J U R N A L PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN

Volume 13 Nomor 1/2020

Naskah diterima: 28 Mei 2020

direvisi akhir: 19 September 2020

disetujui: 22 September 2020

PENGARUH MODEL INQUIRY DENGAN BANTUAN MEDIA GAMES BOOK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF INQUIRY MODEL WITH GAMES BOOK AS MEDIA ON THE UNDERSTANDING OF SCIENCE CONCEPTS IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Acep Saepul Rahmat, S.Pd., M.Pd.¹ Siti Badriyah, S.Pd.² Rini Susilowat, S.Pd.³

SD Negeri Kampung Bali 07 Pagi Jakarta Pusat^{1,2,3} acepsaepulrahmat.s3@upi.edu

DOI: 10.24832/jpkp.v13i1.361

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the inquiry-based learning model assisted by the Games Book media on the ability to understand science concepts in terms of the learning interests of elementary school students. The research was conducted in the odd semester of the 2019/2020 school year in grade IV of the Kampung Bali 07 Pagi Elementary School, Central Jakarta. The sample was selected using cluster random sampling technique, which resulted in 30 students of grade IVA as the experimental group and 30 students of grade IVB as the control group. This research was an experimental research using treatment by level 2 x 2. The data was analysed using the two-way ANOVA. The results showed: 1) There were differences in the ability to understand different concepts of science in students using Games Book assisted inquiry with students using expository. 2) There was an interaction between the learning approach and learning interest on the ability to understand science concepts. 3) Students who had high learning interest and used the inquiry method assisted by Games Book media had better understanding of the concept of science compared to students who learned using expository. 4) Students who had low learning interest and used the inquiry method assisted by Games Book media had poorer understanding of the concept of science compared to students who learned using expository.

Key words: inquiry, games book, science concept understanding

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis inquiry dengan bantuan media Games Book terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dikelas IV Sekolah Dasar Negeri Kampung Bali 07 Pagi Jakarta Pusat. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling, yang menghasilkan 30 siswa kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian ekperimen yang menggunakan treatment by level 2 x 2. Teknik analisis data menggunakan ANAVA dua jalur. Hasil penelitian sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPA yang berbeda pada siswa menggunakan inquiry dengan bantuan media Games Book dengan siswa yang menggunakan ekpositori. 2) Terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA. 3) pemahaman konsep IPA siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan menggunakan metode inquiry dengan bantuan media Games Book lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan ekpositori. 4) pemahaman konsep IPA siswa yang memiliki minat belajar rendah dan menggunakan metode inquiry dengan bantuan media Games Book lebih rendah dibandingkan siswa yang belajar menggunakan ekpositori.

Kata kunci: inquiry, games book, pemahaman konsep IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan langkah awal dalam mengenyam pendidikan di Indonesia. Prosesnya sangatlah penting karena merupakan landasan dan pondasi awal untuk siswa sebelum memasuki tahap yang lebih tinggi. Prosesnya termasuk orientasi pembelajaran untuk melatih berbagai kemampuan dan nantinya dapat diterapkan dalam keseharian siswa. Salah satu mata pelajaran yang ada di pendidikan dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Menurut Wisudawati (2014: 30), IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu memperlajari fenomena alam yang faktual baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya. Dalam kegiatan belajar mengajar IPA, siswa diarahkan untuk menjadikan lingkungan alam sekitar sebagai objek belajar. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat mempelajari lingkungan alam sekitar, bersikap ilmiah, dan mampu memaknai serta menerapkan konsep pembelajaran IPA di kesehariannya.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan salah satu pembelajaran yang bertujuan menanamkan sikap peduli lingkungan sejak usia dini. Pembekalan sejak kecil ini diupayakan agar anak kelak terbiasa untuk menjaga lingkungan dalam kesehariannya dan dapat menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Wisudawati (2014: 22), IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik berupa kenyataan ataupun kejadian dan hubungan sebab akibat.

