminta untuk mengumpulkan data dan mencatatnya dalam lembar kerjanya.

2) Menganalisis data

Langkah keempat adalah menganalisis data. Data yang sudah dikumpulkan harus dianalisis untuk dapat membuktikan hipotesis apakah benar atau tidak. Untuk memudahkan menganalisis data, data sebaiknya diorganisasikan, dikelompokkan, diatur sehingga dapat dianalisis dengan mudah.

3) Mengambil kesimpulan

Langkah kelima adalah mengambil kesimpulan dari data yang telah dikelompokkan dan dianalisis, kemudian diambil kesimpulan dengan generalisasi. Setelah diambil kesimpulan, kemudian dicocokkan dengan hipotesis asal, Sangat baik bila mengambil keputusan, siswa dilibatkan sehingga mereka menjadi semakin yakin bahwa mereka mengetahui secara benar. Bila ternyata hipotesis mereka tidak dapat diterima, mereka diminta untuk mencari penjelasan mengapa demikian. Guru dapat membantu dengan berbagai pertanyaan penolong.

Proses inkuiri menurut Gulo (2002, 93) meliputi merumuskan masalah, merumuskan jawaban sementara (hipotesis), mengumpulkan bukti, menguji hipotesis dan menarik kesimpulan.

Pemaparan dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran inkuiri bebas yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPS di SD yaitu orientasi, menyajikan informasi, mengorganisasi siswa kedalam kelompok, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.

Tabel 1  
Tahap–tahap Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

<b>Tahap</b>	<b>Tingkah laku guru</b>
Tahap 1 orientasi Menjelaskan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa dalam belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan mendemonstrasikan atau melalui bacaan
Tahap 3 Mengorganisasi siswa kedalam kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar
Tahap 4 Merumuskan masalah	Guru memberikan lembar soal kepada setiap kelompok dan menjelaskan cara kerja
Tahap 5 Merumuskan hipotesis	Guru meminta siswa untuk merencanakan pemecahan masalah dengan media <i>Puzzle</i> Keni menyusun prosedur kerja yang tepat
Tahap 6 Mengumpulkan data	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban dari hasil diskusi untuk dibahas secara bersama-sama didepan kelas
Tahap 7 Menguji hipotesis	Guru memberikan jawaban dari hasil diskusi siswa secara bersama-sama di depan kelas apakah jawaban tersebut benar atau tidak

Tahap 8 Merumuskan kesimpulan	Guru memberikan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung
----------------------------------	---

## 2. Media *Puzzle* Keni (*Puzzle* Kreatif Mini)

### 1. Pengertian Media

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal.

Kata “media“ merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasan latin *medius* yang secara harfiah berarti ”tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media berupa suatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) Sadiman (2005).

Pengertian media secara terminologi cukup seragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Sadiman (Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran, 2012 : 26) mengatakan, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia

pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (Hasnida, 2015 : 34) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video kamera*, *video rekorder*, film, *slide*, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas maka secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk materi yang akan diajarkan. Sehingga guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

#### 1. Ciri-ciri media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai tiga ciri diantaranya sebagai berikut:

- a. Ciri viksativ, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian. Misalnya video tape, foto, audio tape, disket, CD, film, suatu waktu dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu.
- b. Ciri manipulatif, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.
- c. Ciri distributif berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

#### 2. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang sangat berguna bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar

tergantung adanya interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan memaksimalkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama diantaranya sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut;
- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar;
- c. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain;
- d. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan secara teks atau verbal;
- e. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik;
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Jika fungsi media diatas dikaitkan dalam pembelajaran tentunya akan terlihat bahwa medialah yang digunakan guru sebagai penjelas, media yang dapat memunculkan suatu permasalahan yang nantinya akan dikaji siswa lebih lanjut dan media merupakan sumber belajar bagi siswa.

### 3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih banyak aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Beberapa aspek yang harus diperhatikan diantaranya yaitu tujuan pengajaran, jenis tugas, kemampuan siswa yang diharapkan dari pembelajaran tersebut, salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Sehingga dapat dikatakan manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

## 2. Pengertian *Puzzle*

Menurut misbach, 2010:115) kata *Puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *Puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Menurut Rokhmat (2006: 50) menyatakan, “ *Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu”. Sejalan dengan pendapat Rokhmat (dalam Rahmanelli, 2007:24) menyebutkan , “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Sedangkan menurut Adenan (dalam Soedjatmiko, 2008:9)

menambahkan *Puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara dan merupakan daya penarik yang kuat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

