

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDE INQUIRY* DENGAN
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TOTOKATON**

(Skripsi)

Oleh

DITA SETIANINGSIH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDE INQUIRY* DENGAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TOTOKATON

Oleh

DITA SETIANINGSIH

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPA siswa di SD Negeri 1 Totokaton. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media terhadap hasil belajar IPA siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *non-equivalent group design*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,76 > t_{tabel} = 2,02$ yang menandakan tingkat kebermaknaan signifikan, dan H_0 dinyatakan diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dalam penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton.

Kata kunci: *guide inquiry*, media realia, IPA

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDE INQUIRY* DENGAN
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TOTOKATON**

Oleh

DITA SETIANINGSIH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDE INQUIRY* DENGAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TOTOKATON**

Nama Mahasiswa : **Dita Setianingsih**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053040

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

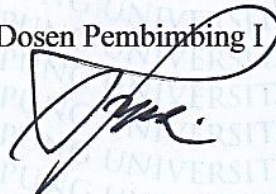
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



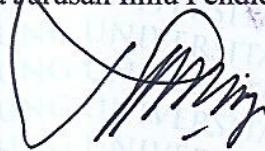
Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 19591012 198503 1 002

Dosen Pembimbing II



Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

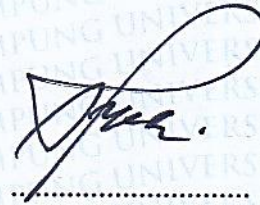


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

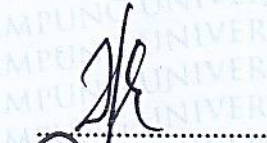
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

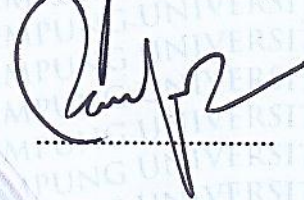
Ketua : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Muncarno, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Rapani, M.Pd.**



Desain Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Mei 2018

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Setianingsih
NPM : 1413053040
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Totokaton” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 14 Mei 2018

Yang membuat Pernyataan



Dita Setianingsih

NPM 1413053040

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dita Setianingsih, dilahirkan di Totokaton Kecamatan Punggur Lampung Tengah, pada tanggal 6 September 1996. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Sudarwan dan Ibu Sri Utami.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Totokaton lulus pada tahun 2009.
2. SMP Negeri 1 Punggur lulus pada tahun 2012.
3. SMA Negeri 1 Kotagajah lulus pada tahun 2014, peneliti merupakan salah satu dari 21 siswa lulusan akselerasi di SMA Negeri 1 Kotagajah tahun 2012-2014.

Pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTO

"Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri".

(QS AL-Ankabut:6)

"Hidup itu ibarat orang naik sepeda, untuk menjaga keseimbangan Kau harus tetap bergerak".

(Albert Einstein)

"Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba. Jangan biarkan penyesalan datang karena kamu selangkah lagi untuk menang".

(R. A. Kartini)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Ku ucapkan Alhamdulillah rasa syukurku kepada Allah SWT yang selalu menghadiahkan kepadaku kemudahan dibalik setiap kesulitan, dan tak lupa shalawat serta salam selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW.

KU PERSEMBAHKAN SKRIPSI INI UNTUK:

Orang Tuaku Tercinta, Sumber Semangatku

Bapak Sudarwan dan Ibu Sri Utami

Kupersembahkan sebuah tulisan dari didikan Bapak dan Ibu yang ku aplikasikan dengan ketikan hingga menjadi barisan tulisan dengan beribu kesatuan, berjuta makna kehidupan, tidak bermaksud yang lain hanya ucapan TERIMA KASIH yang setulusnya tersirat dihati yang ingin ku sampaikan atas segala dukungan, penguatan, serta usaha dan jerih payah pengorbanan untuk anakmu selama ini. Hanya sebuah kado kecil yang dapat ku berikan dari bangku kuliahku yang memiliki sejuta makna, sejuta cerita, sejuta kenangan, pengorbanan, dan perjalanan untuk dapatkan masa depan yang ku inginkan atas restu dan dukungan yang selalu Bapak dan Ibu berikan kepadaku.

Teruntuk Adikku yang Kusayangi:

Arvandra Dewansyah

Terimakasih selalu memberikan dukungan dan doa yang tulus serta celotehan yang menjadi sumber pengobat penatku dalam penyusunan karya ini, besar harapanku dapat menjadi tauladan yang baik untukmu agar kamu menjadi sosok yang lebih hebat dariku.

Alamamater tercintaku

Universitas Lampung

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Totokaton”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman., M. Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan sumbang saran untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan banyak

ilmu kepada peneliti serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

6. Bapak Drs. Supriyadi, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Kampus B FKIP Universitas Lampung yang turut andil dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Miseri, S. Pd., Kepala SD Negeri 1 Totokaton yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Ibu Suparmi, Am. Pd., teman sejawat yang banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Eka Purwati, Am. Pd., teman sejawat yang banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat dan partner seperjuanganku suka dan duka semasa kuliah: Febri Puspitaningrum, Azkia Febri Al Husna, Estri Desi Rahmawati, Diah Ayu Susilawati, Faizatur Rokhmah, dan Surya Ardinata yang selalu memberikan bantuan dan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
13. Team sukses “*Jago Semmes Squad*”, yang selalu membantu baik moril maupun materiil untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

14. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2014 khususnya kelas A, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan: Silvi, Ajay, Anis, Dona, Keket, Chandra, Ayu, Derios, Enggal, Dimas, Hanif, Solehah, Hanifah, Abi, Ani, Wayan, Suci, Sunita, Milla, Putri.
15. Pengelola Beasiswa Bidikmisi Universitas Lampung, yang memberikan segala bantuan baik materiil maupun non materiil.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Terimakasih banyak, semoga Allah SWT melindungi dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Metro, Mei 2018
Peneliti

Dita Setianingsih
NPM 1413053040

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	13
A. Kajian Pustaka	13
1. Hasil Belajar	13
a. Belajar.....	13
b. Hasil Belajar	14
2. Model Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Pembelajaran	16
b. Pengertian Model Pembelajaran.....	16
c. Macam-macam Model Pembelajaran	17
3. Model Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i>	18
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i>	18
b. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i>	20
c. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i>	22
d. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i>	23
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i>	26
4. Media Pembelajaran.....	29
a. Pengertian Media Pembelajaran	29
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	30

	Halaman
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	31
5. Media Realia	33
a. Pengertian Media Realia.....	33
b. Karakteristik Media Realia.....	34
c. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia	35
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia.....	36
6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	38
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	38
b. Pembelajaran IPA SD.....	39
c. Karakteristik Pembelajaran IPA SD.....	40
d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA SD.....	41
e. Tujuan Pembelajaran IPA SD	42
7. Penelitian yang Relevan	43
B. Kerangka Pikir	45
C. Hipotesis Penelitian	47
III. METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	48
B. Prosedur Penelitian	49
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
1. Tempat Penelitian.....	50
2. Waktu Penelitian	51
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
1. Populasi Penelitian	51
2. Sampel Penelitian.....	52
E. Variabel Penelitian.....	53
F. Definisi Operasional Variabel.....	54
1. Definisi Operasional Variabel Bebas (x)	54
2. Definisi Operasional Variabel Terikat (y).....	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
1. Tes	57
2. Teknik Non Tes.....	58
a. Observasi	58
b. Dokumentasi.....	58
H. Uji Prasyarat Instrumen	59
1. Uji Coba Instrumen Penelitian	59
2. Uji Prasyarat Instrumen Tes	60
a. Uji Validitas.....	60
b. Uji Reliabilitas.....	62
c. Taraf Kesukaran	63
d. Uji Daya Pembeda.....	64

	Halaman
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	65
1. Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	65
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual	65
b. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa.....	66
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal....	66
d. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>)	66
e. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Guide Inquiry</i>	67
2. Uji Prasyarat Analisis Data	68
a. Uji Normalitas	68
b. Uji Homogenitas.....	69
3. Uji Hipotesis.....	70
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	72
1. Visi dan Misi	72
a. Visi	72
b. Misi.....	72
2. Sarana dan Prasarana.....	73
3. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan.....	73
B. Pelaksanaan Penelitian.....	75
1. Persiapan Penelitian	75
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	75
a. Validitas.....	76
b. Reliabilitas	77
c. Taraf Kesukaran	77
d. Daya Pembeda.....	78
e. Rekapitulasi Keputusan Akhir Penggunaan Instrumen Soal Tes	79
3. Pelaksanaan Penelitian	80
4. Pengambilan Data Peneliiian.....	81
C. Deskripsi Data Penelitian	81
D. Analisis Data Penelitian	82
1. Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	82
2. Persentase Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i> dengan Media <i>Realia</i>	88
a. Persentase Rata-rata Keterlaksanaan Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i> dengan Media <i>Realia</i>	88
b. Peningkatan Persentase Rata-rata Keterlaksanaan Pembelajaran <i>Guide Inquiry</i> dengan Media <i>Realia</i>	90
E. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	92
1. Hasil Uji Normalitas.....	92
2. Hasil Uji Homogenitas	93
3. Hasil Uji Hipotesis	93

	Halaman
F. Pembahasan.....	95
G. Keterbatasan Penelitian.....	100
V. KESIMPULAN DAN SARAN	101
A. KESIMPULAN.....	101
B. SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai <i>mid</i> semester ganjil siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton	5
2. Pembelajaran dengan model <i>guide inquiry</i>	26
3. Data siswa kelas V SD negeri 1 Totokaton	52
4. Sintaks pembelajaran model <i>guide inquiry</i> denga media realia.....	55
5. Kisi-kisi soal tes hasil belajar kognitif.....	60
6. Interpretasi koefisien korelasi nilai r	61
7. Koefisien reliabilitas	63
8. Indeks kesukaran soal	64
9. Kategori daya pembeda.....	65
10. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa	66
11. Interpretasi aktivitas pembelajaran	68
12. Daftar Urut Kepangkatan (DUK) SD negeri 1 Totokaton	74
13. Rekapitulasi uji validitas soal tes	76
14. Rekapitulasi uji taraf kesukaran soal tes	78
15. Rekapitulasi uji daya pembeda soal	79
16. Rekapitulasi keputusan akhir penggunaan soal tes	80