Menurut Widiana (2016: 824), IPA pada hakekatnya merupakan suatu produk, proses dan aplikasi. Oleh karena itu, menurut Marasabessy (2012: 8), pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan metode inquiry ilmiah. Untuk mencapai pembelajaran secara inquiry ilmiah, pembelajaran yang dilakukan harus didukung oleh pengelolaan yang baik dan guru yang professional. Dengan dikelola oleh guru professional, nantinya akan tercipta berbagai pembaharuan dalam dunia pendidikan. Hal tersebut yang kemudian memunculkan gagasan keterampilan yang harus dimiliki di abad ke 21 ini, menurut Kivunja (2015: 227), ada aspek 4C yang terdapat dalam kompetensi siswa abad ke 21 yaitu, creativity, communication, critical thingking, and colaboration. Empat aspek tersebut menjadi tantangan tersendiri untuk guru dan penggiat pendidikan dalam memajukan pendidikan yang ada di Indonesia.

Sumantri (2014: 190), mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang memberikan efek terhadap prestasi belajar siswa adalah faktor guru. Sejalan dengan itu, Farren dalam Gunduz (2017: 1749) mengemukakan bahwa "teachers play an important role in monitoring their students in this competency". Selain itu, menurut Sumantri (2016: 75), guru SD memerlukan kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif agar siswa termotivasi untuk lebih ingin mengetahui materi, senang bertanya, dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Sehingga dapat dikatakan bahwa menjadi seorang guru bukanlah merupakan sebuah pekerjaan yang mudah, karena guru terutama guru SD harus menguasai berbagai disiplin ilmu. Oleh karena itu, pemahaman konsep haruslah ditingkatkan. Menurut Hamdani (2016: 82), pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi, dan mampu mengaplikasikannya.

Akan tetapi, fakta yang ada di lapangan seakan belum sesuai dengan perkembangan jaman. Hal ini dapat dilihat dari capaian hasil penilaian tengah semester mata pelajaran IPA 2019/2020 kelas IV di SDN Kampung Bali 07 Pagi. Dari total 70 orang siswa kelas IV-A dan IV-B, 60% siswa belum mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa yang sudah dinyatakan mencapai KKM yang ditetapkan masih kurang dari setengahnya (40% siswa).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih ada kekurangan capaian hasil belajar. Masalah tersebut tentu harus dapat ditanggulangi oleh guru, karena berhasil atau tidaknya proses pendidikan bergantung kepada strategi yang dilakukan dan diberikan oleh guru tersebut. Untuk itu, peneliti mencoba mengaplikasikan sebuah strategi dalam pembelajaran. Strategi tersebut diharapkan dapat menunjang kemampuan siswa dalam memahami dan memaknai pembelajaran.

Menurut Purwanto (2014: 51), pemahaman merupakan kemampuan menghubungkan fakta dengan fakta. Menurut Hamdani (2011: 151),

46

kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan dan informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan menghubungkan fakta dengan memahami dan menerima dari pembelajaran dan dapat dijelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri. Kemampuan pemahaman inilah yang nantinya akan menunjang siswa dalam pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik pemahaman yang bersifat operasional konkrit. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Susanto, 2013: 77), "Pada usia 7-11 tahun siswa sudah mulai memahami aspek-aspek komulatif materi, memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, serta berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa—peristiwa yang konkrit".

Salah satu yang dapat dikembangkan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran interaktif dan komunikatif. Artinya, desain pembelajaran yang mendorong peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran inquiry banyak dikembangkan oleh para tokoh pakar pendidikan diantaranya adalah Suchman (1962). Suchman meyakini bahwasannya anakanak merupakan individu yang penuh rasa ingin tahu akan segala sesuatu (Sirait, 2012: 254).

Hanafiah dalam Siti Masitoh (2016: 336) mengemukakan bahwa *inquiry* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara optimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap serta keterampilan siswa.

Guru sebagai peneliti juga perlu memahami beberapa prinsip dan karakteristik untuk menganalisis beberapa hal penting yang mendukung terlaksananya pembelajaran inquiry, baik melalui pemanfaatan sumber belajar, media, strategi pembelajaran ataupun teknik penataan manajemen kelas. Untuk itu, dalam melaksanakan model pembelajaran inquiry guru seyogyanya dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu cara melaksanakan model pembelajaran.

Games Book merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan menyampaikan materi melalui konsep permainan (Rahmat, 2017: 29). Senada dengan hal tersebut, Rihadi (2018: 143) menyatakan bahwa media berbasis Games Book dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Media alternatif ini menyajikan materi dalam bentuk permainan guna memberikan motivasi para siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan tersaji dalam sebuah buku yang didesain berisi berbagai macam permainan yang variatif dan menantang. Setiap permainan relevan dengan tujuan pembelajaran serta berlandaskan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Games Book menyajikan berbagai macam permainan yang disertai dengan petunjuk penggunaan dan tata cara penyelesaian masalah. Setiap permainan menyajikan berbagai persoalan dan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang menuntut para siswa terlibat aktif untuk memecahkannya. Pemecahan masalah dilakukan baik dengan cara berkelompok, mandiri ataupun campuran. Pada hakikatnya, media ini menuntut adanya kerjasama antar siswa untuk dapat menyelesaikan setiap permainan.

Pada dasarnya media pembelajaran *Games Book* merupakan penunjang bagi model pembelajaran *inquiry* untuk dapat mengeskplorasi pengetahuan siswa melalui kegiatan penemuan terstruktur, baik melaui tanya jawab, *open ended*, penelusuran berdasarkan referensi, maupun eksplorasi konsep pembelajaran melalui kegiatan langsung.

Hasil Penelitian Ratni Sirait (2012) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media Gambar Berseri dengan persentase keberhasilan dari 40% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal menjadi 97% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan paparan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, fokus penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran

47

dengan inovasi media inovatif khususnya dikembangkan dalam mata pelajaran IPA serta pengaruhnya terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diberi judul "Pengaruh Model Pembelajaran inquiry dengan Bantuan Media Games Book terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" (Penelitian Eksperimen di Kelas IV SD Negeri Kampung Bali 07 Pagi Jakarta Pusat).

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah model pembelaiaran inquiry dengan bantuan media Games Book dalam pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar? Bertitiktolak dari rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPA yang diajarkan dengan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book dan kemampuan pemahaman konsep IPA yang diajarkan dengan ekpositori. 2. Mendeskripsikan interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan minat belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA. 3. Menjabarkan perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPA pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan menggunakan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book dan ekpositori. 4. Menjabarkan perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPA pada siswa yang memiliki minat belajar rendah dengan menggunakan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book dan ekpositori.

Sejalan dengan tujuan penelitian tersebut, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut. 1. Manfaat teoritis yang didasarkan atas proses berfikir refleksi karena adanya suatu kebutuhan, masalah, dan pembuktian data lapangan yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pendidikan, menambah wawasan tentang pentingnya penerapan model dan media pembelajaran serta memberikan informasi tentang pengaruhnya bagi hasil belajar. 2. Manfaat praktis yaitu menjadi dasar masukan saran bagi peneliti dalam memberikan pengalaman baru implementasi model dan media pembelajaran serta sebagai bahan masukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan konsep model dan media pembelajaran secara komprehensif pada tahun-tahun berikutnya.

Keselman dalam Margus Pedaste (2015: 154) menyatakan bahwa

"Inquiry-based learning is an educational strategy in which students follow methods and practices similar to those of professional scientists in order to construct knowledge."

Carol C Kuhthau (2007: 2) mempertegas bahwa

"Inquiry is an approach to learning whereby students find and use a variety of sources of information and ideas to increase their understanding of a problem, topic, or issue. It requires more of them than simply answering questions or getting a right answer. It espouses investigation, exploration, search, quest, research, pursuit, and study."

Berdasarkan pernyataan tersebut, inquiry merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses siswa menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan gagasan untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah, topik, atau konsep materi pembelajaran melalui penyelidikan, eksplorasi, pencarian, pencarian, penelitian, dan telaah sumber materi pembelajaran.

Menurut Brunner (Hosnan, 2014: 346), mengenalkan model *inquiry* mengarah pada pentingnya siswa untuk belajar menemukan, memecahkan masalah sehingga siswa mampu menemukan konsep secara mandiri.

Di antara beberapa model pembelajaran *inquiry* yang ada, model pembelajaran *guide inquiry* (terbimbing) merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang relevan diterapkan di sekolah dasar. Hal ini diperkuat alasan bahwa siswa sekolah dasar masih membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru.

Hudoyono dalam Markaban (2006:154) mempertegas bahwa

"Dalam usaha menemukan suatu konsep siswa memerlukan bimbingan bahkan memerlukan pertolongan guru setapak demi setapak. Siswa memerlukan bantuan untuk mengembangkan kemampuannya memahami pengetahuan baru. Walaupun siswa harus berusaha mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi tetapi pertolongan guru tetap diperlukan."

48

Dalam mengembangkan model pembelajaran di kelas. Sumantri (2015: 165) menyatakan bahwa

"Dalam mengajar, guru dapat mengembangkan model mengajarnya yang dimaksudkan sebagai upaya mempengaruhi perubahan baik dalam perilaku siswa, pengembangan modelmodel mengajar tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuanya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar siswa."

Mulyasa (2012: 108) menyatakan bahwa model pembelajaran *inquiry* merupakan salah satu model pembelajaran yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas, melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan, mencari jawaban sendiri, serta menghubungkan penemuan satu dengan penemuan lain.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwasanya *inquiry* merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa. Metode ini berfokus pada siswa aktif karena banyak hal yang dilakukan oleh siswa. Ini berarti konsep pembelajaran *inquiry* didasarkan pada siswa. Model pembelajaran *inquiry* menitikberatkan pada pembelajaran berpusat pada siswa, artinya pembelajaran berdasarkan hasil temuan siswa, hasil interaksi siswa serta hasil kreatifitas siswa dalam memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini, siswa lah yang memecahkan masalah, dan siswa lah yang mencari konsep sendiri berdasarkan temuannya baik dalam buku, pengamatan, dan uji coba.

Eruce dan Weil dalam Hosnan (2014: 346) menyatakan bahwa model pembelajaran inquiry dapat menambah pengetahuan sains, menghasilkan kemampuan berpikir kreatif, dan keterampilan dalam memperoleh suatu data atau konsep. Sedangkan Nasution (2005: 128), menyatakan bahwa model pembelajaran inquiry merupakan proses belajar yang memberikan kesempatan pada siswa untuk menguji dan menafsirkan masalah secara sistematis yang memberikan konklusi berdasarkan pembuktian. Pada hakikatnya, pembuktian tersebut dapat dijadikan suatu strategi untuk mendapatkan suatu konsep materi pembelajaran.

Sanjaya (2006: 43) menambahkan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dipertanyakan. Sejalan dengan pendapat tersebut pada hakikatnya model *inquiry* menitikberatkan pada pembelajaran berbasis analisis dan pembuktian konsep melalui tindakan penggalian, pencarian dan pendalaman materi secara tertruktur melalui aktivitas kerja dan interaksi yang tepat.

Dalampelaksanaan pembelajaran, perludiketahui beberapa tahapan (sintax) dari sebuah model pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran inquiry menurut Hamdayana (2014: 187) yaitu, 1) orientasi pembelajaran dan pemberian konsep dasar pembelajaran, 2) perumusan masalah, 3) perumusan hipotesis, 4) pengumpulan data, 6) pengujian hipotesis dengan tindakan pembelajaran, 7) perumusan kesimpulan, penarikan konsep dan kesimpulan umum.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tahapan dan alur pembelajaran *inquiry*, tahapan pembelajaran *inquiry* yang akan dipakai dalam penelitian ini dinyatakan dalam bagan pada Gambar 1



Gambar. 1 Bagan Tahapan Model Pembelajaran Inquiry Dengan bantuan Media Games Book.

Sebuah model pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan tujuan memperlancar proses pelaksanaan tahapan model pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran

49

inquiry, guru menyajikan bahan berupa media dan sumber ajar untuk dapat membuat siswa menemukan pemahaman secara sendiri dan mandiri.

Games Book merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan menyampaikan materi melalui konsep permainan (Rahmat, 2017: 28). Senada dengan pendapat tersebut, Suyono (2018: 65) menyatakan bahwa Games Book merupakan inovasi pembelajaran melalui media buku sebagai konsepsi materi pembelajaran.

Sebuah gagasan dan media alternatif ini menyajikan materi dalam bentuk permainan untuk memberikan motivasi pada siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan tersaji dalam sebuah buku yang dirancang berisi berbagai macam permainan yang variatif dan menantang. Setiap permainan relevan dengan tujuan pembelajaran serta berlandaskan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Games Book menyajikan berbagai macam permainan yang disertai dengan petunjuk penggunaan dan tata cara penyelesaian masalah (Rahmat, 2017: 30). Games Book dibuat sebagai salah satu media pendukung pelaksanaan model pembelajaran inquiry yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran serta mampu mencari, menggali, melakukan penemuan konsep materi pembelajaran baik melalui diskusi antar siswa, tanya jawab, melihat buku sumber, sehingga diharapkan memberikan pemahaman dan pengetahuan yang luas sesuai dengan tuntutan dan tujuan pembelajaran.