#### 1. Jenis-jenis *Puzzle*

Ada lima jenis *Puzzle* menurut Hadfield (dalam Rahmaneli, 2007:30) yaitu: (1) *Speeling Puzzle*, adalah *Puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk menjadi kosakata yang benar, (2) *Jigsaw Puzzle*, yakni *Puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir, (3) *The thing Puzzle*, yakni *Puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan, (4) *The letter(s)readiness Puzzle*, yakni *Puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap. (5) *Crosswords Puzzle*, yakni dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

## 2. Manfaat Media *Puzzle*

Otak terdiri dari bagian kiri dan kanan. Otak kiri merupakan tempat untuk melakukan fungsi akademik seperti baca-tulis, hitung atau matematika, daya ingat, (nama, waktu, dan peristiwa) logika dan analisis. Sedangkan otak kanan berkaitan dengan perkembangan artistik dan kreatif, perasaan, gaya bahasa, irama musik, imajinasi, lamunan, warna, sosialisasi serta perkembangan kepribadian. Stimulasi yang diberikan harus seimbang dan justru pendidikan dan permainan yang kita berikan disekolah oleh guru bahkan orang tua di rumah, kepada anak-anak sejak kecil yang membuat anak memiliki IQ tinggi. Demikian dikemukakan oleh Prof Craig Ramey, pakar psikologi yang tergabung dalam Asosiasi Psikologi Amerika. Berkaitan dengan usaha untuk memaksimalkan kecerdasan dan kreatifitas anak, *Puzzle* adalah salah satu bentuk media belajar dan bermain yang membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata.

*Puzzle* ternyata dapat mencerdaskan anak, bermain dengan kegiatan ini merupakan suatu sarana penerdaskan kemampuan kognitif. Dengan *Puzzle* tersebut kita dapat melatih anak untuk mengingat-ingat, berimajinasi, dan menyimpulkan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Astini Su'udi (2006:5) "Bahwa *Puzzle* merupakan suatu kegiatan yang merupakan salah satu sarana yang

dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis.” *Puzzle* merupakan permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat. Sedangkan dalam Rubrik Balita (10 Oktober 2013) “*Puzzle* adalah suatu permainan yang menggabung-gabungkan potongan-potongan angka menjadi angka yang berbentuk deret hitung”. Menurut Nani ( 2008: 34) pendapat ahli tentang manfaat *Puzzle*, dapat diambil kesimpulan “Bahwa *Puzzle* adalah suatu kegiatan yang berbentuk permainan yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif dan dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis serta bertindak cermat”.

### 3. *Puzzle* Kreatif Mini

*Puzzle* kreatif mini adalah sebuah alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media *Puzzle* ini dibuat sesuai dengan pelajaran yang sedang dibahas. Yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. *Puzzle* yang bagus, menarik, jelas dan mudah dimengerti.

- b. Apa yang ada di *Puzzle* harus cukup penting dan sesuai untuk hal yang sedang dipelajari.
- c. *Puzzle* harus benar dalam arti harus dapat menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat pada keadaan yang sebenarnya.
- d. *Puzzle* memiliki kesederhanaan dalam arti tidak rumit sehingga mudah dipahami siswa.
- e. *Puzzle* harus sesuai dengan kecerdasan dalam arti tidak rumit sehingga mudah dipahami siswa.
- f. Ukuran *Puzzle* harus sesuai dengan kebutuhan.

Media *Puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS dapat dengan bermacam variasi. Salah satu variansinya adalah dengan menggunakan media *Puzzle* Keni (*Puzzle* Kreatif Mini) yang termasuk kedalam *Speeling Puzzle* yang didalam *Puzzle* tersebut hanya berisi gambar tentang kenampakan alam. *Puzzle* dengan variasi seperti ini mudah dibuat dan menarik untuk media pembelajaran siswa.

*Puzzle* Kreatif Mini membuat anak belajar IPS khususnya materi kenampakan alam dengan mudah. Belajar tentang kenampakan alam pada anak-anak dimulai dari pengenalan tentang macam-macam kenampakan alam sampai pada pengenalan gambar tentang kenampakan alam. Agar anak antusias dalam belajar maka media *Puzzle* Kreatif Mini ini perlu dikenalkan.