	Halaman
17. Peningkatan nilai kelas eksperimen	83
18. Peningkatan nilai kelas eksperimen	84
19. Rekapitulasi nilai n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel penelitian	46
2. Desain penelitian.....	49
3. Denah SD negeri 1 Totokaton.....	73
4. Perbandingan nilai rata-rata pretest posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	85
5. Kurva peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest Kelas eksperimen dan kelas kontrol	86
6. Kategori peningkatan N-Gain siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	87
7. Perbandingan Nilai rata-rata n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol.	88
8. Persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran <i>guide inquiry</i> dengan media realia	89
9. Peningkatan persentase rata-rata pembelajaran <i>guide inquiry</i> dengan media realia	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat penelitian pendahuluan dari fakultas.....	109
2. Surat izin penelitian dari fakultas	110
3. Surat keterangan dari fakultas	111
4. Surat pemberian izin penelitian	112
5. Surat pertanyaan teman sejawat kelas VA.....	113
6. Surat pertanyaan teman sejawat kelas VB.....	114
7. Surat keterangan penelitian.....	115
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
8. Pemetaan SK dan KD	117
9. Silabus pembelajaran	120
10. RPP kelas eksperimen.....	124
11. Lembar kerja siswa (LKS) kelas eksperimen	135
12. RPP kelas kontrol	148
13. Lembar kerja siswa (LKS) kelas kontrol.....	154
14. Format kisi-kisi instrumen tes	155
15. Soal uji instrumen tes.....	161
16. Kunci jawaban soal instrumen tes	168

17. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>guide inquiry</i> (guru)	169
18. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>guide inquiry</i> (siswa)	172

**HASIL UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN ,
DAYA PEMBEDA DAN INSTRUMEN PENELITIAN**

19. Hasil uji validitas	176
20. Hasil uji reliabilitas.....	180
21. Hasil uji taraf kesukaran	183
22. Hasil uji daya pembeda.....	185
23. Rekapitulasi keputusan akhir hasil uji instrumen penelitian	187
24. Format kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	189
25. Soal <i>pretest</i>	192
26. Kunci jawaban soal <i>pretest</i>	196
27. Soal <i>posttest</i>	197
28. Kunci jawaban soal <i>posttest</i>	201

HASIL PENELITIAN

29. Rekapitulasi hasil belajar ranah kognitif kelas eksperimen.....	203
30. Rekapitulasi hasil belajar ranah kognitif kelas kontrol.....	204
31. Rekapitulasi persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan model <i>guide inquiry</i> dengan media realia.....	205
32. Hasil uji normalitas	207

	Halaman
33. Hasil uji homogenitas	214
34. Hasil uji hipotesis	217
TABEL-TABEL STATISTIK	
35. Tabel nilai r <i>product moment</i>	222
36. Tabel nilai-nilai chi kuadrat (χ^2)	223
37. Tabel luas di bawah lengkungan kurva normal dari 0–z.....	224
38. Tabel distribusi f (probabilita 0,05).....	225
39. Tabel nilai-nilai dalam distribusi t.....	226
DOKUMENTASI	
40. Dokumentasi	228

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan dari suatu negara, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa dimata dunia. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat, dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter, cerdas, serta memiliki keterampilan yang memadai.

Setiap individu berhak menerima pendidikan yang layak dan memadai, karena dengan adanya pendidikan ini individu-individu tersebut dapat memperoleh bekal guna mengembangkan potensi dirinya untuk memperbaiki kualitas kehidupannya menjadi lebih baik dimasa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3 (2003: 7) yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagaimana amanat undang-undang tersebut, Indonesia harus menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan menyeluruh guna mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang juga berkualitas, berdaya saing tinggi dan sesuai dengan kebutuhan bangsa, untuk mencapai tujuan tersebut, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dilaksanakan dengan mengacu pada kurikulum. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa: “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Berdasarkan undang-undang tersebut kurikulum yang dilaksanakan haruslah diseragamkan, agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi, dan bahan pelajaran antara satu wilayah dengan wilayah yang lain. Kurikulum yang berlaku saat ini ialah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan kurikulum 2013. Adapun penelitian ini dilakukan pada sekolah yang menerapkan kurikulum KTSP pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pendidikan IPA di Sekolah Dasar (SD) seharusnya menuntun siswa untuk memiliki kesempatan mengeksplorasi pengetahuan, pengalaman serta imajinasi mereka dalam kegiatan belajar, agar apa yang siswa dapatkan nanti akan lebih diingatnya. Mata pelajaran IPA tidak bisa diajarkan secara hafalan, verbal atau hanya diberikan penjelasan saja, tetapi siswa harus terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuannya melalui kegiatan belajar

sambil berbuat (*learning by doing*) agar siswa tidak hanya sekedar tahu tetapi memahami konsep yang dipelajarinya secara lebih mendalam.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran IPA tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, mencari, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Melalui pembelajaran tersebut, siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat dikembangkan lebih lanjut dalam kehidupannya. Pada pembelajaran IPA siswa seharusnya memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan, pengalaman serta imajinasi mereka dalam kegiatan belajar, agar apa yang siswa dapatkan nanti akan lebih diingatnya. Mata pelajaran IPA tidak bisa diajarkan secara hafalan, verbal atau hanya diberikan penjelasan saja, tetapi siswa harus terlibat dalam proses menemukan pengetahuannya melalui kegiatan belajar sambil berbuat (*learning by doing*) agar siswa tidak hanya sekedar tahu tetapi memahami konsep yang dipelajarinya secara lebih mendalam.

Dilihat dari skala internasional yang dijelaskan dalam Kemendikbud.go.id (2016), Indonesia menempati peringkat ke-71 dari 72 negara menurut PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada survei yang dilakukan pada tahun 2012, sedangkan pada tahun 2015 Indonesia menempati peringkat ke-65 dari 72 negara melalui *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) untuk mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara tersebut. Setiap tiga tahun, siswa berusia 15 tahun

dipilih secara acak, untuk mengikuti tes dari tiga kompetensi dasar yaitu membaca, Matematika dan Sains. Hasil uji dari ketiga kompetensi tersebut, Indonesia berada di peringkat 62 dalam bidang Sains, 64 untuk membaca dan 63 untuk Matematika. Berdasarkan peringkat tersebut terlihat bahwa kemampuan literasi Sains/IPA siswa Indonesia lebih rendah dibanding kompetensi yang lain. Professor Nizam dalam Kompas.com (2016) mengemukakan bahwa berdasarkan data TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*), pembelajaran pada bidang Sains atau IPA dengan skor 397, Indonesia diurutan ke-45 dari 48 negara. Menurut data TIMSS tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan bernalar siswa dalam bidang sains masih rendah dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya seperti Singapura, Brunei, Malaysia dan Thailand, yang mana Indonesia menempati posisi ke-5 dalam bidang ilmu sains tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut Susanto (2016: 165) menyatakan bahwa nilai hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih jauh di bawah standar rata-rata yang diharapkan yaitu 5,5. Ironisnya justru semakin tinggi jenjang pendidikan, maka pemerolehan rata-rata nilai UAS pendidikan IPA ini semakin rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan data-data tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan bernalar siswa Indonesia dalam bidang sains atau IPA masih rendah dalam skala internasional. Adanya permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor antara lain yakni penerapan model pembelajaran yang digunakan guru

kurang relevan untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam bernalar, guru kesulitan memilih dan menentukan alat peraga yang sesuai dengan materi yang dapat membantu guru menanamkan konsep yang benar pada siswa, pembelajaran hanya menekankan pada hasil pembelajaran bukan proses pembelajaran sehingga pembelajaran IPA kurang bermakna. Hal tersebut menyebabkan sasaran atau target tujuan pembelajaran IPA yang ingin dicapai dari proses pembelajaran tidak tercapai secara optimal, yang menyebabkan nilai hasil belajar siswa rendah karena tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA rendah.

Permasalahan serupa juga terjadi di SD Negeri 1 Totokaton, Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah, yang mana dapat dilihat dari tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Data nilai *mid* semester ganjil siswa kelas V SD negeri 1 Totokaton

No.	Kelas	Interval Nilai							
		IPA		Bahasa Indonesia		Matematika		IPS	
		<65	65	<70	70	<65	65	<70	70
1.	V A	18	4	12	10	17	5	15	7
2.	V B	16	6	11	11	14	8	14	8
Jum-Lah	Siswa	34	10	23	21	31	13	29	15
Persentase (%)		77,27	22,73	52,27	47,73	70,45	29,55	65,91	34,09

(Sumber: Dokumentasi nilai *Mid* semester kelas V SD Negeri 1 Totokaton)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas V hanya 10 orang siswa atau 22,73 % dari jumlah keseluruhan 44 orang siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Hasil pencapaian ketuntasan

pembelajaran IPA tersebut juga lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya (Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPS). Hal tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Totokaton. Mengacu pendapat Mulyasa (2013: 131) yang menyatakan bahwa pembelajaran di kelas dianggap tuntas apabila 75% dari jumlah siswa memiliki nilai di atas KKM.

Selain itu, peneliti juga memperoleh informasi berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 18 dan 26 Oktober 2017, pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang pada umumnya masih menggunakan metode-metode dan model pembelajaran konvensional yang hanya terpaku pada buku dan lebih berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat, menghafal informasi dan mengerjakan soal-soal latihan daripada melakukan kegiatan praktik melalui percobaan atau eksperimen. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan terkesan monoton karena siswa cenderung pasif dan kurang partisipatif dalam kegiatan pembelajaran. Guru kurang melakukan inovasi dalam penggunaan metode-metode atau model pembelajaran yang aktif dan inovatif yang lebih bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan pada siswa untuk mengkonstruksi secara mandiri proses pemahaman materi melalui proses pembelajaran yang lebih aktif melalui kegiatan-kegiatan pencarian dan pemecahan masalah.