Pada implementasi *Games Book* dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), peran serta guru sangat diperlukan, guru mendesain permainan dengan semenarik mungkin baik dari segi warna, alat bahan menarik yang dipakai serta strategi yang digunakan dalam prosedur permainan. Pada hakikatnya *Games Book* didesain dengan harapan dapat memberikan penjelasan yang nyata mengenai sebuah konsep materi yang akan disampaikan. Diharapkan media *Games Book* dapat memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam mengimplementasikan serta mengefisiensikan model pembelajaran *inquiry* sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian treatment by level 2 x 2. Menurut Wayne K. Hoy (2010: 16), "experimental research is the ideal because there is more control over the factors that might confound the findings". Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep IPA (Y). Pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu mencari pengaruh dari variabel perlakuan yaitu brain based learning dan ekpositori (X₁) dan variable moderator yaitu minat belajar (X₂).

Rancangan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan treatment by level 2 x 2

Variabel	Variabel Perlakuan (A)	
Atribut	inquiry	Pembelajaran
Kreativitas	dengan	Ekspositori
(B)	bantuan	(A2)
	media Games	
	Book	
	(A1)	
Minat	A1B1	A2B1
Tinggi (B1)		
Minat Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kampung Bali 07 Pagi Jakarta Pusat. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Kampung Bali 07 Pagi Jakarta Pusat sebanyak 60 siswa dari populasi 70 siswa. Menurut Walpole (2002: 196) a sample is a subset of a population. Teknik pemilihan sampel yaitu dengan simple random sampling. Hasil pemilihan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV-A dan IV-B dengan jumlah sampel masing-masing 30 orang. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilaksanakan 3 minggu dengan rincian: pra penelitian 1 minggu, pelaksanaan penelitian 1 minggu dan analisis, penelaahan pengumpulan alat bukti penelitian selama 1 minggu.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar IPA dan lembar angket minat belajar IPA. Teknik analisis data dilakukan dengan ANAVA 2 jalur yang menggunakan *treatment by level* 2 x 2.

50

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilaksanakan dijabarkan sebagai berikut :

 Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA yang Diajarkan dengan Model Pembelajaran inquiry dengan bantuan Media Games Book dan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA yang Diajarkan Dengan Ekpositori.

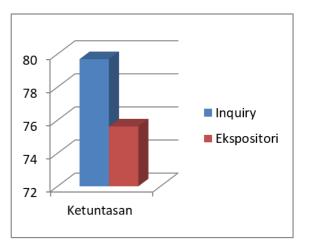
Mengacu kepada hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil kemampuan pemahaman konsep IPA yang dilaksanakan dengan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book dengan hasil kemampuan pemahaman konsep IPA yang dilaksanakan dengan ekpositori.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* merupakan sebuah pembelajaran yang memaksimalkan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Ketika pembelajaran berlangsung, guru harus bisa membuat siswa menjadi lebih mampu dalam memahami makna belajar. Pembelajaran yang dilaksanakan harus menyelaraskan aktivitas siswa dalam mencari dan menggali informasi melalui media permainan.

pembelajaran Sedangkan menggunakan ekpositori adalah cara yang dilaksanakan oleh guru dengan adanya ceramah, tanya jawab, dan penugasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan ekpositori lebih menitikberatkan kepada keterampilan guru dalam menjelaskan materi. Artinya, pembelajaran yang dilaksanakan berpusat kepada guru (teacher centered) bukan berpusat kepada siswa (student centered). Guru menjadi tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sehingga siswa hanya berperan mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.

Perbedaan antara kemampuan pemahaman konsep IPA yang diajarkan dengan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media *Games Book* dan kemampuan pemahaman konsep IPA yang diajarkan dengan ekpositori dinyatakan dalam Gambar 2.

51



Gambar 2. Grafik Perbedaan Kemampuan Hasil Belajar IPA antara penerapan dengan inquiry dan Ekpositori

Walaupun kedua pendekatan memiliki keunggulan masing-masing, pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* terbukti memiliki nilai rata-rata yang lebih baik yaitu 79.69, dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas yang pembelajarannya dilaksanakan dengan pendekatan ekpositori yaitu 75.62.

Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa hasil kemampuan pemahaman konsep IPA yang dilaksanakan dengan model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* lebih tinggi dibandingkan hasil kemampuan pemahaman konsep IPA yang dilaksanakan dengan ekpositori.

Pada dasarnya media Games Book dijadikan sebagai alat bantu supaya model pembelajaran inquiry dapat dilaksanakan dengan baik. Media Games Book menyajikan berbagai permainan menarik yang memuat beberapa pertanyaan dan persoalan yang menantang dan interaktif mengenai materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu penunjang model pembelajaran yang diterapkan peneliti dalam proses pembelajaran IPA. Pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung, media Games Book menyajikan berbagai permasalahan yang menunjang materi pembelajaran. Pertanyaan beragam mulai dari pertanyaan yang bersifat tantangan untuk diisi, pertanyaan yang perlu penelaahan berbagai

sumber referensi, pertanyaan yang perlu didiksusikan secara berkelompok, serta berbagai pertanyaan yang penyelesaiannya harus dibuktikan langsung oleh siswa dengan menggali sumber pembelajaran ataupun melalui diskusi, tanya jawab antar siswa, bahkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

2. Pengaruh Interaksi antara Pendekatan Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA.

Dari temuan penelitian diketahui bahwa interaksi mendapatkan nilai $F_{\text{hitung}} = 7.24 > F_{\text{tabel}} = 4.20$. Artinya, terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar memberikan efek terhadap perlakuan eksperimental yakni melalui model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* dan ekspositori. Efek tersebut selanjutnya mempengaruhi hasil kemampuan pemahaman konsep IPA.

3. Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi dengan Menggunakan Model Pembelajaran *inquiry* dengan Bantuan Media *Games Book* dan Ekpositori.

Minat belajar merupakan salah satu aspek yang menunjang hasil pembelajaran. Minat belajar tinggi tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar yang dihasilkan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan menggunakan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book memperoleh nilai rata-rata sebesar 93.12. Sedangkan siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan menggunakan ekspositori memperoleh nilai rata-rata sebesar 83.75. Ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan minat belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA.

Hal ini membuktikan bahwa siswa yang minat belajar tinggi dan berkombinasi dengan model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* menjadi lebih efektif jika dibandingkan dengan siswa yang minat belajar tinggi dan berkombinasi dengan ekspositori.

 Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Rendah dengan Menggunakan Model Pembelajaran inquiry dengan Bantuan Media Games Book dan Ekpositori.

Model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* menjadi kurang berpengaruh apabila diberlakukan untuk siswa yang memiliki minat belajar rendah. Salah satunya, dikarenakan kondisi pembelajaran yang tidak mendukung. Hal tersebut membuat tidak maksimalnya kegiatan pembelajaran yang direncanakan. Sehingga, hasil yang didapat tidak sesuai harapan.

Fakta yang didapatkan berupa rata-rata skor yang diperoleh siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* sebesar 66.25. Hasilnya lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan ekspositori yaitu sebesar 67.5.

Hal ini menjadi sebuah bukti bahwa Model Pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* menjadi tidak begitu efektif jika dibandingkan dengan ekspositori pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar rendah.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu kepada hasil dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diambil dijabarkan sebagai berikut.

- Implementasi model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book memiliki pengaruh yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan ekspositori.
- 2. Ditemukan interaksi antara pendekatan pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA.
- 3. Siswa dengan minat belajar tinggi yang belajar IPA menggunakan model

- pembelajaran *inquiry* dengan bantuan media *Games Book* memiliki pemahaman konsep IPA yang lebih tinggi daripada siswa yang belajar secara ekspositori.
- Siswa dengan minat belajar rendah yang belajar menggunakan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book memiliki pemahaman konsep IPA yang lebih rendah daripada siswa yang belajar secara ekspositori.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dipaparkan sebelumnya, diajukan beberapa usulan kebijakan, antara lain: 1) Saran bagi pemerintah baik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Lembaga/Badan dan Dinas Pendidikan yang berada di bawahnya untuk dapat mengembangkan kompetensi guru melalui komitmen yang kuat terhadap programprogram yang selama ini dilaksanakan. Hal ini perlu untuk meningkatkan profesionalitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media dan strategi pembelajaran. Selain itu, sebagai apresiasi terhadap para praktisi guru yang sudah membuat kerangka pembelajaran inovatif, dapat diberikan wahana dan fasilitas untuk berbagi ilmu dan strategi inovasi pembelajaran serta diberikan hak atas media atau strategi inovasi yang dibuat melalui dorongan bantuan layanan pemberian sertifikat HAKI. 2) Saran bagi Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta adalah memberikan ruang dan wadah untuk dapat berbagi ilmu terkait pengembangan media dan strategi pembelajaran inovatif baik melalui seminar langsung ataupun virtual kepada rekan guru sejawat, sehingga dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman untuk implementasi pembelajaran inovatif di berbagai jenjang dan muatan pelajaran. 3) Saran bagi Satuan Pendidikan khususnya jenjang SD untuk dapat mempraktekkan model pembelajaran inquiry dengan bantuan media Games Book ini dalam proses pembelajaran di kelas.