#### 4. Prosedur Permainan *Puzzle* Kreatif Mini

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle* merupakan media pembelajaran edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media ini bermanfaat untuk mengenalkan tentang kenampakan alam kepada anak secara lebih jelas dan lebih menarik perhatian anak. Selain itu anak dapat berfikir logisnya dengan menyusun *puzzle* sesuai dengan gambar yang ada. Selain itu *puzzle* kreatif mini bermanfaat untuk koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus, serta menstimulus kerja otak. Prosedur permainan media *puzzle* kreatif mini dalam penelitian ini adalah:

- a. Sebelum pembelajaran dimulai guru menjelaskan tentang materi kenampakan alam
- b. Guru menjelaskan tentang media *puzzle* kreatif mini yaitu dengan cara membongkar pasang *puzzle*

Setelah anak paham guru menyuruh anak untuk praktek langsung menggunakan media *puzzle* kreatif mini dengan cara membongkar pasang menjadi sebuah gambar kenampakan alam.

##### 5. Kelebihan Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

Penggunaan model inkuiri dengan media *Puzzle* keni bertujuan untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah kepada siswa sehingga siswa dapat menerima materi yang disampaikan guru dengan tepat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang

dilakukan guru, penggunaan model pembelajaran inkuiri dengan media *puzzle* keni agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran dapat memahami materi dengan baik. Dalam penggunaan model Inkuiri dengan media *puzzle* keni perlu pertimbangan yang cukup agar tujuan penggunaan media *puzzle* tercapai. Adapun kelebihan dari model inkuiri dengan media *puzzle* keni adalah :

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep.
- b. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh siswa.
- e. Gambar *puzzle* bersifat konkret sehingga siswa dapat dengan jelas menggunakan media dengan baik dan benar.
- f. Gambar *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

### C. Perbedaan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media *Puzzle Keni*

Tabel 2  
Prinsip-prinsip Model Inkuiri dengan Media *Puzzle Keni*

No	Model Pembelajaran Inkuiri	Model Pembelajaran inkuiri berbantuan media <i>puzzle keni</i>
1.	Prinsip Sintagmatik Tahap dalam model pembelajaran harus tersusun secara rapi	Tahap 1 Menjelaskan tujuan dan memotifasi siswa “Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa dalam belajar”
2.	Prinsip Sosial Aktivitas guru dan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran	Tahap 4 Merumuskan masalah “ Guru memberikan lembar soal kepada setiap kelompok dan menjelaskan cara kerja”
3.	Prinsip Pendukung Sarana, bahan atau perangkat pembelajaran, alat atau media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran	1. alat peraga yang terbuat dari pensil, penghapus, penggaris 2. bahan pembelajaran yaitu LKS 3. sumber belajar yaitu BSE dan materi ajar yang diberikan oleh guru 4. perangkat penilaian
4.	Prinsip Reaksi Respon guru dalam pembelajaran, keterlibatan guru sebagai pembimbing dalam model pembelajaran	Tahap 3 Mengorganisasi siswa kedalam kelompok “Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar”
5.	Prinsip Instruksional Hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa	Tujuan pembelajaran IPS (Kognitif) 1. Melalui diskusi, siswa dapat membaca pengertian kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten, kota dan provinsi
6.	Prinsip Pengiring Tujuan instruksional khusus atau indikator pembelajaran	Tujuan pembelajaran IPS (Afektif) 1. Melalui penugasan, siswa dapat Mengerjakan tugas/ soal latihan tentang kenampakan alam dengan jujur, teliti, berani dan percaya diri Tujuan pembelajaran IPS (Psikomotor) 1. Melalui diskusi, siswa dapat menceritakan

		<i>Puzzle</i> terkait kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten, kota dan provinsi.
--	--	---

Model pembelajaran inkuiri dengan media *puzzle* keni hampir sama dengan model pembelajaran inkuiri. Pada pembelajaran inkuiri siswa belajar 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. Sedangkan pada model pembelajaran inkuiri dengan media *puzzle* keni pada proses pembelajarannya siswa dibantu dengan penggunaan media *puzzle* agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut bertujuan agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

#### **D. Pengaruh Model Inkuiri dengan *Puzzle* Kreatife Mini (*Puzzle* Keni) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial**

Proses belajar mengajar penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran serta media pembelajaran yang akan diterapkan kepada para siswa dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu cara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar siswa tertarik menggunakan pembelajaran inkuiri dengan *puzzle* Kreatif Mini. Siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif karena selain menggunakan media pembelajaran yang tidak membuat siswa jenuh dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Model Inkuiri merupakan pembelajaran yang berusaha menciptakan lingkungan belajar siswa secara alamiah dengan mengaitkan materi yang akan di pelajarnya dengan kehidupan nyata.