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru juga perlu memerhatikan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Namun

kenyataannya, guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal sehingga seringkali menimbulkan rasa khayal pada siswa yang dapat mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak. Mengacu pada hal ini, sarana atau media pembelajaran nyata (media realia) perlu digunakan oleh guru untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media nyata dalam pembelajaran IPA sangat cocok jika dilihat pada tahap perkembangan intelektual siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Piaget (dalam Susanto, 2016:77) berpendapat bahwa anak dalam usia 7-11 tahun berada pada perkembangan kemampuan intelektual pada tingkat operasional konkret, sehingga dengan menyajikan media pembelajaran yang nyata (*real*) dapat mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model inkuiri terbimbing atau *Guide Inquiry* pada pembelajaran IPA dengan menggunakan bantuan media realia. Model inkuiri menekankan pada kegiatan siswa menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan sebagai wujud adanya perubahan perilaku menggunakan media *real* atau nyata. Fathurrohman (2015 :106) berpendapat bahwa pembelajaran *Guide Inquiry* adalah seni dalam sains tentang mengajukan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menghendaki pengamatan dan pengukuran, pengajuan hipotesis dan penafsiran, pembangunan dan pengujian model melalui eksperimen, refleksi, dan pengakuan atas kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan dari metode penyelidikan yang digunakan melalui bimbingan atau petunjuk dari

guru. Model pembelajaran ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPA di SD yaitu mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan dengan bimbingan dan kontrol dari guru. Haryanti (2014) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Guide Inquiry* lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Hal ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri terbimbing dengan bantuan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pujita (2006: 18) berpendapat bahwa pemilihan media realia sebagai media pembelajaran karena pada umumnya media realia mudah ditemui sebab merupakan benda nyata atau asli yang ada di sekitar lingkungan. Melalui penggunaan media realia, maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal karena dalam penggunaannya siswa dapat memperoleh pengalaman langsung serta informasi yang didapat lebih jelas dan akurat sehingga dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar IPA siswa dapat menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti terinspirasi untuk mengadakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Totokaton Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar IPA di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
2. Mekanisme pelaksanaan pembelajaran IPA masih bersifat konvensional.
3. Proses pemahaman IPA siswa hanya melalui pembelajaran *drill* tanpa adanya kegiatan praktik atau eksperimen.
4. Siswa cenderung pasif dan kurang partisipatif saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Pembelajaran hanya terpaku pada buku pelajaran dan guru (*teacher centered*).
6. Siswa masih kesulitan dalam memahami pengetahuan yang bersifat abstrak.
7. Kurangnya pemanfaatan media dan variasi dalam penggunaan model pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien, terarah dan tepat dikaji. Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Totokaton.

2. Hasil belajar IPA siswa pada ranah kognitif dilihat dari hasil ketuntasan dan peningkatan nilai IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni: “Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton Tahun Pelajaran 2017/2018?”.

E. Tujuan Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton Tahun Pelajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Siswa

Penelitian eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia, dengan begitu diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan dan model yang lebih bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa serta mutu pendidikan di SD Negeri 1 Totokaton dan sekolah-sekolah di sekitarnya.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga bagi peneliti guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran serta menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap masalah yang akan dikemukakan, maka perlu adanya ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia serta hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton Tahun Ajaran 2017/2018.
4. Lokasi penelitian di SD Negeri 1 Totokaton Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Hasil Belajar

a. Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang penting dalam suatu upaya pemerolehan ilmu. Banyak ahli yang mengemukakan pendapat tentang pengertian belajar. Menurut Susanto (2016: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Suprihatiningrum (2013: 15) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai-nilai dan sikap. Sunaryo (dalam Komalasari 2010: 2) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha konstruktivistik atau membangun konsep untuk memperoleh pemahaman atau pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas yang dilakukan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku serta kemampuan yang relatif tetap dan bersifat positif.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi setelah melalui proses pembelajaran. Susanto (2016: 5) mendefinisikan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Taurina (2015) "*Learning outcomes are described as written statements of what a learner is expected to know, understand and/or be able to do at the end of a period of learning*" (Hasil pembelajaran digambarkan sebagai pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan oleh seorang pelajar untuk diketahui, mengerti dan / atau dapat dilakukan pada akhir masa belajar). Sudjana (dalam Kusnandar, 2010: 276) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Fokus pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan). Berdasarkan taksonomi Bloom (dalam Sumantri, 2015: 28-31), aspek kognitif terdiri atas enam tingkat yaitu:

pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntethesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Tingkatan tersebut dikenal dengan ranah kognitif C1 sampai dengan C6. Namun, hasil belajar pada ranah kognitif yang dilihat dalam penelitian ini dibatasi pada tingkatan C1, C2 dan C3 yaitu tingkatan pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil akhir dari suatu proses belajar baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui kegiatan pengumpulan-pengumpulan informasi/fakta tentang pencapaian kompetensi yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan alat pengukuran. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional mengidentifikasikan (C1), menggolongkan (C2) dan menerapkan (C3).

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Adanya kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Susanto (2016: 19) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Menurut Nata (dalam Fathurrohman, 2015: 17-18) pembelajaran

adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar. Rusman (2014: 3) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses mengajarkan suatu konsep atau pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada siswa melalui kegiatan interaksi dengan menggunakan perangkat pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran diperlukan oleh guru untuk merancang suatu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Fathurrohman (2015: 29) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Joyce and Weil (dalam Rusman, 2012: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk

kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan memimpin pelajaran di kelas atau yang lain. Trianto (2012: 22) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain atau rancangan pembelajaran secara umum yang direncanakan sedemikian rupa sebagai pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar bagi siswa serta untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. **Macam-macam Model Pembelajaran**

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat kita terapkan guna mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, materi serta tujuan pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang berorientasi dan berpusat pada siswa (*student centered oriented*) menurut Fathurrohman (2015: 103-118) yaitu:

- 1) Model pembelajaran *Inquiry* atau inkuiri adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab dan mengantarkan pada pengujian dan eksplorasi bermakna.
- 2) Model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah

nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru.

- 3) Model *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengadaan proyek atau kegiatan penelitian kecil dalam pembelajaran.
- 4) Model *Experiential Learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman adalah model pembelajaran dimana proses belajar secara induktif, berpusat pada pembelajar dan berorientasi pada aktivitas refleksi secara personal tentang suatu pengalaman.

Berdasarkan beberapa model pembelajaran yang berpusat pada siswa menurut Fathurrohman di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Inquiry* tipe *Guide Inquiry* yang dirasa dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pada penelitian ini dalam upaya peningkatan hasil belajar IPA siswa yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran IPA SD serta usia siswa SD yang masih memerlukan bimbingan guru.

3. Model Pembelajaran *Guide Inquiry*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Guide Inquiry*

Guide Inquiry atau inkuiri terbimbing merupakan pembelajaran yang mendorong siswa berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan pencarian yang dibimbing oleh guru.

Fathurrohman (2015 :106) berpendapat bahwa pembelajaran *Inquiry* atau pembelajaran Inkuiri adalah seni dalam sains tentang mengajukan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menghendaki pengamatan dan pengukuran, pengajuan hipotesis dan penafsiran, pembangunan dan pengujian model melalui eksperimen, refleksi, dan pengakuan atas kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan dari metode

penyelidikan yang digunakan, sedangkan *Guide Inquiry* merupakan model pembelajaran inkuiri terbimbing yang mana dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada peserta didik. Menurut Villagonzalo (2014) “*Guide Inquiry Learning is a research based, student centered philosophy and science pedagogy in which students work in small groups to engage in Guide inquiry using carefully designed materials that direct and guide students to build and rebuild their chemistry knowledge*” (pembelajaran inkuiri terbimbing adalah pembelajaran berbasis penelitian, berpusat pada siswa filsafat dan ilmu pedagogi dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk terlibat dalam penyelidikan terpandu dengan menggunakan bahan yang dirancang dengan cermat yang mengarahkan dan membimbing siswa untuk membangun dan membangun kembali pengetahuan ilmiah mereka). Hamdayama (2014: 31) menjelaskan bahwa inkuiri berasal dari kata ‘*to inquire*’ yang berarti ikut serta atau terlibat, dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi dan melakukan penyelidikan. Menurut Hanafiah dan Cucu (2010: 77) Model pembelajaran *Guide Inquiry* atau sering disebut dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing, yang mana merupakan wujud dari pelaksanaan pembelajaran inkuiri namun pelaksanaan pembelajaran *inquiry* yang dilakukan atas petunjuk dari guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri terbimbing adalah

rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan pengetahuan dan memecahkan masalah melalui kegiatan mencari dan menyelidiki sehingga siswa mampu berpikir kritis, logis dan analitis dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui bimbingan dan instruksi guru dalam proses pelaksanaannya dari awal hingga akhir kegiatan. Model inkuiri menggunakan pendekatan pembelajaran *student centered learning* (berpusat pada siswa), menggunakan metode diskusi, tanya jawab, eksperimen dan penugasan, serta menggunakan teknik dengan mengelompokkan siswa secara acak agar dalam satu kelompok terdiri dari siswa yang heterogen.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Guide Inquiry*

Pembelajaran inkuiri bertujuan membantu siswa mengembangkan disiplin dan keterampilan intelektual dalam mencari jawaban untuk memecahkan masalah. Hal ini akan membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar sehingga akan menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa bahwa ia mampu menemukan pengetahuan secara mandiri. Sanjaya (dalam Fathurrohman, 2015: 106) menyatakan beberapa hal yang menjadi ciri utama model pembelajaran inkuiri atau *Guide Inquiry* yaitu:

(1) inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, (2) seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri, (3) model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Hamdayama (2014: 32) mengemukakan beberapa hal yang menjadi ciri utama pembelajaran inkuiri atau *Guide Inquiry* yaitu:

- 1) Pembelajaran inkuiri menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan pengetahuannya sendiri, siswa ditempatkan sebagai subjek belajar.
- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
- 3) Tujuan dari penggunaan pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental, sehingga siswa tidak hanya dituntut agar menguasai pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya.

