

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING
BERBANTUAN MEDIA *MISSION IMPOSSIBLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Desa Muntilan Kecamatan Muntilan
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Afan Abiyuga
16.0305.0042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Dasar 1945 merupakan hak setiap orang sehingga Pendidikan perlu pertimbangan dalam proses pelaksanaannya. Kesalahan proses Pendidikan akan berakibat pada keterbelakangan sumber daya manusia, Ketika seorang pendidik tidak baik dan benar dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka kualitas belajar seseorang itu akan rendah, yang akan berdampak pada suatu daerah tersebut. Ketertinggalan suatu daerah bukan berarti Pendidikan itu juga ikut tertinggal. Lembaga Pendidikan harus menyadari bahwa untuk keluar dari ketertinggalan itu maka perlu usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pendidikan. Pendidikan dilakukan dengan segala usaha yang dilaksanakan secara sadar dan bertujuan untuk mengubah manusia yang tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan sebagai mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar siswa yang aktif mengembangkan kapasitas dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, moral yang baik dan keterampilan. yang diperlukan dalam bermasyarakat, sebagai proses pembelajaran yang dilakukan adalah usaha yang disadari oleh dirinya agar pengetahuan mampu didapat dengan baik dan berguna bagi segala hal.

Kurikulum adalah rancangan pelajaran yang berisikan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan dalam satu periode jenjang pendidikan. Berbagai macam pelajaran yang termasuk dalam kurikulum, salah satu mata pelajarannya ialah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan mata

pelajaran yang mempermudah siswa untuk terlibat langsung dan menemukan pengetahuannya sendiri. IPA memiliki peranan yang sangat penting terutama dalam mengembangkan kemampuan, sikap dan keterampilan ilmiah siswa. IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Proses pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang aktif, dimana setiap siswa diharapkan melakukan kegiatan seperti halnya ilmuan. Melalui pembelajaran secara langsung kepada siswa, maka siswa akan mengalami proses pembelajaran secara utuh, pembelajaran IPA memiliki beberapa aspek diantaranya yaitu sikap, proses, produk, dan aplikasi, apabila aspek tersebut tidak terpenuhi siswa tidak memperoleh pengalaman secara menyeluruh, mengakibatkan perspetif yang diraih tidak tersentuh dalam pembelajaran. Pembelajaran yang baik untuk digunakan sekarang adalah berpusat pada siswa bukan sekedar guru menerangkan dan siswa mendengar. Pengalaman belajar yang diperoleh dikelas tidak mengarah pada tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar.(Widodo & Widayanti, 2014:1)

Berdasarkan observasi siswa di Desa Muntilan pada tanggal 23 Juni 2020 diperoleh informasi bahwa dalam belajar IPA. Informasi yang diperoleh antara lain: 1) siswa mengalami kesulitan dan ketidakpahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, 2) siswa belum memahami materi peduli terhadap makhluk hidup karena belum adanya media kongkrit, 3) siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran IPA karena belum adanya variasi metode mengajar yang menimbulkan ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran

membuat siswa tidak memahami materi dan akhirnya mereka bergantung pada guru dan teman dalam menyelesaikan soal IPA, 4) perangkat yang digunakan oleh guru masih terbatas dalam penerapan media. Hal ini disebabkan pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah masih menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Upaya yang pernah dilakukan oleh guru kelas yaitu melakukan pembelajaran secara berulang-ulang dan mengadakan evaluasi, namun hasilnya belum optimal dan perlu adanya inovasi dan kreasi pembelajaran untuk penguasaan terhadap materi secara profesional, serta dipadukan dengan pendekatan secara personal terhadap peserta didik supaya proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud.

Salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi pembelajaran IPA di kelas IV yaitu dengan menggunakan model inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible*. Model pembelajaran dimana siswa menerima informasi dan mencari jawaban bahkan memecahkan masalah terhadap pernyataan secara mandiri, Ketika guru memberikan permasalahan siswa akan terlibat secara langsung dari segi mental dan fisik. Inovasi model pembelajaran ini dimana guru menghadirkan situasi dunianya dan menstimulus siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Konsep ini diharapkan lebih bermakna bagi siswa, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan proses

pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami,

Pembelajaran juga perlu didukung media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media kreatif adalah media yang menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Salah satunya adalah media *mission impossible*. Kelebihan dari media pembelajaran tersebut yaitu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, karena media pembelajaran ini siswa terlibat langsung dalam permainan berwawasan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, menjadi hal menarik untuk meneliti pengaruh penggunaan model inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* perluditerapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Perlu di uji apakah berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan alasan di atas maka di susun penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Desa Muntilan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPA di Desa Muntilan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dan ketidakpahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru

2. Siswa belum memahami materi peduli terhadap makhluk hidup karena belum adanya media kongkrit
3. Siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran IPA karena belum adanya variasi metode mengajar yang menimbulkan ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran
4. Perangkat yang digunakan oleh guru masih terbatas dalam penerapan media.