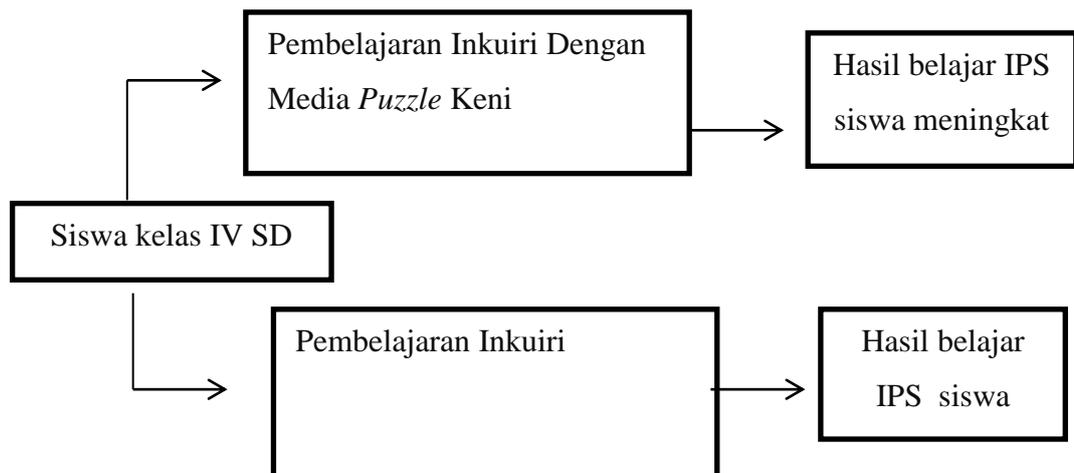
Penerapan pembelajaran inkuiri menekankan pada pengembangan intelektual, sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran didalam kelas khususnya dalam mata pelajaran IPS harus memperhatikan sebagai berikut: *pertama*, tujuan utama dari pembelajaran inkuiri. *Kedua*, proses pembelajaran didasarkan proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan lingkungan. *Ketiga*, proses belajar didasarkan guru sebagai penanya, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. *Keempat*, memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya. Tugas guru menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan. Saat pembelajaran dikelas diutamakan siswa yang bertindak sebagai obyek yang bertindak aktif. Untuk menarik keaktifan siswa digunakan media pembelajaran yang menarik yaitu *Puzzle Keri (Puzzle Kreatif Mini)*. Dengan media ini siswa akan lebih tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Guru merupakan peran penting dalam pembelajaran, pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat dikembangkan oleh guru, guru seharusnya mampu lebih kreatif menciptakan pembelajaran dikelasnya. Agar dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai pembelajaran yang

maksimal, media untuk pembelajaran merupakan hal wajib untuk digunakan guna memperjelas materi yang diajarkan. Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan sebagai penjelas materi yang di buku dan dapat menghadirkan objek yang sebenarnya.

Berdasarkan analisis teori yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti perlu memaparkan kerangka pemikiran. Menggunakan pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni, seorang guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkat dan siswa menjadi lebih aktif dan mandiri, karena pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni dilakukan melalui kegiatan penelitian.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian di mana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan, yang mungkin benar atau mungkin salah. Hipotesis merupakan kesimpulan teoritik yang masih harus dibuktikan kebenarannya melalui analisis terhadap bukti-bukti empirik (Sugiyono dalam Rudi 2012: 147).

Hipotesis dalam penelitian ini terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis nol (*null hypotheses*) dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol (*null hypotheses*) yaitu pernyataan yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel yaitu pernyataan yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis alternatif yaitu pernyataan yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y (Rudi, 2012: 150).

Berdasarkan rumusan masalah maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian yaitu terdapat pengaruh pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dengan kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan model *nonequivalent control group design* melalui satu macam perlakuan. Menurut Sugiyono (2011: 79) *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan tes awal. Perlakuan kepada kedua kelompok berbeda, kelompok eksperimen menggunakan model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok. Secara umum skema model *nonequivalent control group design* dapat dilihat dalam Tabel 3

Tabel 3  
Desain Penelitian *Pre-test and Post-test Group*

<b>E</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>K</b>	<b>O<sub>3</sub></b>		<b>O<sub>4</sub></b>

**Keterangan :**

- O<sub>1</sub> : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

- $O_4$  : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelompok kontrol  
 $X$  : Perlakuan (Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni)  
 $E$  : Kelas eksperimen  
 $K$  : Kelas kontrol

Desain pada tabel 1 dapat diketahui bahwa pengaruh model inkuiri dengan media *Puzzle* Keni terhadap hasil belajar IPS melalui menghitung selisih nilai tes akhir dan tes awal pada kelompok eksperimen ( $O_2 - O_1$ ) dengan tes akhir dan tes awal pada kelompok kontrol ( $O_4 - O_3$ ) atau bisa dituliskan  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ .

## **B. Subjek Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian Arikunto (2010: 173). Sugiyono (2008: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Sukosari Bandongan yang berjumlah 20 siswa dan siswa kelas IV SD N Tugurejo Tempuran yang berjumlah 20 siswa. Jumlah seluruh populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Sugiyono (2008: 118) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sukosari Bandongan sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 18 siswa dan siswa kelas IV SD N Tugurejo Tempuran sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 18 siswa. Jumlah seluruh sampel pada penelitian ini sebanyak 45 siswa.

## 3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2012: 62) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Penelitian menggunakan teknik *sampling* yang disebut *sampling jenuh* dalam menentukan sampelnya. Menurut Sugiyono (2011: 68) teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar kelas IV sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran Inkuiri dengan Media *Puzzle Keni*. Hasil belajar dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

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

#### 1. Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

Model pembelajaran Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan antara model pembelajaran inkuiri dengan media *Puzzle* Keni. Pada model pembelajaran ini siswa berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan dengan bantuan sebuah *Puzzle* kreatif mini yang sudah disediakan oleh guru. Dengan bantuan sebuah media *Puzzle* akan membuat siswa lebih tertarik dan membuat siswa merasa lebih senang ketika pembelajaran berlangsung.

#### 2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran IPS dari hasil tes atau ujian yang diberikan. Siswa diharapkan mampu membedakan kenampakan alam yang ada dimateri mata pelajaran IPS.

### **D. Variabel Penelitian**

Arifin (2011: 185) mengatakan bahwa penerapan atau penggunaan suatu variabel dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel bebas atau Independen Variabel (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni.
2. Variabel terikat atau Dependen Variabel (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Hasil belajar.

#### **E. Setting Penelitian dan Subyek**

Lokasi penelitian berarti latar keadaan yang dijadikan tempat penelitian. Lokasi dalam penelitian ini ada dua SD, SD Negeri Sukosari Bandongan sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan (*treatment*) penggunaan Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni, sedangkan SD Negeri Tugurejo Tempuran sebagai kelas kontrol. Kedua SD tersebut berada di Kabupaten Magelang tahun ajaran 2016 – 2017. Waktu dalam penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai Juni tahun 2017 sesuai dengan matrik dalam Tabel 4

Tabel 4  
Matrik Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Uji Validasi												
2.	Mengolah data												
3.	Pre tes												
4.	Perlakuan <i>/treatment</i>												
5.	Pos tes												
6.	Analisis												
7.	Pembahasan												

Menurut Sugiyono (2011: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Pada penelitian ini populasi yang digunakan sebagai obyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SD N Progowati tahun ajaran 2017-2018.

Sugiyono (2011: 81) menyebutkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Peneliti menentukan sampel dengan menggunakan teknik *total sampling*. Teknik *total sampling* (Sugiyono, 2011: 85) adalah teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil kelas IV sebagai

sampel. Siswa kelas IV SD Negeri Sukosari sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dan siswa kelas IV SD Negeri Tugurejo sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

#### F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Sudaryono (2013: 29) ialah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan bersifat lengkap, obyektif dan dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan tujuan penelitian, Jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam Tabel 5

Tabel 5  
Jenis Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1	Hasil Belajar Kognitif	Tes	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pilihan ganda
2	Hasil Belajar Afektif	Observasi	- Lembar pengamatan afektif
	Hasil Belajar Psikomotorik	Observasi	- Lembar Pengamatan Psikomotorik

## 1. Tes

Menurut Widoyoko (2013: 57) tes adalah salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik dari objek. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap suatu materi. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari sesuatu.

## 2. Observasi

Observasi Sugiyono (2011: 145) merupakan teknik pengumpulan data yang lebih spesifik dibandingkan dengan wawancara maupun data yang lebih spesifik dibandingkan dengan wawancara maupun angket. Observasi dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala yang timbul akibat *treatment* atau perlakuan yang diberikan. Observasi digunakan untuk mengamati kemampuan afektif dan psikomotorik dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah Widoyoko (2013: 53). Penggunaan dan pemilihan instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah:

### 1. Tes Tertulis

Tes merupakan suatu alat untuk melakukan pengukuran. Tes tertulis ialah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar. Bentuk instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes.

Instrumen tes yang baik harus memenuhi validitas instrumen, reliabilitas instrumen, pengujian tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.

a. Validitas Instrumen

1) Validasi ahli (*Expert gudment*)

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang IPS dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran.

2) Validasi tes

Widoyoko (2013: 147) mengatakan bahwa butir instrumen dikatakan valid apabila memiliki sumbangan yang besar terhadap skor total. Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat disebut dengan korelasi, sehingga mengetahui validitas dengan rumus korelasi *product moment* Pearson.

3) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan Sukardi (2008: 43). Besarnya reliabilitas suatu tes diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien yang besarnya  $-1 > 0 > +1$ . Koefisien tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi. Sebaliknya apabila koefisien tes rendah maka reliabilitas tes rendah. Tes reliabilitas dikatakan tinggi apabila tes tersebut mempunyai koefisien +1 atau -1.

b. Pengujian Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Tingkat kesukaran adalah suatu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal, dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar (Suryanto, 2010: 5.22). Suatu soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

Butir soal dapat dikatakan mudah apabila sebagian besar siswa dapat menjawab dengan benar. Sedangkan butir soal dikatakan sukar apabila sebagian besar siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Kriteria untuk Menentukan suatu soal dapat dikatakan baik atau tidak baik dapat melihat kategori tingkat kesukaran butir soal. Klasifikasi tingkat kesukaran butir soal (Suryanto, 2010: 523) dapat dilihat dalam Tabel 6

Tabel 6  
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,76- 1,00	Mudah
0,25-0,75	Sedang
0,00-0,24	Sukar

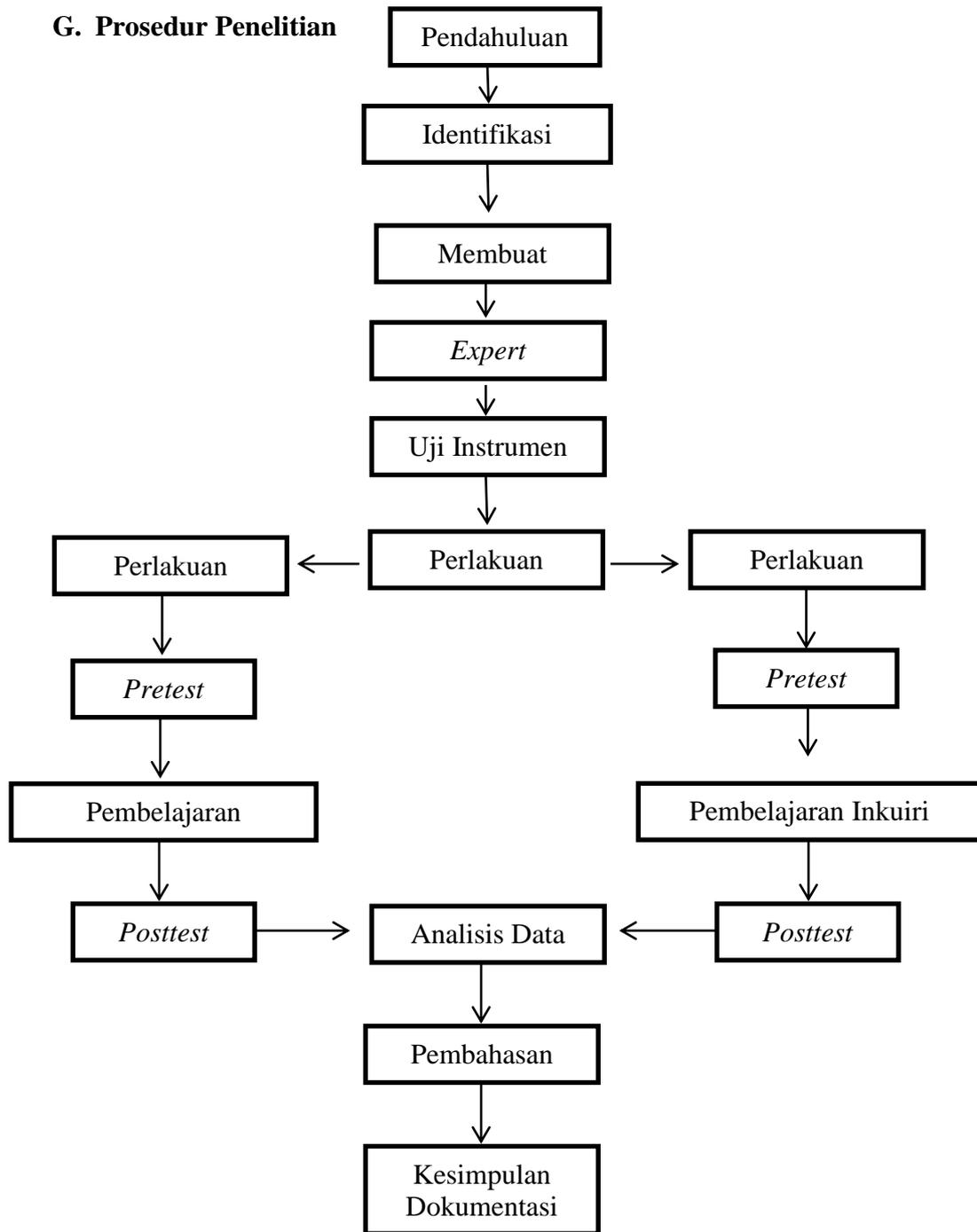
c. Daya Pembeda Instrumen

Daya pembeda butir soal (Suryanto, 2010: 5.23) adalah seberapa jauh butir soal dapat membedakan kemampuan individu peserta tes. Daya pembeda yang baik pada suatu butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Semakin tinggi indeks daya pembeda menunjukkan bahwa butir soal tersebut semakin dapat membedakan antara siswa pandai dengan siswa yang kurang. Kategori indeks pembeda butir soal dapat dilihat dalam Tabel 7

Tabel 7  
Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Nilai D	Klasifikasi
$D \geq 0,40$	Sangat baik
$0,30 \leq D < 0,40$	Baik
$0,20 \leq D < 0,30$	Sedang
$D < 0,20$	Tidak baik

**G. Prosedur Penelitian**

Gambar 2. Alur Proses Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian
2. Sebelum terjun dalam penelitian, langkah-langkah pertama yang dilakukan antara lain:
  - a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian (bahan-bahan, materi dan literatur).
  - b. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan diajukan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.
  - c. Mengajukan uji kelayakan kepada ahli akademisi Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
  - d. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data:
    - 1) Membuat kisi-kisi soal.
    - 2) Mengadakan *try out* yaitu uji coba sebelum pelaksanaan penelitian, tujuannya adalah:
      - a) Menguji validitas dan reliabilitas item soal.
      - b) Menguji apakah responden dapat mengetahui dan memahami dengan setiap soal yang diberikan.
  - e. Memberikan uji instrumen (soal) kepada responden.

- f. Sebelum uji instrumen (soal) dikerjakan oleh responden, terlebih dahulu peneliti menjelaskan cara mengisinya agar jawaban sesuai dengan keadaan responden yang sebenarnya.
  - g. Penarikan uji instrumen (soal).
  - h. Pengolahan hasil uji instrumen (soal).
3. Pelaksanaan penelitian