Menurut Trianto (2012: 166) karakteristik pembelajaran *Guide Inquiry* merupakan pembelajaran yang memiliki sasaran utama kegiatan pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran, serta mengembangkan sikap percaya diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri dengan bimbingan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Guide Inquiry* yaitu menekankan aktivitas atau keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran yang mana seluruh aktivitas tersebut diarahkan untuk mencari sendiri jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan dengan adanya bimbingan dari guru. Adapun tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan model *Guide Inquiry* yaitu untuk mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses

mental, sehingga siswa tidak hanya dituntut agar menguasai pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran.

c. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Guide Inquiry*

Prinsip pembelajaran merupakan sesuatu hal yang perlu dijadikan perhatian atau acuan dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Fathurrohman (2015: 108) menjelaskan, pada prinsipnya pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri ditentukan oleh keseluruhan aspek pembelajaran di kelas, proses keterbukaan, dan peran siswa dalam mewujudkan sikap mandiri, percaya diri dan yakin atas kemampuan intelektualnya. Menurut Hamdayama (2014: 32-33) beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembelajaran *guide inquiry* atau inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada pengembangan intelektual
Yang dimaksudkan bahwa tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir, selain berorientasi terhadap hasil belajar juga berorientasi pada proses pembelajaran.
- 2) Prinsip interaksi
Proses pembelajaran menekankan adanya proses interaksi antara siswa, interaksi siswa dengan guru, maupun interaksi siswa dengan lingkungan.
- 3) Prinsip bertanya
Pada prinsip ini guru dituntut untuk terampil bertanya, sehingga siswa dapat memiliki kemampuan menjawab sebagai proses berpikir kritis.
- 4) Prinsip belajar untuk berpikir
Pada prinsip ini menekankan bahwa belajar merupakan proses berpikir untuk pengembangan seluruh potensi otak, baik otak kiri maupun otak kanan.
- 5) Prinsip keterbukaan
Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya.

Trianto (2012:166) menjelaskan bahwa kondisi umum yang menjadi prinsip terlaksananya pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri yaitu: 1) aspek sosial di kelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa berdiskusi, 2) inkuiri berfokus pada hipotesis, dan 3) penggunaan fakta sebagai evidensi (informasi dan fakta).

Berdasarkan uraian pendapat dari beberapa ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa prinsip pembelajaran *Guide Inquiry* yaitu melibatkan seluruh aspek pembelajaran dan kegiatan selama proses pembelajaran baik peran guru dalam membimbing pengembangan intelektual dan sikap siswa maupun peran aktif siswa dalam pengembangan intelektual maupun sosialnya melalui sikap keterbukaan dan keterampilan berinteraksi dan pemecahan masalah guna membentuk pribadi yang cerdas, mandiri dan kritis.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Guide Inquiry*

Menurut Syah (dalam Fathurrohman, 2015: 109-110) adapun langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan kegiatan mengajar dengan menggunakan model inquiry adalah sebagai berikut.

- 1) *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan atau orientasi)
- 2) *Problem statement* (pernyataan / identifikasi masalah)
- 3) *Data collection* (pengumpulan data)
- 4) *Data processing* (pengolahan data)
- 5) *Verification* (pembuktian)
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi)

Shoimin (2014: 85-86) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *guide inquiry* atau inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Membina suasana yang responsive diantara siswa.
- 2) Mengemukakan permasalahan untuk diinkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar dan sebagainya.
- 3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa.
- 4) Merumuskan hipotesis/perkiraan yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut.
- 5) Menguji hipotesis, gurur mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
- 6) Pengambilan kesimpulan dilakukan guru dan siswa.

Menurut Hamdayama(2014: 34-35) langkah-langkah yang harus

ditempuh dalam pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri meliputi:

- 1) Orientasi
Pada tahapan ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan pembelajaran. Guru juga harus menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang akan dicapai. Langkah-langkah pembelajaran inkuiri terbimbing yang akan dilaksanakan juga dijelaskan pada tahapan ini. Hal ini agar memberi motivasi serta pemahaman kepada siswa.
- 2) Merumuskan masalah,
Persoalan yang disajikan berupa pertanyaan yang sifatnya menantang siswa untuk berpikir. Pertanyaan harus mengandung konsep yang harus dicari dan ditemukan.
- 3) Merumuskan hipotesis,
Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Guru dapat mengembangkan kemampuan berhipotesis dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara.
- 4) Mengumpulkan data,
Mengumpulkan data adalah aktivitas mengumpulkan informasi untuk menguji hipotesis. Tugas dan peran guru yaitu mengajukan pertanyaan- pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.
- 5) Menguji hipotesis,
Kegiatan ini berupa menentukan jawaban yang dianggap dapat diterima sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan.
- 6) Merumuskan kesimpulan.
Kegiatan siswa pada tahapan ini berupa proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Berdasarkan pemaparan ketiga ahli di atas mengenai langkah-langkah pembelajaran *guide inquiry*, peneliti memilih langkah-langkah

pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamdayama karena tiap tahap atau fasenya lebih jelas sehingga lebih mudah dalam penerapannya di dalam proses pembelajaran IPA di SD. Adapun tahapan-tahapan proses pembelajarannya meliputi: (1) orientasi, (2) merumuskan masalah, (3) merumuskan hipotesis, (4) mengumpulkan data, (5) menguji hipotesis, (6) merumuskan kesimpulan. Berikut adalah tabel uraian langkah-langkah pembelajaran IPA dengan model *Guide Inquiry* yang akan digunakan untuk penelitian.

Tabel 2. Pembelajaran dengan model *guide inquiry*

No.	Tahapan	Indikator Aktivitas Guru	Indikator Aktivitas Siswa
1.	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuka pelajaran dan mengondisikan kelas. b. Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa c. Memberikan gambaran suatu fenomena untuk menarik motivasi siswa 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri secara fisik dan mental untuk melakukan pembelajaran. b. Memerhatikan informasi dan permasalahan yang diberikan oleh guru. c. Mengkaji fenomena yang diberikan oleh guru dengan mencari informasi melalui membaca buku atau sumber lain.
2.	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendorong siswa untuk memunculkan berbagai pertanyaan berdasarkan peristiwa atau permasalahan yang ditampilkan oleh guru. b. Menjelaskan permasalahan yang tercantum dalam LKS. c. Membimbing siswa merumuskan permasalahan. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan rumusan masalah dengan bahasanya sendiri. b. Membuat rumusan masalah dengan menggunakan kalimat tanya. c. Merumuskan masalah dengan menggunakan kalimat yang sistematis.
3.	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa agar dapat memberikan jawaban sementara untuk merumuskan hipotesis. b. Memotivasi siswa untuk 	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat hipotesis sesuai dengan rumusan masalah. b. Merumuskan hipotesis menggunakan pilihan kata yang tepat. c. Merumuskan hipotesis

No.	Tahapan	Indikator Aktivitas Guru	Indikator Aktivitas Siswa
		memberikan hipotesis. c. Membimbing siswa merumuskan hipotesis.	dengan menggunakan kalimat runtut dan jelas.
4.	Mengumpulkan Data	a. Membimbing siswa merencanakan dan merancang cara untuk memecahkan masalah yang telah dibuat. b. Membimbing dan memfasilitasi siswa dalam melakukan eksperimen atau percobaan untuk memecahkan masalah. c. Membimbing siswa mencatat, mengumpulkan, dan mengorganisasi data yang dibutuhkan.	a. Setiap kelompok melakukan perencanaan untuk melakukan percobaan dengan kelompok masing-masing. b. Melakukan percobaan sesuai dengan permasalahan yang diberikan untuk dipecahkan menggunakan langkah-langkah sesuai dengan LKS. c. Mencatat dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam eksperimen.
5.	Menguji Hipotesis	a. Membimbing siswa menganalisis data untuk menemukan konsep. b. Membimbing siswa membandingkan hasil analisis dan jawaban sementara siswa. c. Membimbing siswa menentukan jawaban yang dianggap benar sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.	a. Menuliskan analisis data sesuai dengan pertanyaan. b. Menganalisis data sesuai dengan data pengamatan. c. Menuliskan jawaban atas hasil analisis berdasarkan data yang diperoleh menggunakan kalimat yang jelas.
6.	Merumuskan Kesimpulan	a. Menunjukkan pada siswa data mana yang relevan. b. Membimbing siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan data dan fakta. c. Menunjukkan pada siswa kesimpulan yang tepat tentang permasalahan yang telah dibuat.	a. Menyimpulkan konsep yang didapat berdasarkan hasil pengamatan. b. Menggunakan kalimat yang digunakan jelas dalam memberikan kesimpulan. c. Menggunakan pilihan kata yang sesuai dalam menyampaikan kesimpulan di depan kelas.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Guide Inquiry*

Menurut para ahli penggunaan model pembelajaran *Guide Inquiry*

dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan, namun dalam hal ini

tidak menutup adanya kekurangan dalam penggunaan model ini.

Menurut Shoimin (2014: 86-87) kelebihan dan kekurangan

pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri yaitu :

1) Kelebihan:

- a) Merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran dengan model ini dianggap lebih bermakna.
- b) Dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c) Merupakan model yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d) Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

2) Kekurangan:

- a) Pembelajaran model ini menuntut kecerdasan siswa yang tinggi. Bila siswa kurang cerdas hasil pembelajarannya kurang efektif.
- b) Membutuhkan waktu yang lama dan kurang efektif jika pembelajaran diterapkan pada suasana kelas yang kurang mendukung.
- c) Untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak akan sangat merepotkan guru dalam mengondisikannya, akan tidak efektif jika guru tidak menguasai kelas.