PUSTAKA ACUAN

- Carol C Kuhthau. (2007). Guided inquiry: Learning in the 21st Century School. London: Libraries Unlimited.
- Gst. Pt. Indra Yuda Dp. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Otak (Brain

- Based Learning) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri di Desa Sinabun. *Mimbar PGSD UNDIKSHA*. Vol. 1. No. 1.
- Gunduz, Nuket. (2017). Developing and Testing A Scale to Assess Teachers Atitude Toward Peer Mediation of Student Disputes. Scientific Journal Publisher Limited. 17-45.
- Hamdani, Dedy. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Generative Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*. 82.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.*Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamdayana. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter.*Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hedger, Helen and Maria Cooper. (2016).

 Inquiring Minds: Theorizing Children's
 Interest. Vol. 48, No.3.H. 303-322.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jensen, Eric. (2008). *Brain Based Learning*. Yogjakarta: Pustaka Pelajar.
- K. Hoy, Wayne. (2010). *Quantitative Research In Education A Primer*. California: SAGE.
- Kivunja, Charles. (2015). Exploring the Pedagogical Meaning and Imlications of the 4Cs "Super Skills" for the 21st Century through Bruner's 5E Lenses of Knowledge Contruction to Improve Pedagogies of the New Learning Paradigm'. Creative Education. Vol. 6 (1), 227.
- Marasabessy, Apriyadi. (2012). Analisis Pengelolaan Pembelajaran yang Dilakukan oleh Guru yang Sudah Tersertifikasi dan yang Belum Tersertifikasi pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan. Hlm: 8.
- Markaban. (2006). *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Penataran Guru Matematika.
- Masitoh, Siti. (Desember 2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Inquiry

52

- Discovery Learning di Kelas IV SDN Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*. Vol.7 Edisi 2.
- Mulyasa, E. (2012). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pedaste, Margus. (2015). Phases of Inquiry-Based Learning: Definitions and the Inquiry Cycle. *Procedia - Educational* Research Review. Vol. 14, 47–61.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmat. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Jurnal IJPE UPI*. Vol 1 No 1, 27-33.
- Renninger, K Ann. (2015). *Interest In Mathematics* and Science Learning. Washington: American Education Research Association.
- Rihadi. (2018). *Media dan Inovasi Belajar*. Bekasi: CV Asiaka Tarmana.
- Sanjaya, Wina. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sari, Norma Lita. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning terhadap Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Mandala (JUPE)*. Vol. 1 No. 1.
- Sirait, Ratni. (Juni 2012). Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Usaha dan Energi Panas. *Jurnal Pendidikan Fisika UNIMED*. Vol.1 No.1,.
- Sumantri, Syarif. (2014). Pengaruh Umpan Balik dan Minat Profesi Guru terhadap Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. 190-200.
- Sumantri, Syarif. (2016). Assesmen dan Intervensi Pedagogik dalam Membangun Generasi Emas Ditinjau dari Persfektif Pengembangan Kreativitas Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar.* 75.
- Suyono. (2018). Games Book Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kontemporer di SD. Bandung: ALFABETA.

- Tufekci, Serap. (2009). The Effect of Brain Based Learning on Achievement, Retention, Attitude, and Learning Process. *Procedia Social And Behavioral Sciences* 1. 1782– 1791
- Walpole, Ronald E. (2002). *Probability and Statistics for Engineers and Scientists.* New Jersey: Prentice Hall.
- Widiana, I Wayan. (2016). Pengembangan Asesment Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 824.
- Wisudawati, Asih Widi. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA.* Jakarta: Bumi Aksara.