Kegiatan pada tahap ini adalah:

a. Pelaksanaan *pre-test*

- 1) Menentukan sampel penelitian sebesar 20 siswa SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.
- 2) Penyebaran instrumen kepada 20 siswa
- 3) Pengumpulan data setelah responden mengerjakan instrumen, peneliti segera memeriksa seluruh instrumen, kemudian memberikan skor sesuai dengan jawaban yang telah diberikan oleh responden.
- 4) Memberi skor instrumen dan menyusun ke dalam tabel.
- 5) Menyesuaikan data penelitian dengan teknik analisis yang digunakan.

b. Pelaksanaan *treatment*

Pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan Inkuiri dengan media *Puzzle* Keni sebanyak 4 kali, hal ini dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat diperoleh dengan seperti yang diharapkan.

c. Pelaksanaan *posttest*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*.
- 2) Membagikan soal untuk *posttest*.
- 3) Siswa mengerjakan soal *posttest*
- 4) Mengoreksi hasil pengisian soal *posttest* dan menilai sesuai dengan pedoman penilaian.
- 5) Menganalisis hasil *posttest* untuk menentukan tindak lanjut.
- 6) Memberikan hasil interpretasi pada hasil analisis tersebut.
- 7) Memberikan informasi hasil analisis kepada pihak sekolah

Ketiga langkah yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dilaksanakan pada 6 kali pertemuan, dengan rincian melaksanakan *pretest* 1 kali pada pertemuan pertama, *treatment* menggunakan model Inkuiri dengan media *Puzzle Keni* 4 kali pada pertemuan ke dua sampai ke lima, *posttest* 1 kali pada pertemuan ke enam.

d. Penyusunan hasil penelitian.

Menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah kegiatan pembelajaran serta menyusunnya dalam bentuk skripsi.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data hasil tes dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis statistik untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang telah diperoleh dari pretest (tes awal) sebelum pembelajaran dan posttest (tes akhir) setelah pembelajaran. Hasil pretest dan posttest siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Perhitungan *N Gain*

N-Gain adalah normalisasi gain yang diperoleh dari hasil pretest dan post-test, perhitungan nilai rata-rata N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dari nilai N-Gain tersebut akan dilihat pengaruh model Inkuiri dengan media *Puzzle* Keni terhadap hasil belajar. Pengujian ini dilakukan pada kelas eksperimen untuk aspek kognitif, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{(\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test})}{(\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pre Test})}$$

Selanjutnya, diperoleh normalisasi N-Gain diklasifikasikan menjadi tiga kategori:

Tabel 8  
Kriteria *Normalized Gain*

Indeks	Kriteria
$0,70 < g < 1,00$	Mudah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Sukar

## 2. Uji T

Menurut Sugiyono (2010: 273) bila sampel berkorelasi/ berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah treatment atau perlakuan atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan t-test sampel. Dalam melakukan uji t-test syaratnya data harus homogen dan normal.