Menurut Sanjaya (2013: 208-209) berpendapat bahwa model

pembelajaran *Guide Inquiry* adalah model pembelajaran yang banyak

dianjurkan, adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

1) Kelebihan:

- a) Mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga pembelajaran ini menjadi lebih bermakna.
- b) Memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya.
- c) Pembelajaran inkuiri dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d) Melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

2) Kekurangan:

- a) Model pembelajaran ini akan menyebabkan sulitnya mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- b) Model ini sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c) Kadang-kadang memerlukan waktu yang panjang dalam pengimplementasiannya.
- d) Banyak guru yang kesulitan mengimplementasikannya karena kriteria keberhasilan siswa ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi.

Hanafiah dan Cucu (2010: 79) menguraikan kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Guide Inquiry* sebagai berikut:

1) Kelebihan:

- a) Membantu peserta didik untuk mengembangkan kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
- b) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat mengerti dan mengendap dalam pikirannya.
- c) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- d) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- e) Memperkuat dan menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

2) Kekurangan:

- a) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- b) Pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu banyak maka model ini tidak akan memperoleh hasil yang memuaskan.
- c) Sistem PBM yang sudah terbiasa dengan PBM gaya lama akan sulit menerapkan model ini.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Guide Inquiry* yaitu dapat menciptakan keaktifan dan kemandirian siswa dalam kegiatan pembelajaran serta dapat membantu perkembangan diri siswa dalam segala aspek baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Adapun kelemahan model pembelajaran ini yaitu membutuhkan waktu lama

dalam penerapannya, dan kurang efektif diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak serta sulit diterapkan pada kelas yang masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional. Adanya kekurangan dalam model pembelajaran ini menjadikan tantangan bagi guru sebagai pendidik untuk meminimalisir kekurangan dalam model ini sehingga kelebihan dari model *Guide Inquiry tersebut* dapat terwujud secara maksimal sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaannya. Asyhar (2012: 3) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar mengajar secara efisien dan efektif. Menurut Aqib (2013: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Hernawan (2007: 7-8) menjelaskan media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (message) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai tujuannya.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa yang dilakukan untuk mempermudah penyerapan materi pembelajaran serta menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu pembelajaran memberikan manfaat untuk memperjelas proses pemahaman siswa, membuat para siswa lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang akan dipelajari.

Aqib (2013: 51) menjelaskan manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi.
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif,
- 4) Dapat mengefesiesikan waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sanjaya (2013: 171-172) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- 3) Dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.

- 7) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 8) Dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- 9) Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal konkret sampai abstrak.

Hernawan (2007: 12) menyebutkan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa.
- 3) Membangkitkan motivasi siswa.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai alat pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam penyampaian materi pembelajaran, memberi pemahaman yang utuh akan suatu konsep serta untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang lebih bermakna untuk mendapatkan pemahaman secara menyeluruh.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis. Asyhar (2012: 44) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu.

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata mata dari siswa. Misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model,

- protetif dan grafis) dan media proyeksi (power point dan auto card).
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera penglihatan siswa. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam.
 - 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai.
 - 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: TV dan power point.

Menurut Sanaky (2011: 50) beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

- 1) Media Cetak
Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leafet, studi guide, jurnal dan majalah ilmiah.
- 2) Media Pameran
Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (realia) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan kedalam jenis media pameran yaitu poster, grafis, realia dan model.
 - a) Realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan realia untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu system misalnya peralatan laboratorium.
 - b) Model yaitu benda tiruan yang digunakan untuk mempresentasikan realitas. model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.
- 3) Media Diproyeksikan
Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu overbead transparasi, slide suara dan film strip.
- 4) Rekam Audio
Rekaman Audio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, Al-qur'an, dan latihan-latihan yang bersifat verbal.
- 5) Video dan VCD
Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah

tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media verbal atau VCD.

6) Komputer

Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

Hernawan (2007: 22) menggolongkan jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari:

- 1) Media Visual adalah media yang dapat dilihat oleh alat indra yang terdiri dari media diproyeksikan (gambar diam dan media proyeksi gerak) dan media tidak dapat diproyeksikan (gambar fotografik, grafis, dan media tiga dimensi yang terdiri dari media model dan realia).
- 2) Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk suara, terdiri dari kaset audio, radio, dan CD audio.
- 3) Media Audiovisual adalah kombinasi dari media audio dan visual dimana dapat dilihat dan didengar terdiri dari objek diam dan bergerak.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menggunakan jenis media menurut Sanaky dan Hernawan yang mengacu pada penggunaan media pameran atau visual jenis realia. Realia yaitu benda nyata dan asli yang dapat dihadirkan di ruang kelas untuk keperluan proses pembelajaran guna memperjelas suatu konsep pembelajaran.

5. Media Realia

a. Pengertian Media Realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Sanjaya (2013: 14) menyatakan bahwa media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya. Hernawan (2007: 31) mendefinisikan media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada para siswa

(*direct experiences*). Menurut Sanaky (2011: 50) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media realia dari beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media realia merupakan alat pembelajaran yang bersifat konkrit (nyata) dan asli yang dapat memberi pengalaman pembelajaran secara langsung kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah mengetahui dan memahami suatu konsep pembelajaran sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan.

b. Karakteristik Media Realia

Dalam dunia pendidikan, media realia sering dianggap sebagai media informasi yang paling mudah diakses dan menarik. Sebagai media informasi, media realia mampu menjelaskan hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret. Menurut Sanaky (2011: 50) Bentuk realia sama dengan benda sebenarnya yang tidak mengalami perubahan sama sekali dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Rusman (2005: 2) Media realia yaitu semua media nyata di dalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya. Ibrahim (2005: 118) media realia bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau sebenarnya. Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal.

Pendapat yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk media realia adalah media nyata atau benda sebenarnya (asli). Menggunakan benda nyata sebagai media, siswa dapat menggunakan berbagai indra untuk mempelajari suatu objek. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari. Dengan berinteraksi langsung dengan media realia, diharapkan siswa dapat memperoleh informasi dan pemahaman yang jelas dan akurat.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia

Terdapat langkah-langkah dalam proses penggunaan media realia yang dapat mengarahkan agar media realia dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Menurut Hernawan (2007: 43) apabila seorang guru akan memilih media realia ada beberapa langkah-langkah yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Gunakan objek realia sesuai dengan kompetensi atau tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.
- 2) Gunakan hanya objek-objek yang tepat atau cocok saja, jangan menggunakan terlalu bermacam-macam objek sebab dapat menimbulkan kebingungan pada diri siswa.
- 3) Apabila menggunakan banyak objek, hendaknya objek tersebut saling berhubungan.
- 4) Perhatikan bentuk dan ukuran objek agar bisa dilihat oleh kelas secara keseluruhan.
- 5) Saat menyajikan media realia, jangan terlalu banyak memberikan penjelasan karena penjelasan tersebut akan kurang efektif sebab perhatian siswa akan tertuju pada objek.
- 6) Doronglah pada siswa untuk bertanya, berdiskusi, atau memberikan tanggapan atau kritik, sebab dengan begitu siswa akan belajar lebih aktif.

Wibowo (2002: 67) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media realia sebagai berikut.

- 1) Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan di kelas dengan efisien.
- 2) Menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran di kelas secara mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.
- 3) Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
- 4) Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam melaksanakan atau menggunakan media realia tentunya harus melalui langkah-langkah yang sistematis.

Penerapannya yaitu dengan mencantumkan media realia yang akan digunakan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sehingga media realia yang digunakan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia

Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan ketika seorang guru memutuskan untuk menggunakan media realia dalam proses pembelajaran. Ibrahim (2005: 119) mengidentifikasi bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan obyek nyata ini:

- 1) Kelebihan
 - a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
 - b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

- c) Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.
- 2) Kelemahan
 - a) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
 - b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari obyek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Sudjana dan Ahmad (2002: 13) menyatakan bahwa media realia

mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu :

- 1) Kelebihan
 - a) Dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda nyata.
 - b) Dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi.
 - c) Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi benar, konkrit, dan realistik.
 - d) Lebih membangkitkan motivasi untuk belajar.
- 2) Kekurangan
 - a) Ukurannya ada yang sebagian bentuknya terlalu besar untuk anak dan terlalu kecil sehingga menyulitkan anak untuk memahami media tersebut.
 - b) Harga media realia tertentu cenderung mahal.
 - c) Pemeliharaan media realia harus diperhatikan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media realia dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi secara konkret dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan seluruh alat indra. Media realia juga memiliki keunggulan yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya yang dapat meningkatkan motivasi siswa, namun media ini juga memiliki

kelemahan tersendiri yaitu dalam segi biaya dan kesulitan membawa realia yang terlalu besar langsung ke dalam kelas.

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebuah ilmu atau pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta. Sejak peradaban manusia, orang telah berusaha untuk mendapatkan sesuatu dari alam sekitarnya. Menurut Susanto (2016: 167) bahwa IPA atau Sains adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Djojosoediro (2012: 18) IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Menurut Sutrisno, dkk (2007: 19) menjelaskan bahwa IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar serta dijelaskan melalui penalaran yang sah sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan hukum-hukum

yang diperoleh melalui kegiatan mencari tahu secara sistematis untuk mendapatkan generalisasi yang tepat.

b. Pembelajaran IPA SD

Menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada siswa sekolah dasar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memerlukan adanya interaksi antara siswa dengan objek atau alam secara langsung. Siswa dapat mengamati dan memahami objek sains apabila guru sebagai fasilitator menciptakan kondisi dan menyediakan sarana sehingga siswa akan dapat menemukan konsep dan membangunnya dalam struktur kognitifnya. Susanto (2016: 170-171) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip, proses dimana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Samatowa (2006: 146) pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan (*skill*) yang diperlukan, dan menimbulkan kesadaran siswa bahwa belajar IPA menjadi sangat diperlukan untuk dipelajari.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang diajarkan di SD merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk

berpikir kritis, mencari dan menggali sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA di SD diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

c. **Karakteristik Pembelajaran IPA SD**

Sebagai ilmu, IPA memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Jacobson dan Bergman dalam Susanto (2016: 170) menjelaskan karakteristik IPA adalah sebagai berikut:

- 1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- 2) Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- 3) Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyikapi rahasia alam.
- 4) IPA tidak membuktikan semua tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- 5) Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.

Djojosoediro (2012: 19-20) menguraikan karakteristik IPA sebagai berikut.

- 1) IPA mempunyai nilai ilmiah.
- 2) IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.
- 3) IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagan-bagan konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi, yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.

- 4) Perkembangan IPA ditandai oleh munculnya “metode ilmiah” yang terwujud melalui suatu rangkaian ”kerja ilmiah”, nilai dan “sikapi ilmiah”.
- 5) IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, dan observasi.
- 6) IPA meliputi empat unsur, yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA sebagai suatu ilmu terdiri unsur sikap, proses, produk dan aplikasi.

Adapun sikap yaitu IPA dapat memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup serta hubungan sebab akibat, unsur proses artinya IPA dapat dipahami melalui sebuah prosedur yang sistematis melalui kegiatan, membuat hipotesis, melakukan penyelidikan, melakukan pengamatan, bereksperimen dan menarik kesimpulan, unsur produk bermakna bahwa IPA menghasilkan produk berupa fakta, konsep, prinsip, teori dan hukum yang sudah dilakukan oleh para ahli terdahulu. Unsur aplikasi bermakna bahwa perlunya siswa mempelajari IPA berkaitan dengan bagaimana penerapan (aplikasi) IPA dalam kehidupan sehari-hari.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA SD

Ruang lingkup merupakan batasan kajian dari pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 162) Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek 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) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPA SD merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup, benda atau materi, energi, serta bumi dan alam semesta. Materi pelajaran diberikan secara terstruktur dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit. Dengan adanya ruang lingkup tersebut guru dituntut memberikan materi pelajaran sesuai dengan tingkatan kemampuan pemahaman siswa.

e. Tujuan Pembelajaran IPA SD

Tujuan pembelajaran IPA di SD yang tertuang dalam Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 162) adalah 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 berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Dari uraian BNSP tersebut dapat dipaparkan bahwa pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk meningkatkan kesadaran siswa untuk

menghargai alam dan segala isinya sebagai ciptaan Tuhan dengan menjaga, memelihara, dan melestarikan alam. Pembelajaran IPA diharapkan mampu mengembangkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan kesadaran bahwa IPA berhubungan dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

7. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian Haryanti (2014) yang berjudul "*Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SD Se-Gugus Dewi Sartika Purwodadi Purworejo*". Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa Model Pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri terbimbing berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Se-Gugus Dewi Sartika Purwodadi Purworejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran inkuiri terbimbing dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPA materi cahaya pada siswa kelas V SD se-gugus Dewi Sartika. Hal tersebut dibuktikan dari hasil t-test pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran inkuiri terbimbing memperoleh nilai rata-rata post test lebih baik yaitu sebesar 80,57 dibandingkan kelompok siswa yang mengikuti

pembelajaran konvensional yang memperoleh nilai rata-rata post test sebesar 61,14.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran *Guide Inquiry* atau inkuiri terbimbing yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sedangkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti yaitu menggunakan bantuan dari media pembelajaran realia dalam penerapan model *Guide Inquiry* tersebut dalam pembelajaran guna mempermudah guru dalam menyalurkan pemahaman materi secara konkret kepada siswa.

- b. Penelitian Parapat (2015) yang berjudul "*Pengaruh Aktivitas Penggunaan Model Pembelajaran Guide Inquiry terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*". Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan t-test dan uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh aktivitas penggunaan model pembelajaran *Guide inquiry* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Pringsewu Timur tahun pelajaran 2014/2015.

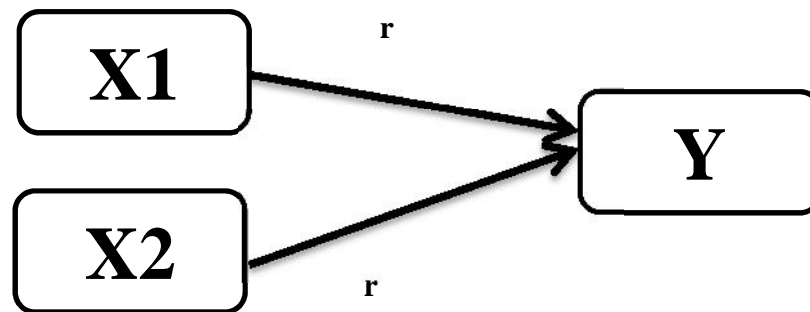
Berdasarkan hasil tersebut, maka model pembelajaran *Guide Inquiry* lebih efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran *Guide Inquiry* yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA siswa. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran dan sampel kelas IV SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa media realia dengan sampel kelas V SD.

B. KERANGKA PIKIR

Kerangka pikir merupakan penjelasan secara teoritis keterpautan variable-variabel yang akan diteliti. Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2016: 91) menyatakan kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Penelitian ini melihat pengaruh model *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton, yang kemudian akan dihitung rata-rata peningkatan hasil belajar dari masing-masing kelas. Pemilihan model pembelajaran menjadi hal yang penting dalam upaya ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari penerapan model model *Guide Inquiry* dengan Media Realia adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru atau *teacher centered*.

Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa model pembelajaran model *Guide Inquiry* dengan Media Realia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka konsep variabel penelitian

Keterangan:

X1 = Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia

X2 = Kelas Kontrol tanpa Menggunakan Model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia

Y = Hasil belajar IPA

\xrightarrow{r} = Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka konsep variabel di atas, dapat dideskripsikan bahwa pada kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yang mana akan dibandingkan pengaruhnya dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut terhadap perbedaan hasil belajar IPA siswa pada kedua kelas. Pembelajaran *Guide*

Inquiry melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya setelah melalui kegiatan orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Kegiatan siswa dalam yang terlibat secara langsung dalam menemukan pengetahuan sendiri merupakan salah satu faktor penting pada peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaannya.

C. HIPOTESIS PENELITIAN

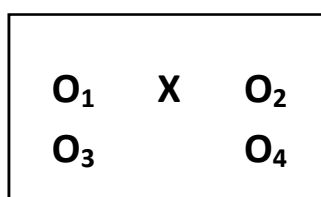
Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan dan kerangka pikir di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis; “Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton Tahun Ajaran 2017/2018”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih peneliti adalah penelitian eksperimen dengan data kuantitatif. Sugiyono (2016: 107) mendefinisikan penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sanjaya (2014: 85) berpendapat bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Menurut Purwanto dan Dyah (2017: 90-91) penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, dimana sample pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random melainkan dipilih secara sengaja oleh peneliti sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan diperbandingkan. Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah menggunakan desain *non equivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak). Desain ini dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum

perlakuan diberikan. Karena adanya *pretest*, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan. *Pretest* dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*) serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Paradigma dalam *non-equivalent control group design* dapat digambarkan seperti berikut menurut Sugiyono (2016: 116).



Gambar 2. Desain penelitian

Keterangan:

X = perlakuan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia

O_1 = Nilai *pre-test* pada kelas eksperimen

O_2 = Nilai *post-test* pada kelas eksperimen

O_3 = Nilai *pre-test* pada kelas kontrol

O_4 = Nilai *post-test* pada kelas kontrol

Dengan adanya pretest sebelum perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3), dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Disamping itu, dapat pula meminimalkan atau mengurangi kecondongan seleksi (*selection bias*). Sedangkan pemberian posttest pada akhir kegiatan akan dapat menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan (X). Hal itu dilakukan dengan mencari perbedaan skor $O_2 - O_1$ sedangkan pada kelompok kontrol ($O_4 - O_3$) perbedaan itu bukan karena perlakuan. Perbedaan O_2 dan O_4 akan memberikan gambaran lebih baik akibat perlakuan X , setelah memperhitungkan selisih O_3 dan O_1 (Yusuf, 2014: 185-186).

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen (kelas VA) dan kelompok kontrol (kelas VB) di SD Negeri 1 Totokaton.
2. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa tes pilihan jamak.
3. Menguji coba instrumen tes kepada siswa kelas V di SD Negeri 3 Totokaton.
4. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang telah valid dan reliabel.
5. Melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dalam hal ini dengan menerapkan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan model pembelajaran tersebut. Kedua kelompok diberikan *pretest* diawal pembelajaran dan *posttest* diakhir pembelajaran.
6. Cari mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, antara *pretest* dan *posttest*.
7. Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah kelima, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Totokaton.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Totokaton, Jalan Raya Punggur-Metro Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah. SD

Negeri 1 Totokaton merupakan salah satu instansi yang menerapkan kurikulum KTSP.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2017, dengan tujuan dilaksanakannya pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Pelaksanaan penelitian eksperimen ini telah dilaksanakan pada bulan Februari 2018.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Guna menyimpulkan hasil penelitian yang tepat dan dapat dipercaya terhadap suatu objek penelitian, memerlukan perhatian khusus dan seksama terhadap suatu populasi yang digunakan sebagai objek penelitian. Sugiyono (2016: 117) mendefinisikan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sanjaya (2014: 228) populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan tentang untuk siapa generalisasi hasil penelitian berlaku. Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh Gunawan (2013: 2) menyatakan populasi merupakan keseluruhan objek penelitian, baik hasil menghitung ataupun pengukuran (kuantitatif ataupun kualitatif) dari karakteristik tertentu yang akan dikenai generalisasi.

Berdasarkan teori di atas, peneliti berpendapat bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah suatu kelompok yang menjadi objek perhatian utama peneliti yang digunakan sebagai generalisasi dari sebuah penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 44 siswa. Data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3. Data siswa kelas V SD negeri 1 Totokaton

No.	Kelas	Laki-laki (orang)	Perempuan (orang)	Jumlah (orang)
1.	Eksperimen	10	12	22
2.	Kontrol	11	11	22
	Jumlah	21	23	44

(Sumber: Dokumentasi data siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton)

2. Sampel Penelitian

Setelah menentukan populasi penelitian, maka selanjutnya peneliti harus menentukan sampel untuk memudahkan proses pelaksanaan penelitian sehingga jumlah objek yang diamati menjadi sedikit namun lebih akurat. Sugiyono (2016: 118) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *non probability sampling* (sampel tanpa acak). Noor (2011: 154) teknik *non probability sampling* (sampel tanpa acak) yaitu cara pengambilan sampel yang semua objek atau elemen populasinya tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua jenis teknik *non probability sampling* yaitu sampel

jenuh dan *purposive sampling* atau sample bertujuan. Jenis sampel jenuh digunakan karena pada teknik penentuan sampel ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016: 124). Sedangkan *purposive sampling* adalah teknik sampel yang didasarkan pada tujuan tertentu yang mana dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan sample kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan teknik *purposive sampling* tersebut maka dapat ditentukan bahwa kelas yang memiliki persentase ketuntasan lebih rendah dipilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas yang memiliki persentase ketuntasan yang lebih tinggi dipilih sebagai kelas kontrol. Kelas yang memiliki persentase ketuntasan yang lebih rendah dipilih sebagai kelas eksperimen bertujuan agar upaya peningkatan hasil belajar siswa lebih signifikan, karena kelas yang memiliki persentase ketuntasan yang lebih rendah dianggap akan lebih mudah dalam upaya peningkatannya.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu hal yang akan menjadi objek dari suatu penelitian. Sugiyono (2016: 60) menyatakan variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian akan ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel independen atau variabel bebas dan variabel

dependen atau variabel terikat. Adapun variabel-variabel tersebut dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Variabel independen atau variabel bebas sering disebut prediktor, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab berubahnya variabel dependen (Purwanto dan Dyah, 2017: 17). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia (X).
- b. Variabel dependen atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Purwanto dan Dyah, 2017: 17-18). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat atau dependen adalah hasil belajar IPA siswa (Y).

F. Definisi Operasional Variabel

Guna memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang telah ditetapkan, berikut ini akan dijelaskan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

1. Definisi Operasional Variabel Bebas (x)

Model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan pengetahuan dan memecahkan masalah melalui kegiatan mencari dan menyelidiki sehingga siswa mampu berpikir kritis, logis dan analitis dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui bimbingan dan instruksi guru dalam proses pelaksanaannya dari awal hingga akhir kegiatan dibantu dengan penggunaan media nyata

atau *real*. Berikut adalah tabel uraian langkah-langkah pembelajaran IPA menggunakan model *Guide Inquiry* dengan Media Realia.

Tabel 4. Sintaks pembelajaran model *guide inquiry* dengan media realia

No.	Tahapan	Indikator Aktivitas Guru	Indikator Aktivitas Siswa
1.	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuka pelajaran dan mengondisikan kelas. b. Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa c. Memberikan gambaran suatu fenomena untuk menarik motivasi siswa 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri secara fisik dan mental untuk melakukan pembelajaran. b. Memerhatikan informasi dan permasalahan yang diberikan oleh guru. c. Mengkaji fenomena yang diberikan oleh guru dengan mencari informasi melalui membaca buku atau sumber lain.
2.	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendorong siswa untuk memunculkan berbagai pertanyaan berdasarkan peristiwa atau permasalahan yang ditampilkan oleh guru. b. Menjelaskan permasalahan yang tercantum dalam LKS. c. Membimbing siswa merumuskan permasalahan. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan rumusan masalah dengan bahasanya sendiri. b. Membuat rumusan masalah dengan menggunakan kalimat tanya. c. Merumuskan masalah dengan menggunakan kalimat yang sistematis.
3.	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa agar dapat memberikan jawaban sementara untuk merumuskan hipotesis. b. Memotivasi siswa untuk memberikan hipotesis. c. Membimbing siswa merumuskan hipotesis. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat hipotesis sesuai dengan rumusan masalah. b. Merumuskan hipotesis menggunakan pilihan kata yang tepat. c. Merumuskan hipotesis dengan menggunakan kalimat runtut dan jelas.
4.	Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing siswa merencanakan dan merancang cara untuk memecahkan masalah yang telah dibuat. b. Membimbing dan memfasilitasi siswa dalam melakukan eksperimen atau percobaan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap kelompok melakukan perencanaan untuk melakukan percobaan dengan kelompok masing-masing. b. Melakukan percobaan sesuai dengan permasalahan yang diberikan untuk

No.	Tahapan	Indikator Aktivitas Guru	Indikator Aktivitas Siswa
		<p>memecahkan masalah.</p> <p>c. Membimbing siswa mencatat, mengumpulkan, dan mengorganisasi data yang dibutuhkan.</p>	<p>dipecahkan menggunakan langkah-langkah sesuai dengan LKS.</p> <p>c. Mencatat dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam eksperimen.</p>
5.	Menguji Hipotesis	<p>a. Membimbing siswa menganalisis data untuk menemukan konsep.</p> <p>b. Membimbing siswa membandingkan hasil analisis dan jawaban sementara siswa.</p> <p>c. Membimbing siswa menentukan jawaban yang dianggap benar sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.</p>	<p>a. Menuliskan analisis data sesuai dengan pertanyaan.</p> <p>b. Menganalisis data sesuai dengan data pengamatan.</p> <p>c. Menuliskan jawaban atas hasil analisis berdasarkan data yang diperoleh menggunakan kalimat yang jelas.</p>
6.	Merumuskan Kesimpulan	<p>a. Menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.</p> <p>b. Membimbing siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan data dan fakta.</p> <p>c. Menunjukkan pada siswa kesimpulan yang tepat tentang permasalahan yang telah dibuat.</p>	<p>a. Menyimpulkan konsep yang didapat berdasarkan hasil pengamatan.</p> <p>b. Menggunakan kalimat yang digunakan jelas dalam memberikan kesimpulan.</p> <p>c. Menggunakan pilihan kata yang sesuai dalam menyampaikan kesimpulan di depan kelas.</p>

2. Definisi Operasional Variabel Terikat (y)

Hasil belajar adalah suatu hasil akhir dari suatu proses belajar baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui kegiatan pengumpulan-pengumpulan informasi/fakta tentang pencapaian kompetensi yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan alat pengukuran. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional mengidentifikasi (C1),

menggolongkan (C2) dan menerapkan (C3). Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan teknik tes berbentuk pilihan jamak dengan benar skor 1 dan salah skor 0. Hasil belajar siswa dihitung berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang relevan agar diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa tes dan non-tes.

1. Teknik Tes

Tes merupakan soal-soal yang diujikan untuk memperoleh hasil melalui penilaian yang dinilai dengan menggunakan angka-angka. Menurut Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes merupakan cara untuk menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan. Respon peserta tes terhadap sejumlah pertanyaan menggambarkan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu. Dalam penelitian ini instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada ranah kognitif yang dilaksanakan pada awal (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*). Adapun data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengalaman atau pengamatan langsung. Sugiyono (2016: 203) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Teknik observasi ini menggunakan lembar pengamatan keterlaksanaan aktivitas guru dan lembar keterlaksanaan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan media realia. Hal tersebut bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan pada tiap tahapan yang diharapkan muncul dalam pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan media realia yang dilakukan setiap kali tatap muka. Lembar observasi ini berisi sintaks pembelajaran *Guide Inquiry* dengan masing-masing sintaks atau tahapan berisi 3 indikator penilaian yang dinilai oleh observer ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan tanda *ceklist* () pilihan “ya” dan “tidak” pada kolom dengan melihat indikator pada tiap tahapannya (terlampir).

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi bertujuan untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian baik sebelum penelitian maupun saat kegiatan penelitian berlangsung dengan menggunakan kamera. Dokumentasi ini antara lain dilakukan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan

siswa, sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 1 Totokaton, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan data tentang hasil belajar IPA siswa yang diperoleh secara langsung dari guru kelas VA dan VB di SD Negeri 1 Totokaton.

H. Uji Prasyarat Instrumen

Sugiyono (2016: 173) menjelaskan bahwa instrumen sebagai alat evaluasi yang akan digunakan untuk penelitian haruslah teruji kevalidan dan kereliabelannya, agar hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel pula. Oleh karena itu, sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen hasil belajar terlebih dahulu diujicobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda (uji beda) dari setiap butir tes yang telah dibuat. Setelah instrumen telah memenuhi syarat yang ditentukan, maka instrument soal dapat digunakan. Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 3 Totokaton yang memiliki akreditasi sekolah B, menggunakan kurikulum KTSP di kelas V dan jumlah lulusan guru rata-rata strata 1 (S1). Jumlah soal yang diujikan pada sekolah dasar tersebut sebanyak 40 butir soal pilihan jamak dengan waktu pengerjaan selama 90 menit. Adapun jumlah responden yang mengerjakan soal tersebut berjumlah 20 orang siswa. Adapun kisi-kisi soal tes hasil belajar kognitif yang akan diujikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Kisi-kisi soal tes hasil belajar kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Butir Soal	
		Diajukan	Dipakai
5.2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat.	Mengidentifikasi konsep dan jenis Pesawat Sederhana.	1, 5, 8, 13, 21, 24, 27, 30, 32, 36.	1, 24, 32, 36
	Menggolongkan berbagai alat rumah tangga yang termasuk dalam pengungkit, bidang miring, katrol dan roda.	2, 7, 10, 14, 17, 20, 23, 28, 33, 38.	7, 10, 14, 17, 23, 28, 33.
	Menjelaskan manfaat pesawat pengungkit, bidang miring, katrol dan roda dalam kehidupan sehari-hari	3, 6, 12, 16, 22, 26, 29, 31, 35, 39.	6, 31, 35, 39.
	Membedakan antara pengungkit, bidang miring, katrol dan roda	4, 9, 11, 15, 18, 19, 25, 34, 37, 40.	4, 15, 19, 34, 37.

2. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sugiyono (2016: 121) menyatakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*), karena instrumen

yang dikembangkan memuat materi yang hendak diukur. Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan jamak) dilakukan uji coba soal yang dilakukan pada siswa kelas V dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 40 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *point biserial* r_{pbis} dengan bantuan program *microsoft office excel 2010*.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbis} : koefisien korelasi *point biserial*
 M_p : mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
 M_t : mean skor total
 S_t : simpangan baku
 p : proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
 q : 1-p

(Sumber: Kasmadi dan Nia, 2014: 157)

Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016: 257)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama atau bersifat ajeg. Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Yusuf (2014: 242) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes
 p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 pq = jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n = banyaknya/jumlah item
 S^2 = varians

(Sumber: Kasmadi dan Nia, 2014: 166)

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2010*. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 7. Koefisien Reliabilitas

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Adopsi dari Arikunto, 2013: 276)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak reliabel.

c. Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk ke dalam kategori mudah, sedang atau sukar. Adapun soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tersebut dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = indeks kesukaran setiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

JS = jumlah seluruh siswa yang mengerjakan soal tes

(Sumber: Arikunto, 2013: 223)

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, makin besar indeks yang

diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal tersebut dapat dijelaskan dalam tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Indeks Kesukaran Soal

Batasan	Kategori
$0,00 \leq P \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,70 \leq P \leq 1,00$	Soal Mudah

(Sumber: Modifikasi dari Arikunto, 2013 : 225)

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah angka yang menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Arikunto (2013: 226) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Untuk menghitung indeks daya pembeda untuk kelompok kecil (kurang dari 100) caranya yaitu membagi kelas menjadi 2, setelah itu data diurutkan dari nilai tertinggi sampai terendah, kemudian diambil 50% dari kelompok yang mendapat nilai tinggi dan 50% dari kelompok yang mendapat nilai rendah. Adapun cara menghitung daya pembeda soal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{E_A}{J_A} - \frac{E_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Sumber: Arikunto, 2013: 228)

A

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah
 B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang dapat menjawab soal dengan benar
 B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang dapat menjawab soal dengan benar
 P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)
 P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar
 (Sumber: Arikunto, 2013: 228-229)

Sedangkan untuk melihat apakah daya pembeda tersebut jelek, cukup, baik atau baik sekali dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Kategori Daya Pembeda

Batasan	Kategori
0,00 D 0,20	Jelek
0.20 D 0.40	Cukup
0.40 D 0.70	Baik
0.70 D 1.00	Baik Sekali

(Sumber: Arikunti, 2013: 232)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan media realia terhadap hasil belajar IPA pada ranah kognitif siswa.

1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum item
 100 = bilangan tetap
 (Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh siswa
 ΣX = total nilai yang diperoleh siswa
 ΣN = jumlah siswa
 (Sumber: Aqib, dkk., 2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 10. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan,

menurut Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tinggi : 0,7 *N-Gain* 1

Sedang : 0,3 *N-Gain* 0,7

Rendah : *N-Gain* < 0,3

e. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Guide*

Inquiry

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan tiap sintaks tahapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan tanda ceklist () pada kolom “ya” atau “tidak” dalam lembar observasi yang telah disediakan. Selanjutnya data aktivitas guru dan siswa tersebut akan dipersentasekan melalui perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = banyaknya aktivitas guru/siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

Adapun Interpretasi persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran guru dan siswa pada tiap tahapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dapat dikategorikan melalui kriteria pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Persentase aktivitas belajar	Kategori
0 % P < 20 %	Kurang sekali
20 % P < 40 %	Kurang
40 % P < 60 %	Cukup
60 % P < 80 %	Baik
80 % P < 100 %	Baik Sekali

(Sumber: Arikunto, 2013: 52)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Cara yang digunakan untuk menguji normalitas data yaitu dengan uji *chi kuadrat* dengan langkah perhitungan sebagai berikut.

- 1) Pengujian normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

- 2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi Kuadrat/ normalitas sampel

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2015: 60)

3) Untuk mencari F_o (frekuensi pengamatan) dan F_h (frekuensi yang diharapkan) dapat membuat langkah-langkah sebagai berikut.

a) Membuat daftar distribusi frekuensi

(1) Menentukan nilai rentang (R), yaitu skor terbesar – skor terkecil

(2) Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$

(3) Menentukan panjang kelas (i) = $\frac{R}{BK}$

(4) Menentukan simpangan baku

b) Membuat daftar distribusi F_o (frekuensi pengamatan) dan F_h (frekuensi yang diharapkan).

Kaidah keputusan dari perhitungan tersebut apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Jika data sudah berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah uji kesamaan dua variabel atau uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Langkah-langkah uji homogenitas menggunakan uji-F yaitu sebagai berikut:

1) Menentukan rumusan hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_a : S_1^2 \neq S_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah = 5% atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2015: 57)

- 4) Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikannya dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varian pada tiap kelompok sama (homogen), sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varian pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

3. Uji Hipotesis

Setelah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya sample diuji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun rumusan hipotesis yang diajukan adalah dalam uji hipotesis ini sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada model *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada model *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton.

Pengujian hipotesis ini menggunakan menggunakan rumus uji t (*t-test*).

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus statistik *t-test pooled varians* sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata data pada sampel 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

(Sumber: Muncarno, 2015: 56)

Berdasarkan rumus diatas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$

maka kaidah keputusan yaitu: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak atau H_o

diterima, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a

diterima berarti ada pengaruh yang signifikan dan positif.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa bahwa $t_{hitung} = 2,76 > t_{tabel} = 2,02$ yang menandakan tingkat kebermaknaan signifikan, dan H_a dinyatakan diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Totokaton. Sedangkan informasi lain diketahui bahwa persentase rata-rata keterlaksanaan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia pada aktivitas guru sebesar 88,89% dan pada aktivitas siswa sebesar 88,34% yang termasuk ke dalam katagori baik sekali, hal tersebut menandakan bahwa keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia berhasil dilaksanakan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam penelitian pengaruh penerapan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Siswa

Model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia dapat diterapkan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

2. Guru

Model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam upaya mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan dan model yang lebih bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

3. Sekolah

Sekolah yang menerapkan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa serta mutu pendidikan di SD Negeri 1 Totokaton dan sekolah-sekolah di sekitarnya..

4. Peneliti Lanjutan

Peneliti yang ingin menggunakan model pembelajaran *Guide Inquiry* dengan Media Realia dapat ditindaklanjuti pada penelitian berikutnya, guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran serta menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- - - - -.. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta. Jakarta.
- Villagonzalo, Erl C. 2014. *Process Oriented Guided Inquiry Learning: An Effective Approach in Enhancing Students' Academic Performance*. International Journal of Presented at the DLSU Research Congress. Special Issue Volume 1, 2014. Dalam URL: http://www.dlsu.edu.ph/conferences/dlsu_research_congress/2014/_pdf/proceedings/LLI-I-007-FT.pdf. Diakses pada 28/11/2017 @20.00 WIB
- Djojosoediro, Wasih. 2012. *Pengembangan dan Pembelajaran IPA di SD*. Dalam URL: [pjjpgsd.unesa.ac.ad/1-modul-1-Hakikat IPA dan Pembelajaran IPA](http://pjjpgsd.unesa.ac.ad/1-modul-1-Hakikat%20IPA%20dan%20Pembelajaran%20IPA). Diakses pada 07/11/2017 @14.30 WIB.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Parana Publishing. Yogyakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hanafiah, Nanang, dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Haryanti, Dwi. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SD Se-Gugus Dewi Sartika Purwodadi Purworejo*. Dalam URL:

<http://eprints.uny.ac.id/14212/1/SKRIPSI%20DWI%20HARYANTI%2010108244013.pdf>. Diakses pada 07/11/2017 @19.30 WIB.

- Hernawan, Asep Herry, dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI PRESS. Bandung.
- Ibrahim, R., Nana Syaodih, S. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. PT Rineka cipta. Jakarta.
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Kemendikbud. 2016. *Peringkat dan Capaian PISA Indonesia Mengalami Peningkatan*. Dalam URL: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/12/peringkat-dan-capaian-pisa-indonesia-mengalami-peningkatan>. Diakses pada 08/11/2017 @14.00 WIB.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur*. Skripsi Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/21116> Diakses pada tanggal 2 Desember 2016.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Kusnandar. 2010. *Guru Profesional. Edisi Revisi 6*. PT Grafindo Persada. Jakarta.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group.Metro- Lampung.
- Nizam. 2016. *Daya Imajinasi Siswa Lemah*. Dalam URL: <http://nasional.kompas.com/read/2016/12/15/23091361/daya.imajinasi.siswa.lemah>. Diakses pada 08/11/2017 @19.05 WIB.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Kencana, Jakarta.
- Parapat, Reni Karlina. 2015. *Pengaruh Aktivitas Penggunaan Model Pembelajaran Guide Inquiry terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*. Jurnal Pedagogi. 3 (1): 3-13. Dalam URL: <https://media.neliti.com/media/publications/124489-ID-pengaruh-model-pembelajaran-inkuiri-terb.pdf>. Diakses pada 13/04/2018 @15.00 WIB.
- Pujita, Endah. 2006. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta.

- Purwanto, Erwan Agus, dan Dyah Ratih Sulistyastuti. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Gava Media. Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Riduwan. 2014. *Pengantar Statistika Sosial*. Alfabeta. Jakarta.
- Rusman. 2005. "Pengembangan Kurikulum Model Desain Sistem Pelatihan Berbasis Kompetensi". *Jurnal Teknologi Pendidikan Edutech*. Jakarta.
- - - - -. 2012. *Model-model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- - - - -. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. PT. Raja grafindo Pustaka. Jakarta.
- Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Kaukaba Benteng Aksara Galang wacana. Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenamedia Group. Jakarta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta.
- Sisdiknas. 2016. *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Standar Isi. 2006. *Standar Isi: untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. BNSP. Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Sinar Baru. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Rajawali Pers. Jakarta.

- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Sutrisno, Leo, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Taurina, Zane. 2015. *Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System*. International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE). Special Issue Volume 5 Issue 4, 2015. Dalam URL: <http://infonomics-society.org/wp-content/uploads/ijcdse/published-papers/special-issue-volume-5-2015/Students-Motivation-and-Learning-Outcomes-Significant-Factors-in-Internal-Study-Quality-Assurance-System.pdf>. Diakses pada 28/11/2017 @15.30 WIB.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Wibowo. 2002. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.