C. Pembatasan Masalah

Adapun masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam mata pelajaran IPA materi peduli terhadap makhluk hidup pada siswa kelas IV di Desa Muntilan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* terhadap hasil belajar IPA di Desa Muntilan”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan masalah yang ingin dikaji adalah untuk menguji pengaruh model inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* terhadap hasil belajar IPA di Desa Muntilan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat praktis untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai landasan teori untuk kegiatan-kegiatan inovasi pembelajaran, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan menambah wawasan bagi pengkajian inovasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat digunakan oleh guru sekolah dasar dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran dan dapat menjadi pengetahuan baru dalam penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam pembelajaran.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternative model pembelajaran IPA sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat.

c. Peneliti

Memberikan wawasan baru tentang pembelajaran IPA sebagai bagian dari peningkatan calon guru yang profesional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman sehingga terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya Menurut Evelin Siregar dkk (2010: 3) belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Menurut Sumiati dkk (2009: 38) secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Belajar menurut Slameto (2010) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut

Rusman (2012) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Jadi belajar tidak hanya penguasaan teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, minat-bakat, sikap, keterampilan, dan lain-lain. Menurut (Purwanto, 2011) hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang

mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Hasil Belajar IPA

Perubahan tingkah laku yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan individu. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Karena belajar adalah suatu proses, maka dari proses tersebut akan menghasilkan suatu hasil, dan hasil dari proses belajar adalah berupa hasil belajar. Menurut Hamalik (2011:52) mengatakan belajar adalah modifikasi untuk memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan serta suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa tergantung dari apa yang ia pelajari selama kurun beberapa waktu. Output (hasil) yang diperoleh siswa biasanya perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang disimbolkan dengan angka atau nilai.

IPA adalah pelajaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Sehingga dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kesempurnaan hasil yang dicapai dari suatu kegiatan/perbuatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Dalam proses pendidikan prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni, penguasaan, perubahan emosional, atau lebih perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu.

3. Pengertian Pembelajaran IPA

Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hakikat IPA, bahwa IPA dapat dipandang sebagai produk, proses dan sikap, maka dalam pembelajaran IPA di SD harus memuat 3 dimensi IPA tersebut. Pembelajaran IPA tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil kesimpulan melatih bersikap objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang

menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Usman Samatowa, 2006: 11-12).

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri dan berbuat untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam dan menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah. Aspek penting yang harus diperhatikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di SD adalah melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pembelajaran IPA dimulai dengan memperhatikan konsepsi/pengetahuan awal siswa yang relevan dengan apa yang akan dipelajari. Selanjutnya aktivitas pembelajaran dirancang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam. Kegiatan pengalaman nyata dengan alam ini dapat dilakukan di kelas atau laboratorium dengan alat bantu pelajaran maupun dilakukan langsung di alam terbuka. Melalui kegiatan nyata dengan alam inilah, siswa dapat mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah seperti mengamati, mencoba, menyimpulkan hasil kegiatan dan mengkomunikasikan kesimpulan kegiatannya. Kegiatan pembelajaran IPA juga dirancang sebanyak mungkin memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Dengan bertanya anak akan berlatih mengemukakan gagasan dan respon terhadap permasalahan yang dihadapinya sehingga dapat mengembangkan

pengetahuan IPA. Di samping bertanya, siswa juga diberi kesempatan untuk menjelaskan suatu masalah berdasarkan pemikirannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran IPA yang dilakukan dengan mengangkat permasalahan dalam dunia nyata yang dialami oleh anak akan lebih menarik bagi anak, sehingga anak dilibatkan secara aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya.

4. Mengukur Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru. Dalam pelaksanaannya seorang guru dapat menggunakan ulangan harian, pemberian tugas, dan ulangan umum. Supaya lebih jelas mengenai alat evaluasi tersebut maka dijelaskan sebagai berikut:

1) Teknik Tes

Teknik tes adalah suatu alat pengumpul informasi yang berupa serentetan pertanyaan atau latihan yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006: 150).

Adapun wujud tes ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- a) Tes diagnosis yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.

- b) Tes formatif adalah tes yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu. Dalam kedudukan seperti ini tes formatif dapat juga dipandang sebagai tes diagnostik pada akhir pelajaran.
- c) Tes sumatif adalah tes yang dilaksanakan berakhinya pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar. Dalam pengalaman di sekolah tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian, dan sumatif dapat disamakan ulangan umum setiap akhir caturwulan (Suharsimi Arikunto, 2009: 33).

2) Teknik Non Tes

Teknik non tes adalah sekumpulan pertanyaan yang jawabannya tidak memiliki nilai benar atau salah sehingga semua jawaban responden bisa diterima dan mendapatkan skor.

- a) Kuesioner (*questioner*) Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.
- b) Wawancara Merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.
- c) Pengamatan/Observasi Pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengamati langsung menggunakan alat indra serta mencatat hasil pengamatan secara sistematis.

- d) Skala bertingkat (*rating scale*) Skala bertingkat merupakan suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala.
- e) Dokumentasi Merupakan tulisan yang dapat dijadikan sumber informasi. Metode dokumentasi dapat dilaksanakan dengan pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya dan check-list (Suharsimi Arikunto, 2006: 151).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengukur prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu dapat menggunakan beberapa cara sesuai dengan apa yang kita kehendaki. Melalui beberapa cara pengukuran prestasi belajar tersebut, dapat diketahui keberhasilan siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru.

5. Ranah Hasil Belajar

Belajar Menurut Bloom (Sudjana, 2010: 22) hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (Sudjana, 2010: 22) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan tipe hasil belajar tingkat kognitif yang paling rendah tetapi hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

- b) Pemahaman (*Comprehension*) adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Dalam hal ini untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal.
- c) Aplikasi (*Application*) adalah menerapkan abstraksi (ide, teori, atau petunjuk teknis) ke dalam situasi baru (situasi kongkret atau situasi khusus).
- d) Analisis (*Analysis*) adalah usaha memilah sesuatu menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- e) Sintesis (*Synthesis*) adalah penyatuan beberapa unsur atau bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh.
- f) Evaluasi (*Evaluation*) adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, atau metodenya berdasarkan standar tertentu.

2) Ranah Afektif

Menurut Sudjana (2010: 29) ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, diantaranya sebagai berikut:

- a) Penerimaan (*Receiving/attending*), yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar, dapat berupa masalah, situasi, gejala, juga dapat termasuk kesadaran dan keinginan untuk menerima rangsangan.

- b) Jawaban (*Responding*), yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar. Hal ini meliputi ketepatan reaksi, perasaan, dan kepuasan dalam menjawab rangsangan dari luar.
- c) Penilaian (*Valuing*), yaitu nilai dan kepercayaan terhadap rangsangan, seperti kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) Organisasi (*Organization*), yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, seperti hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai pada seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotor

Menurut Sudjana (2010: 30) hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Tingkatan keterampilan meliputi:

- a) gerakan refleks (keterampilan yang terdapat pada gerakan yang tidak disadari).
- b) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif maupun motoris.
- d) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.

- e) gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang lebih kompleks.
- f) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran sesuai pokok bahasan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ditekankan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman yang dinyatakan dalam bentuk angka dengan interval 0-100 untuk mengetahui hasil belajar tersebut menggunakan tes hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan materi. Hal ini dimaksudkan bahwa hasil belajar dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Hasil belajar dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

6. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:13) agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

7. Fungsi Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam mempunyai suatu fungsi yang berkaitan dengan pola berpikir secara ilmiah, adapun fungsi IPA menurut kajian dari Depdiknas (2006:2) adalah sebagai berikut:

- 1) Menguasai konsep IPA dan pemanfaatnya dalam kehidupan sehari-hari;
- 2) Mengembangkan keterampilan proses.
- 3) Mengembangkan sikap ilmiah.
- 4) Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara sains, teknologi dan masyarakat.

5) Mengembangkan kesadaran adanya keteraturan alam.

Berdasarkan kajian mengenai fungsi dari IPA tersebut, dapat diambil suatu fungsi yang merupakan ciri khas dari IPA adalah mengembangkan sikap ilmiah, proses pengembangan ini dilakukan dengan cara menanamkan konsep pembelajaran inkuiri atau penemuan dalam setiap konsep pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar agar pola berpikir siswa terbimbing untuk lebih berpikir ilmiah.

8. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup materi mata pelajaran sains yang juga berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:14), sebagai berikut :

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta Kesehatan
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas
- 3) Energy dan perubahannya meliputi: gaya, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya

9. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakter anak usia SD menurut Muhibbin Syah (2015):

a. Senang Bermain

Pada umumnya anak SD terutama kelas-kelas rendah itu senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk

melaksanakan kegiatan Pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah,

b. Senang Bergerak

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama dirasakan anak sebagai siksaan.

c. Senang Bekerja dalam Kelompok

Melalui pergaulan dengan kelompok sebaya, anak dapat belajar aspek-aspek penting dalam proses sosialisasi seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak bergantung pada orang dewasa di lingkungannya, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing secara sehat bersama teman-temannya belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar keadilan dan demokrasi melalui kelompok. Untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas guru dapat mengelompokkan siswa menjadi 3-4 kelompok dalam kelas.

d. Senang Merasakan atau Melakukan Sesuatu Secara Langsung

Berdasarkan teori tentang psikologi perkembangan yang terkait dengan perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasi konkret. Pembelajaran di SD cepat dipahami anak, apabila anak dilibatkan

langsung melakukan atau praktik apa yang diajarkan oleh gurunya, dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh anak akan lebih memahami arah mata angin, anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru, sehingga memudahkan anak dalam mengingatnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa ada banyak karakteristik anak di usia SD, mereka lebih menyukai bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan secara langsung. Anak usia SD apabila diajak untuk melakukan kesenangan tersebut, maka anak akan lebih antusias dalam melakukan kegiatan, dan apabila model pembelajaran dikaitkan dengan apa yang anak inginkan akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama dirasakan anak sebagai siksaan.

B. Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Mission Impossible

1. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Inkuiri merupakan model pembelajaran dimana siswa menerima informasi dan mencari jawaban bahkan memecahkan masalah terhadap pernyataan secara mandiri, Ketika guru memberikan permasalahan siswa akan terlibat secara langsung dari segi mental dan fisik. Beberapa pendapat mengenai inkuiri, pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu masalah yang

dipertanyakan (Majid, 2014: 174). Inkuiri merupakan bagian dari inti kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri (Trianto, 2010: 114-115).

Menurut Sund & Trowbridge, (dalam Sadia Wayan, 2014) yaitu model inkuiri terbimbing peran guru cukup domina, guru membimbing siswa untuk melakukan kegiatan inkuiri dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan awal dan mengarahkan siswa pada suatu diskusi. Proses inkuiri dilakukan melalui tuntunan lembar kerja siswa (LKS) yang agak rinci, dimana setiap tahap ada petunjuk atau pedoman yang dirancang oleh guru. Pedoman tersebut biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan atau langkah-langkah yang menuntun siswa untuk dapat menemukan konsep atau prinsip-prinsip ilmiah yang menjadi target pembelajaran. Model pembelajaran inkuiri terbimbing pada umumnya digunakan bagi siswa yang belum memiliki pengalaman berinkuiri atau belum biasa belajar melalui inkuiri. Ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing yaitu:

- (a) konsep-konsep dan prinsip-prinsip ilmiah harus ditemukan oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran.
- (b) masalah pada setiap kegiatan inkuiri dapat dinyatakan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan.
- (c) inkuiri harus dilakukan melalui kegiatan percobaan penyelidikan atau eksperimen.

- (d) proses berpikir ilmiah, kritis dan kreatif yang merupakan perwujudan dari operasi mental diharapkan terjadi selama proses inkuiri.
- (e) guru harus menyediakan alat dan bahan dalam proses inkuiri.
- (f) sebelum siswa melakukan kegiatan inkuiri, guru perlu mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan pengarah agar proses inkuiri dapat berlangsung lebih efektif.

2. Media *Mission Impossible*

Media mission impossible Konsep media ini menyerupai dengan misi pada sebuah permainan dari media elektronik. Umumnya permainan elektronik memiliki sebuah misi dimana seorang pemain harus menyelesaikan misi dengan sedikit petunjuk, lalu pemain ini mencari sendiri sebuah informasi dan data untuk menyelesaikan permainan ini. Maksud dari media ini sama persis dengan konsep menyelesaikan misi pada permainan elektronik, guru memberikan sebuah media ini dengan bentuk kertas gulungan yang inovatif yang berisikan sebuah petunjuk dimana siswa harus menyelesaikan misi tersebut untuk mencari informasi dan data yang benar-benar mereka lihat dan amati secara kongkrit. Siswa pada kelas tinggi memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan naluri yang baik. Media ini sangat cocok untuk dilakukan di luar kelas dengan mata pelajaran yang ada hubungannya dengan lingkungan sekitar seperti mata pelajaran IPA.

Jadi media yang digunakan adalah sebuah media cetak yang berisikan misi dan petunjuk yang dimana siswa akan menemukan hal-hal yang sudah tertulis di media tersebut. Media ini berfokus pada siswa yang lebih aktif,

guru hanya menjelaskan diawal dan diakhir serta membingbing siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Media Mission Impossible*

Pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media mission impossible adalah model pembelajaran yang permainannya terdapat sebuah gulungan berisi misi atau tugas yang harus diselesaikan oleh siswa, setelah itu siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, setelah guru memberikan aturan main, siswa langsung bergegas untuk berpetualang menyelesaikan misi tersebut bersama teman kelompoknya. Siswa mengamati beberapa hewan yang ada di lingkungan sekitar dengan pengawasan guru hingga siswa mengumpulkan semua data yang telah dicari, kemudian siswa berdiskusi untuk mempersiapkan presentasikan hasil berpetulangannya.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Langkah pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini, menurut Trianto (2007: 69) yang telah diadopsi dari Eggen dan Kauchak, meliputi menyajikan pertanyaan atau masalah, membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan untuk memperoleh data, mengumpulkan dan menganalisis data, serta membuat kesimpulan. Sintaks pembelajaran inkuiri terbimbing terdapat pada table berikut ini:

Tabel 1
Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing berbantuan
Media *Mission Impossible*

FASE	INDIKATOR	PERAN GURU
1	Menyajikan pertanyaan atau masalah	a. Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan dituliskan di papan tulis. b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
2	Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berpendapat dalam membuat hipotesis
3	Merancang percobaan	a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan Langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis. b. Guru membimbing siswa dalam menentukan Langkah-langkah percobaan
4	Melakukan percobaan untuk memperoleh data	Guru membimbing siswa mendapatkan data melalui percobaan
5	Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
6	Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model inkuiri adalah model pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dimana siswa dapat menemukan atau meneliti

masalah berdasarkan fakta untuk memperoleh data, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing siswa dalam belajar.

5. Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran inkuiri terbimbing Menurut Sanjaya (2010), ada beberapa keunggulan dan kelemahan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Beberapa keunggulan tersebut adalah:

- a. Merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.
- b. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c. Merupakan model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d. Keuntungan lain adalah model pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata. Artinya, peserta didik yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh peserta didik yang lemah dalam belajar.

Disamping keunggulan model pembelajaran inkuiri terbimbing juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a. Digunakan sebagai model pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.

- b. Model ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.
- c. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- d. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka model pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, maka dari itu guru dapat memilih model pembelajaran sesuai kondisi dan situasi yang dirasa sangat cocok untuk digunakan saat merancang suatu pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berdampak baik bagi guru saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media *Mission Impossible* Terhadap Hasil Belajar IPA

Model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah model yang tepat diterapkan dalam pembelajaran IPA karena model ini memiliki konsep mengeksplorasi di lingkungannya untuk mencari sumber informasi sebagai bahan pembelajaran, serta dari karakteristik siswa SD yang sangat menyukai hal-hal yang konkrit.

Mission impossible merupakan bentuk permainan yang menantang rasa ingin tahu dan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk

senantiasa memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan. Tantangan dalam permainan ini akan memberikan efek rasa ingin tahu yang besar untuk mencari informasi, memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir kritis, percaya diri dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan fikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* merupakan keterlibatan siswa dalam kegiatan inkuiri akan memberikan kesempatan kepada siswa memupuk rasa tanggung jawab, kejujuran, percaya diri, mengembangkan kreatifitas, mengembangkan rasa ingin tahu, hingga pada ujungnya akan berdampak positif terhadap tercapainya pembelajaran.

D. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam mata pelajaran IPA terhadap kemampuan analisis siswa kelas IV SD Se-Gugus Boden Powell Gebang Purworejo, penelitian yang disusun oleh Panggih Istiarto Achmad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Nilai rata-rata *pretest*

kelas eksperimen 44,35 sedangkan kelas kontrol 45,18. Sementara nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 74,74 sedangkan kelas kontrol 57,90.

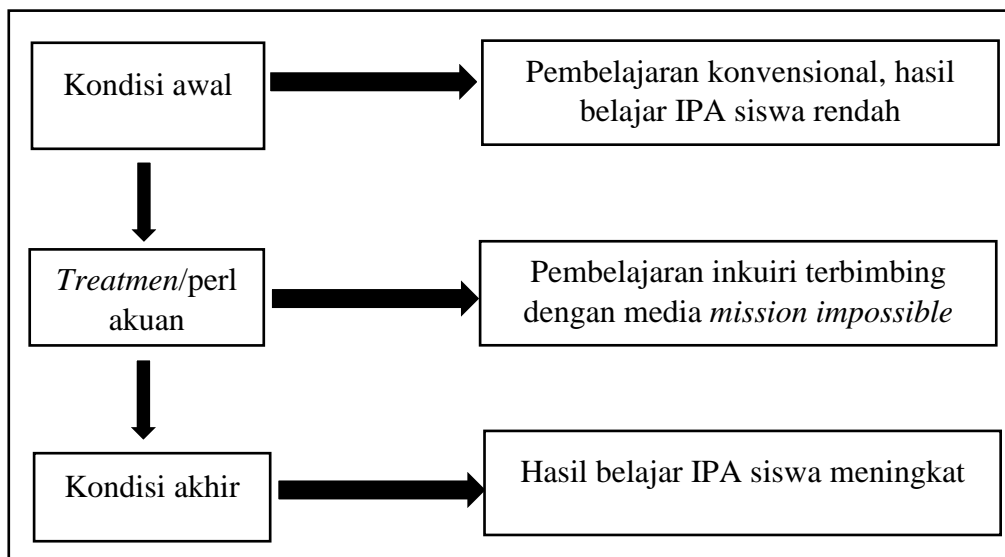
2. Keefektifan model *guided inquiry* dalam pembelajaran IPA ditinjau dari keterampilan berpikir kritis dan generik sains peserta didik di SMP Negeri 4 Wates, penelitian yang disusun oleh Ratnasari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara peserta didik yang berada di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilihat dari hasil uji t didapatkan taraf signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,031. (2) terdapat perbedaan keterampilan generik sains antara peserta didik yang berada di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilihat dari hasil uji U Mann-Whitney didapatkan taraf signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000. (3) *Model guided inquiry* lebih efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dibanding *cooperative learning*, dilihat dari nilai gain ternormalisasi (N-Gain) kelas eksperimen memiliki nilai lebih besar daripada kelas kontrol ($0,3746 > 0,2419$). (4) model *guided inquiry* lebih efektif meningkatkan keterampilan generik sains dibandingkan model *cooperative learning*, dilihat dari nilai mean kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol ($62,78 > 46,55$).
3. Penelitian tentang keterampilan proses sains juga pernah dilakukan oleh (Rohmatika, 2012) yang berjudul “Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Dipadu Kooperatif Jigsaw Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau dari Kemampuan Akademik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penerapan *Guided Inquiry* dikombinasikan dengan model Kooperatif Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan proses sains.

Penelitian yang relevan di atas, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu: (1) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (2) media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar; (3) jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian experiment.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Skema Kerangka Penelitian

Kondisi awal hasil belajar IPA siswa kelas 4 di Desa Muntilan Kecamatan Muntilan terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya rendah. Hal ini diakibatkan karena kurangnya pemahaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar belum maksimal. Perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar.

Pemecahan dari permasalahan di atas, penulis melakukan eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* pada mata pelajaran IPA dengan harapan dilakukannya *treatmen* dapat berpengaruh positif dari penerapan tersebut terhadap hasil belajar IPA di kelas 4 di Desa Muntilan Kecamatan Muntilan pada materi peduli terhadap makhluk hidup.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis Prasetyo dan jannah (2005:76). Hipotesis masih perlu diuji kebenarannya dengan data. Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir diatas maka dalam penelitian ini dapat diajukan hipotesis “Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Media *Mission Impossible* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV di Desa Muntilan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah observasi dibawah kondisi buatan (*artificial conditions*) dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya control Nazir (2014: 51). Penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* terhadap hasil belajar IPA. Penelitian ini menggunakan jenis *pre-eksperimen (one group pretest-posttest)*. Desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 2
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>posttest</i>
T ₀	X	T ₁

Keterangan:

T₀ = *Pretest*, tes sebelum diberikan *treatment*/perlakuan

X = *Treatment*, perlakuan dengan pembelajaran inkuiri terbimbing

T₁ = *Posttest*, tes setelah diberikan *treatment*/perlakuan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah kondisi atau karakteristik yang oleh pengeksperimen dimanipulasikan, dikontrol atau di observasikan. Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) variable yang menjadi focus penelitian ini, yaitu

- a. Variable bebas, yaitu variable yang mempengaruhi variable terikat. Variable bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan media *mission impossible* (X):
- b. Variable terikat, yaitu variable yang menunjukkan pada hasil penelitian yaitu hasil belajar IPA (Y) siswa SD kelas IV.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Supaya tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu diidentifikasi hal-hal sebagai berikut:

- a. Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media *Mission Impossible* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan inkuiri akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, dan membuat kesimpulan yang dikaitkan dengan media *mission impossible* agar mempermudah belajar IPA.
- b. Hasil belajar IPA adalah sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran melalui keterampilan kognitif yang meliputi, pengetahuan dan pemahaman yang dapat dijadikan sebagai alat ukur atau pertimbangan untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar dalam bidang IPA.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

menurut arikunto (2010: 173) adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Jadi

populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah 6 siswa putra dan 4 siswa putri kelas IV di Desa Muntilan.

2. Sampel

sampel adalah Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah Teknik *total sampling* atau pengambilan sampling secara keseluruhan atau pengambilan sampel dari populasi. Jadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV di Desa Muntilan Kecamatan Muntilan yang berjumlah 10 siswa, terdiri dari 6 putra dan 4 siswa putri.

3. Teknik sampling

Teknik sampling merupakan teknik atau cara pengambilan sampel. Penentuan sampel dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang dapat digunakan, dalam penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di Desa Muntilan Kecamatan Muntilan Magelang. Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester Gasal pada tahun ajaran 2020/2021.

F. Metode Pengumpuln Data

Metode pengumpulan data sangat diperlukan dalam penelitian, karena mengacu pada bagaimana cara data tersebut diperoleh. Teknik pengumpulan

data dalam penelitian ini adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar maupun pencapaian atau prestasi. Tes ini berasal dari materi IPA yaitu hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Soal tes berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan empat pilihan, soal tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan/*treatment*.

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPA (sebelum Validasi)

Kompetensi yang diujikan	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor soal
3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan	Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan.	Pilihan Ganda	C1	1,2,5,13,17,18,20,34,38,39
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Mengidentifikasi pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam dalam menjaga.	Pilihan Ganda	C1	16,22,23,26,27,29,30,31,33,35
3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan	Mengidentifikasi fungsinya bagian-bagian hewan.	Pilihan Ganda	C2	4,7,9,10,15,19,28,36,37,40
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Mengidentifikasi peran hewan di lingkungan sekitar sebagai sumber daya alam dalam menjaga keseimbangan alam	Pilihan Ganda	C2	3,6,8,11,12,14,21,24,25,32
Jumlah				40 Soal

G. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*). Lembar tes untuk pengukuran awal (*pretest*) diberikan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan/*treatment* sedangkan lembar tes untuk pengukuran akhir (*posttest*) diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan/*treatment* dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari perlakuan/*treatment* yang diberikan kepada siswa.

Penggunaan tes sebagai metode pengumpulan data, sehingga instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPA ranah kognitif pada materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur (Purwanto, 2013). Pendapat lain tentang validitas dikemukakan oleh (Noor, 2014:19) validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai. Validitas menunjukan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk melakukan fungsi ukurnya. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan dua macam yaitu:

a. Uji Validitas Ahli

Validasi ahli pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan ahli pada perangkat pembelajaran seperti, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi ajar, LKS, soal *pretest* dan *posttest*. Validator dalam uji validitas ahli dilakukan oleh Aditia Eska Wardan, M.Pd selaku dosen ahli materi IPA.

b. Uji Validitas Empiris

Validitas empiris pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes. Tes yang diuji cobakan berjumlah 40 butir soal pilihan ganda dengan responden sebanyak 20 siswa kelas IV di Desa Muntilan, Kecamatan Muntilan. Validitas item butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program komputer IBM *SPSS Statistic 25*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} >$ nilai dari r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} <$ nilai dari r_{tabel} , maka alat ukur tersebut tidak valid. Hasil dari item soal pilihan ganda yang dinyatakan valid maupun gugur akan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Soal

No.Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (20)	Keterangan
1	0,531	0,444	Valid
2	0,435	0,444	Tidak Valid
3	0,464	0,444	Valid
4	0,694	0,444	Valid
5	0,788	0,444	Valid
6	0,435	0,444	Tidak Valid
7	0,464	0,444	Valid
8	0,531	0,444	Valid

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Soal (lanjutan)

9	0,694	0,444	Valid
10	0,788	0,444	Valid
11	0,435	0,444	Tidak Valid
12	0,464	0,444	Valid
13	0,531	0,444	Valid
14	0,694	0,444	Valid
15	0,788	0,444	Valid
16	-0,121	0,444	Tidak Valid
17	0,429	0,444	Tidak Valid
18	0,685	0,444	Valid
19	0,394	0,444	Tidak Valid
20	0,546	0,444	Valid
21	0,076	0,444	Tidak Valid
22	0,258	0,444	Tidak Valid
23	0,685	0,444	Valid
24	0,531	0,444	Valid
25	0,223	0,444	Tidak Valid
26	-0,704	0,444	Valid
27	-0,452	0,444	Valid
28	0,267	0,444	Tidak Valid
29	0,464	0,444	Valid
30	0,200	0,444	Tidak Valid
31	0,268	0,444	Tidak Valid
32	0,653	0,444	Valid
33	0,464	0,444	Valid
34	0,485	0,444	Valid
35	0,653	0,444	Valid
36	0,689	0,444	Valid
37	0,367	0,444	Tidak Valid
38	0,546	0,444	Valid
39	0,284	0,444	Tidak Valid
40	-0,396	0,444	Tidak Valid

Berdasarkan uji validitas tersebut 25 dari 40 butir soal dinyatakan valid dengan rincian nomor item 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 23, 24, 26, 27, 29, 32, 33, 34, 35, 36, 38. Adapun 15 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu nomor item 2, 6, 11, 16, 17, 19, 21, 22, 25,

28, 30, 31,37, 39, 40. Diperoleh kisi-kisi hasil belajar IPA valid disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar (Sesudah Validasi)

Kompetensi yang diujikan	Indikator Soal	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor soal
3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan	Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan.	Pilihan Ganda	C1	1,5,13,18, 20,34,38
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Mengidentifikasi pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam dalam menjaga.	Pilihan Ganda	C1	23,26,27,29,33,35
3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan	Mengidentifikasi fungsi bagian-bagian hewan.	Pilihan Ganda	C2	4,7,9,10,15,36
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Mengidentifikasi peran hewan di lingkungan sekitar sebagai sumber daya alam dalam menjaga keseimbangan alam	Pilihan Ganda	C2	3,8,12,14, 24,32
Jumlah				40 Soal

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji digunakan metode *Alpha Cronbach's* dengan bantuan IBM *SPSS Statistic 25*. Menggunakan taraf signifikan 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan

ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel dengan banyak siswa 20 orang. berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh koefisien *alpha* pada variabel pemahaman sebesar 0,861. Soal dapat dikatakan reliabel apabila nilai koefisien *alpha* $> r_{tabel}$. Hasil koefisien *alpha* yang terdapat dalam tabel dinyatakan lebih besar dari r_{tabel} (0,861>0,444), sehingga item soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai bahan penelitian. Berikut tabel uji reliabilitas yang dijadikan dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Alpha Cronbach's</i>	N Of Items	Keterangan
0,861	25	Sangat Tinggi

Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 7
Tingkat Reabilitas berdasarkan Nilai *Alpha*

No	<i>Alpha</i>	Tingkat Kesukaran
1	Antara 0,80 sd 1,00	Sangat Tinggi
2	Antara 0,60 sd 0,80	Tinggi
3	Antara 0,40 sd 0,60	Cukup
4	Antara 0,20 sd 0,40	Rendah
5	Antara 0,00 sd 0,20	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto, 2009:75)

Berdasarkan tabel 7 hasil nilai reliabilitas nilai *alpha* tergolong pada kategori sangat tinggi, hasil uji reliabilitasnya diperoleh nilai *alfa cronbach's* sebesar 0,861. Nilai tersebut dibandingkan dengan dengan taraf

signifikansi sebesar 0,05. Sehingga nilai *alfa cronbach's* = 0,861 > 0,05 dan bisa dinyatakan reliabel. Terlihat bahwa instrumen tersebut baik dan layak digunakan sebagai penelitian.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjangkau banyaknya subjek siswa tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Mengetahui sukar atau mudahnya soal dapat diketahui dengan menggunakan IBM *SPSS Statistic* 25.

Tabel 8
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tingkat	Kesukaran Kategori Tingkatan Soal
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber : (Arikunto, 2009:208)

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukara soal sebagai berikut :

Tabel 9
Data Hasil Kesukaran Soal

No.Item	Mean	Keterangan
1	0,80	Mudah
3	0,95	Mudah
4	0,65	Sedang
5	0,60	Sedang

Tabel 9
Data Hasil Kesukaran Soal (lanjutan)

7	0,95	Mudah
8	0,80	Mudah
9	0,65	Sedang
10	0,60	Sedang
12	0,95	Mudah
13	0,80	Mudah
14	0,65	Sedang
15	0,60	Sedang
18	0,80	Mudah
20	0,50	Sedang
23	0,80	Mudah
24	0,80	Mudah
26	0,30	Sukar
27	0,60	Sedang
29	0,95	Mudah
32	0,70	Sedang
33	0,95	Mudah
34	0,65	Sedang
35	0,70	Sedang
36	0,75	Mudah
38	0,50	Sedang

4. Uji Daya Beda

Daya beda adalah kemampuan butir soal yang akan diujikan untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah dalam menguasai materi yang akan diujikan. Untuk menguji indeks daya beda menggunakan IBM *SPSS Statistic 25*.

Tabel 10
Indeks Daya Beda

Daya Beda	Interprestasi
0 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

(Arikunto, 2009:213)

Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut :

Tabel 11
Data Hasil Uji Daya Beda

No.Item	r_{hitung}	Keterangan
1	0,531	Baik
3	0,464	Baik
4	0,694	Baik
5	0,788	Baik Sekali
7	0,464	Baik
8	0,531	Baik
9	0,694	Baik
10	0,788	Baik Sekali
12	0,464	Baik
13	0,531	Baik
14	0,694	Baik
15	0,788	Baik Sekali
18	0,685	Baik
20	0,546	Baik
23	0,685	Baik
24	0,531	Baik
26	-0,704	Jelek
27	-0,452	Jelek
29	0,464	Baik
32	0,653	Baik
33	0,464	Baik
34	0,485	Baik
35	0,653	Baik
36	0,689	Baik
38	0,546	Baik

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap persiapan penelitian

- a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan masalah penelitian (bahan literatur).
- b. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, kemudian diajukan kepada kepala Desa Muntilan Kecamatan Muntilan.
- c. Menguji kelayakan kepada ahli akademis yaitu dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data
 - a) Membuat kisi-kisi soal
 - b) Mengadakan uji coba instrumen sebelum digunakan dalam penelitian, dengan tujuan menguji validitas dan reabilitas item soal.
 - c) Perbaiki instrumen yang telah diuji.
- e. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yaitu silabus, RPP, kisi-kisi materi ajar, materi ajar, soal evaluasi, LKS, dan media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini Desa Muntilan yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut :

- a) Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada
- b) Memberikan *pretest*

c) Melaksanakan pembelajaran menggunakan model inkuiri terbimbing berbantuan media *Mission Impossible*

d) Memberikan *posttest*

e) Menganalisis hasil *pre-test* untuk menentukan tindak lanjut

3. Tahap Pelaporan

a) Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian

b) Pelaporan hasil penelitian.

J. Metode Analisis Data

Uji *wilcoxon signed test* adalah salah satu uji non parametik untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari objek yang memiliki data berdistribusi tidak normal. penelitian ini teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji non parametris. Uji non parametris yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon*. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 25 for windows. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *wilcoxon*:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $<0,05$ maka H_a diterima.
2. Sebaliknya, jika Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari $>0,05$ maka H_a ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* pada 10 siswa kelas IV di Desa Muntilan, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Asymp. Sig (2 tailed)* menunjukkan hasil sebesar 0,005. Nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ yang berarti model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Pemberian perlakuan dengan Pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* selama empat kali perlakuan dalam hari yang berbeda mampu meningkatkan nilai rata-rata yang tadinya mendapat rata-rata nilai 52,8 dengan menjadi rata-rata nilai 82,0.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi tenaga pendidik Sekolah Dasar

Hendaknya guru dapat menggunakan Pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* pada mata pelajaran IPA terutama materi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *mission impossible* bukan lah satu satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Peneliti selanjutnya harus lebih meningkatkan kecermatan dan ketepatan dalam mencari dan menemukan kembali pembelajaran dan media yang lebih variatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2017). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama 1 Pacitan*. (n.d.). Pacitan: Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran , Vol.2, No.2: 127.
- Kustandi, S. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M, S. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasir, M. (2014). *Metodelogi Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noor. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencan.
- Prasetyo, B. J. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA.
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana membelajarkan IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siregar, E. D. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Slameto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – progresif (kedua ed)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati, A. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Supandi. (1992). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2010). *Bumi Aksara*. Jakarta: Model Pembelajaran Terpadu.
- Wayan, S. (2014). *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widodo, & W. (2014). *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. *Jurnal Fisika Indonesia*. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>.