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5 %. Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

## 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok berasal dari varian yang sama. Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelas yang dibandingkan).

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *Software SPSS 22.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil penghitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai  $\text{sig} > 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai  $\text{sig} < 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

#### 5. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis dilakukan, maka selanjutnya dilakukan analisis uji-t (*Independent Sample t-test*) menggunakan program *Software SPSS 22.0 for windows*. *Independent Sample T-test* dilakukan terhadap prestasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila perlakuan atau *treatment* dengan model praktikum bervisi Inkuiri dengan Media *puzzle* Keni lebih efektif, maka setelah perlakuan akan ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Tahapan dalam menggunakan uji t yaitu :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ( kelompok yang mempunyai kemampuan

awal yang sama)

$H_a: \mu_1 = \mu_2$  (kelompok yang mempunyai kemampuan awal yang berbeda)

Tingkat signifikansi :  $\alpha = 5\%$  atau 0,05

$$t - test = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[ \frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[ \frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Mean pada distribusi sampel 1

$\bar{x}_2$  = Mean pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel 1

$SD_2^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel

$N_1$  = Jumlah individu pada sampel 1

$N_2$  = Jumlah individu pada sampel 2

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Teoritis

###### a. Model Inkuiri

model pembelajaran Inkuiri adalah model pembelajaran pembelajaran yang dipergunakan oleh guru yang melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

###### b. Media *Puzzle* Keni

*Puzzle* kreatif mini adalah sebuah alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media *Puzzle* ini dibuat sesuai dengan pelajaran yang sedang dibahas.

###### c. Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni

Model Inkuiri dengan Media *Puzzle* Keni merupakan pembelajaran yang berusaha menciptakan lingkungan belajar siswa secara alamiah dengan mengaitkan materi yang akan di pelajarnya dengan kehidupan nyata dengan penerapan pembelajaran inkuiri yang menekankan pada pengembangan intelektual dengan bantuan media *Puzzle* Keni (Kreatif Mini) sehingga mampu menolong siswa untuk mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka.

## 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penggunaan model inkuiri dengan media Puzzle keni dalam kelas eksperimen dan model konvensional dalam kelas kontrol terhadap hasil belajar. Hasil analisis diperoleh nilai  $t_{hitung} 11.166 > t_{tabel} 2.074$  yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Perhitungan statistik menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan uji statistik Independent Sample t Test menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri dengan media Puzzle keni berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV SD Negeri Sukosari Bandongan.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

hendaknya mendukung guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 2. Bagi Guru

hendaknya memberikan pembelajaran yang inovatif dan memperbanyak penggunaan media serta model yang bisa membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mencapai hasil yang optimal.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran khususnya fasilitas untuk model inkuiri dengan media *puzzle* Keni

yang lengkap agar guru yang membelajarkan siswa dengan model-model pembelajaran inovatif tidak mengalami kendala dalam membelajarkan siswa, sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media *puzzle* keni sebagai sarana maupun prasarana dalam proses pembelajaran agar hasil penelitiannya lebih baik.
2. Melalui model yang berbeda,peneliti mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif selain model Inkuiri.

### Daftar Pustaka

- Abdorrhakman Gintings. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniora
- Arikunto, Suharsini, Suhardjono., & Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*: Jakarta: Bumi Aksara
- BSNP. 2006. *Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Eko, Putro Widoyoko. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamalik Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Al gensindo
- Hasan, S Hamid.2009. *Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Depdikbud Ditjen Pendidikan Tinggi Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Pendidikan
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdikary
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar proses belajar*, Bandung: Sinar Baru
- Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Paul Suparno. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Roestiyah N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar: Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar, Teknik Penyajian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sadiman, Arief S., dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada
- Soemantri. 2004. *Proses Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Sudjana Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Kualitatif an Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan (Prinsip dan Operasionalnya)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supardi. 2011. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suryanto, Adi. 2010. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- UUSPN. 2003. No. 20, Jakarta: Sekretariat Negara.
- UUSPN. 2009. No. 20, Jakarta: Sekretariat Negara.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Wilmar Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Yanuar Supardi. 2011. *Pendekatan Pembelajaran Terpadu*. Bandung: PT. Bumi Aksara
- Zaenal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya