PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INQUIRY DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN KECAMATAN BANYAKAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

OLEH:

FIBRI ALFINDRA ZESY ARISONA
NPM: 11.1.01.10.0142

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh:

FIBRI ALFINDRA ZESY ARISONA
NPM: 11.1.01.10.0142

Judul:

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INQUIRY DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SD KECAMATAN BANYAKAN

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal 4 Desember 2015

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Zainal Afandi, M.Pd.	Drs Agus Budianto M.Pd
NIDN. 0005076902	NIDN. 0022086508

ii

Skripsi Oleh:

FIBRI ALFINDRA ZESY ARISONA
NPM: 11.1.01.10.0142

Judul:

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INQUIRY DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SD KECAMATAN BANYAKAN

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal 7-8 januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Zainal Afandi, M.Pd
2. Penguji I : Alfi Laila S.PdI., M.Pd
3. Penguji II : Drs Agus Budianto M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INQUIRY DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN KECAMATAN BANYAKAN

Fibri Alfindra Zesy Arisona
11.1.01.10.0142
FKIP - PGSD
Fibriarisona32@gmail.com
Dr. Zainal Afandi M.Pd. dan Drs. Agus Budianto M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Fibri Alfindra Zesy Arisona: Pengaruh Strategi Pembelajaran Inquiry Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Kecamatan Banyakan, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa terhadap aktivitas dilapangan kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung monoton dan tidak menarik, hal ini disebabkan karena guru kurang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan ini akan menimbulkan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru akan dianggap sulit oleh siswa termasuk didalamnya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Permasalahan peneliti adalah (1) Bagaimana peningkatan belajar siswa dengan menggunakan model strategi pembelajaran inquiri pada siswa kelas III SDN Kecamatan Banyakan? (2) Bagaimana peningkatan belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar? (3) Adakah pengaruh menggunakan strategi pembelajaran inquiry dengan tidak menggunakan strategi pembelajaran inquiry terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Kecamatan Banyakan?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design. Pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Parang I dan SDN Parang II Kecamatan Banyakan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II berlangsung selama kurang lebih 6 bulan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis.Bentuk soal dalam tes adalah menggunakan pilihan ganda.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: Ada perbedaan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media dan tidak dengan media. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan independent sample t test dengan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Siswa yang diajar dengan media memiliki kemampuan lebih tinggi dari pada siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media. Guru harus lebih cermat dalam memilih dan menggunakan metode yang cocok untuk menyampaikan materi pelajaran

Kata Kunci: Strategi pembelajaran inquiri, media gambar, kemampuan mengenal.

1. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Suatu pendidikan dapat dipandang bermutu dan diukur dari kedudukannya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional adalah pendidikan yang berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian. Maka dari itu perlu dirancang suatu sistem pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi siswa sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

Pelajaran IPS di sekolah dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Mengapa demikian, karena mata pelajaran IPS ruang lingkupnya luas sekali, berisikan cerita atau peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau dalam jangka waktu yang lama, siswa tidak mengalami secara langsung peristiwa tersebut. Disamping itu siswa juga dituntut untuk menghafal tentang wilayah, tahun, tokoh, kejadian dan tempat kejadian, sehingga mata pelajaran IPS sering dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, monoton dan kurang bervariasi.

Menurut Umar Tirtahardja dan S. L. La Sulo (2008: 34) “Sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan” diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Terkait dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar sampai saat ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Parang 1 dan 2 , ditemukan guru yang kreatif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS dan ada juga guru yang hanya menggunakan metode ceramah yang monoton. Pada kegiatan pembelajaran kelas dengan guru yang kreatif siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan nilai yang di dapatkan cukup memuaskan sedangkan di kelas dengan guru yang menggunakan ceramah saja siswa cenderung pasif dan nilai yang didapat kurang memuaskan. Observasi tersebut membuktikan bahwa kreativitas guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran.

Penyebab lainnnya adalah sarana dan prasarana yang minim dapat mempengaruhi aktifitas belajar menjadi tidak kondusif seperti penggunaan

media yang kurang tepat dan tidak menarik serta faktor lingkungan yang belum tercukupi sepenuhnya hal ini akan menimbulkan berbagai macam keluhan seperti malas belajar, membosankan (jenuh), tidak menarik, akan mempengaruhi hasil belajar siswa tidak dapat tercapai dengan baik dan ini merupakan suatu permasalahan dasar yang harus segera diatasi.

Kondisi pembelajaran disekolah tersebut juga memperlihatkan peran guru yang lebih banyak mendominasi kegiatan dikelas. Siswa hanya mengamati apa yang dilakukan guru seperti ceramah, tanya jawab, demonstrasi cara mengerjakan soal, dan dianjutkan latihan-latihan soal. Selain itu guru juga kurang memotivasi siswa utnuk menambah pengetahuannya diluar. Siswa hanya mengandalkan pengetahuan yang ditransfer oleh guru didalam kelas. Sikap pasif siswa ini salah satunya disebabkan pola pembelajaran yang membiasakan siswa untuk menerima bukan mencari. Hal ini sangat berpengaruh pada kemandirian siswa khususnya pada kemandirian belajar. Siswa jadi tidak memaknai proses belajar yang mereka alami. Kondisi tersebut tentu membutuhkan perhatian dan perlakuan khusus mengingat penguasaan konsep dan kemandirian belajar penting di miliki oleh siswa dalam mata pelajaran IPS.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran mata pelajaran IPS dapat memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi keterbatasan guru, mengatasi sikap aktif siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang. kebanyakan guru dalam mengajar masih dengan menggunakan model pembelajaran langsung, kurang memperhatikan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru kurang memberikan model dan motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan. Dalam mengajarkan siswa, guru kurang memperhatikan penggunaan media pembelajaran untuk membimbing siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa yang terlihat dari kwalitas pertanyaan dan jawaban siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung

Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa. Penggunaan media gambar membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan.

Berdasarkan kajian terhadap masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada upaya penerapan

Strategi pembelajaran Inquiri pada pembelajaran IPS. Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri menurut Wina Sanjaya (2006: 196) menyatakan bahwa:

> Pertama, Strategi inquiry menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan dari guru tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari meteri pelajaran itu sendiri.

Dilihat dari kemampuan dan potensi berfikir manusia yang

Karena melihat potensi yang memang sudah ada pada diri manusia itulah Peneraparan strategi pembelajaran inkuiri dikembangkan. Strategi pembelajaran inkuiri lebih menekankan pada proses berfikir. Peserta didik tidak hanya sekedar melakukan proses menghafal tetapi peserta didik dituntut mampu menemukan jawaban sendiri atas sesuatu hal yang dipertanyakan serta dapat memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu diperlukannya kemampuan mengembangkan pola fikir secara optimal dengan cara berfikir yang logis dan analitis.

Pembelajaran melalui inkuiri, dalam hal ini adalah salah satu model yang cukup membantu dalam mengembangkan bakat siswa. Sesuai situasi dan kondisi perkembangan emosi, moral dan intelektual anak, inkuiri dapat didesain menjadi sebuah strategi pembelajaran yang menyenangkan. Untuk tingkat dasar, model inkuiri ringan dapat dijadikan salah satu strategi pengayaan dalam pembelajaran IPS agar menjadi sebuah mata pelajaran yang menarik dan menantang. Model ini menggunakan dialog atau diskusi dengan mengajukan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab siswa.

Guru sekolah dasar adalah orang yang berperan dalam menciptakan sumber daya manusia berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru sekolah dasar dalam setiap pembelajaran sebaiknya menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk mengajarkan semua materi pelajaran. Dalam pembelajaran di kelas guru belum menggunakan model pembelajaran yang

bervariatif. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukan di kelas. Hal ini disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada, Padahal penguasaan terhadap model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan profesional guru.

Selain itu, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dirasa penting karena membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Media gambar dapat diproduksi dengan mudah. Serta mampu memberikan pengalaman secara langsung. Dengan penggunaan media gambar ini siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu mengkonstruk pengetahuannya melalui media gambar ini.

Berdasarkan pemikiran sebagaimana dijelaskan diatas maka cukup alasan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul:

"Pengaruh Strategi Pembelajaran Inquiry Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SD Kecamatan Banyakan".

II. METODE

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan peneliti adalah teknik eksperimen dengan jenis desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2011:77) tentang *Quasi Experimental Design,* "Bentuk desain eksperimen ini adalah pengembangan dari *True Ekperimental Design*, yang sulit dilaksanakan." Dalam *Quasi Experimental Design* dibedakan menjadi dua desain yaitu *Time Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini objek yang diteliti dibagi menjadi dua kelompok, maka peneliti mengambil desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain *Nonequivalent Control Group Design* dipilih karena hampir sama dengan desain *Pretest-Postest Control Group Design*, yaitu dalam desain *Nonequivalent Control Group Design* terdapat dua kelompok, yang kemudian diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hanya saja pada desain *Nonequivalent Control Group Design* ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (random). Sebagaimana pendapat Sugiyono (2011:79) "desain ini hampir sama dengan *pre-test – post-test control group desaign*, hanya saja pada desain ini

kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random." Dari beberapa pertimbangan peneliti memilih menggunakan kategori *Nonequivalent Control Group Design*.

Selanjutnya dapat digambarkan pola desain sebagai berikut:

Gambar 3.1 Nonequivalent Control Group Design *(Sugiyono, 2011:79)*

Ekperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Keterangan:

Eksperimen: Kelas yang menggunakan strategi pembelajaran inquiri didukung media gambar**.**

Kontrol: Kelas yang tidak menggunakan strategi pembelajaran inquiri.

O_1: Nilai pre-test sebelum menggunakan strategi pembelajaran inquiri didukung media gambar.

X : Perlakuan kelas menggunakan strategi pembelajaran inquiri didukung media gambar.

O_2: Nilai post-test setelah menggunakan strategi pembelajaran inquiri didukung media gambar.

O_3: Nilai pre-test sebelum menggunakan strategi pembelajaran inquiri.

O_4: Nilai post-test setelah menggunakan strategi pembelajaran inquiri.

Berdasarkan desain rancangan penelitian di atas, terdapat dua kelompok sampel yang dipilih secara penunjukkan. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberi *pre-test*. Kemudian kelompok eksperimen diberi *treatmen*t dengan strategi pembelajaran yang akan dieksperimenkan (X). Sedangkan pada kelompok kontrol dilakukan dengan pembelajaran seperti biasanya dengan metode pembelajaran konvensional.

Selanjutnya dilakukan *post-test* terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Kemudian hasil kedua *post-test* diperbandingkan (diuji perbedaanya), demikian juga antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* pada masing-masing kelompok. Perbedaan yang berarti (signifikan) antara kedua hasil *post-test* dan antara *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena data-data pada variabel ini cenderung bersifat angka (numerik).

Dalam melakukan penelitian, peneliti melaksanakan penelitian di SDN Parang I dan II Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri. SDN Parang I sebagai kelompok eksperimen dan SDN Parang 2 Kediri

sebagai kelompok kontrol yang berlokasi di Desa.Parang Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri.

Alasan dilakukan penelitian ditempat ini adalah karena SDN Parang I merupakan salah satu tempat peneliti melakukan Praktik kerja selama ini, sehingga peneliti mengetahui akan pembelajaran yang diterapkan guru masih banyak menggunakan strategi pembelajaran pembelajaran namun tidak didukung oleh sebuah media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II berlangsung selama kurang lebih 6 bulan, mulai bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2015.Karena pada waktu itu pembelajaran berlangsung secara efektif.

Populasi merupakan seluruh subyek penelitian. Populasi menurut Suharsimi Arikunto (2006:130) "populasi adalah keseluruhan subyek penelitian". Sedangkan Sugiyono (2013:117) mendefinisikan "populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Dengan demikian populasi dapat dirumuskan sebagai keseluruhan subyek yang dapat digunakan sebagai penelitian.

Adapun populasi sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Parang 1 dan SDN Parang 2 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015 dengan rincian jumlah siswa sebagai berikut.

Menurut Sugiyono (2012:118), "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Selanjutnya menurut Suharsimi Arikunto (2006:131) "sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel adalah perwakilan dari jumlah populasi yang diteliti.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penetapan penelitian menggunakan penelitian populasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:134) "… maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi". Hal ini dilakukan karena jumlah pupulasi relatif kecil. Semua anggota kelas IV SDN Parang 1 dengan jumlah siswa 25 digunakan sebagai sampel untuk kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran inquiri didukung media gambar, sedangkan semua anggota kelas IV SDN Parang 2 dengan jumlah 25 siswa digunakan sebagai sampel untuk kelas kontrol yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran inquiri.

Instrumen penelitian merupakan salah satu penentu keberhasilan dan kelancaran dalam pemecahan masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam menentukan instrumen diperlukan karakteristik data. Berdasarkan sumber data yang ada, maka instrumen dalam penelitian ini berupa skor kemampuan siswa kelas IV SDN Parang 1 dan 2 dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan. Instrumen yang digunakan sesuai dengan variabel penelitiannya.

a) Untuk variabel bebas dalam penelitian ini adalah "strategi pembelajaran inquiri" dan "strategi pembelajaran inquiri didukung media gambar", dimana instrumen penelitiannya berupa perangkat pembelajaran yang memuatlangkah-langkah pembelajaran dengan strategi pembelajaran inquiri dan strategi pembelajaran inquiri didukung media gambar.
b) Untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah "kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan. Untuk menghimpun data tes tersebut, digunakan instrumen penelitian berupa tes. Untuk teknik penskorannya berupa perhitungan hasil jawaban yang benar

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Setelah mengetahui bahwa populasi berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama, selanjutnya adalah melakukan uji t yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. Uji t yang digunakan ada dua macam yaitu *pired sample t-test* untuk menguji hipotesis 1 dan 2, berikutnya *independent sample t-test* untuk menguji hipotesis 3. Berikut hasil uji t yang diperoleh dengan menggunakan SPSS.

Diperoleh hasil Hipotesis t hitung yaitu 6.771 dan untuk t tabel diperoleh df = n - k = 25 – 1 = 24 dengan taraf signifikan 1% yaitu 2,796 dan untuk taraf signifikan 5 % yaitu 2,063 yang berarti tingkat signifikansinya 0,000 (<0,01).

Hasil dari hipotesis 2 t hitung yaitu 16,247 dan untuk t tabel diperoleh df = n - k = 25 – 1 = 24 dengan taraf signifikan 1% yaitu 2,796 dan untuk taraf signifikan 5 % yaitu 2,063 yang berarti tingkat signifikansinya 0,000 (<0,01).

Hasil Hipotesis 3 yaitu t hitung yaitu 8.604 dan untuk t tabel diperoleh df = 48 dengan taraf signifikan 1% yaitu 2,682 dan taraf signifikan 5% yaitu 2,010 yang berarti tingkat signifikansinya 0,000 (<0,05).

Maka sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar.

Selanjutnya untuk menguji keunggulan dengan membandingkan nilai data antara penggunaan strategi pembelajaran inquiry dengan strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar. Diketahui bahwa nilai data post-test yang diperoleh melalui penerapan strategi pembelajaran inquiry adalah 70,08 sedangkan nilai rerata *post-test* melalui penerapan strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar adalah 83,52.

Dari pengujian yang telah dilakukan dan membandingkan nilai rerata maka diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran inquiry dibanding strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SDN Banyakan B di Kabupaten Kediri, dengan keunggulan pada strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar.

Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis sebagaimana dikemukakan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran inquiry berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SDN Banyakan A di Kabupaten Kediri dengan ketuntasan klasikal 26,4%. Hal ini membuktikan kebenaran teori pada bab II bahwa dalam Strategi pembelajaran inquiry memiliki kelemahan yaitu suasana pembelajaran kurang menyenangkan tidan ada media pendukung maderi sehingga membuat siswa tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran. Keadaan yang demikian membuat siswa merasa bosan. Sehingga ketuntasan klasikal siswa dalam kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan <75%.
2. Strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SDN Banyakan B di Kabupaten Kediri dengan ketuntasan klasikal 88%. Hal ini membuktikan kebenaran teori pada bab II bahwa pada penggunaan strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena selama proses pembelajaran berlangsung strategi pembelajaran inquiri didukung oleh media yang sesuai, sehingga akan berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Apabila minat siswa baik, maka siswa akan mudah menerima pembelajaran. Sehingga ketuntasan klasikal siswa dalam kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan ≥75%.
3. Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran inquiry dibanding dengan strategi

pembelajaran inquiry dengan media gambar terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SDN Banyakan A dan B di Kabupaten Kediri, dengan keunggulan pada strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar. Hal ini membuktikan kebenaran pada bab II yaitu penggunaan strategi pembelajaran inquiry kurang sesuai untuk siswa jika tanpa media pendukung, karena pembelajaran menjadi membosankan. Sedangkan penggunaan strategi pembelajaran inquiry dengan media gambar, siswa belajar denagn melihat contoh gambar yang sesuai dengan materi dan apabila ada kesulitan bisa melihat pada media gambar yang sudah disediakan oleh guru.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aqib, zainal. 2013. *Model-model, media dan strategi pembelajaran kontsektual (inovatif).* Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian:Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Haryanto. 2012. *Pengertian dan Tujuan Pembelajaran* (Online), tersedia: *http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/,*diunduh 24 juni 2014.

Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian dan Sosial.* Jakarta : Referensi.

Michael, Donny. 2013. *Penggunaan Media Gambar Dalam Proses Belajar*. (online), tersedia: http://pendas2013.blogspot.com/2013/01/penggunaan-media-gambar-dalam-proses.html, diunduh 2 agustus 2015.

Oktaseji. *Konsep Dasar IPS dan Ilmu-Ilmu Sosial dalam Pembelajaran*, (Online), http://oktaseiji.wordpress.com/2011/04/24/konsep-dasar-ips-dan-ilmu-ilmu-sosial-dalam-pembelajaran/ diunduh 30 Agustus 2015).

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: *Kencana*.

Sudjana, nana dan ahmad rivai, 2010. *Media pengajaran*. Bandung: sinar baru.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I M. 2008. *Pengembangan Paket Pembelajaran dengan Model Dick & Carey Mata Kuliah Sinetron Pendidikan Program S1 Teknologi Pendidikan IKIPN Singaraja. Tesis tidak diterbitkan*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2008. *Mendesain pembelajaran kontekstual (contekstual teaching dan learning) dikelas.* Jakarta: cerdas pustaka publisher.

W. Gulo. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*

Jakarta :. Grasindo.

Yamin, martinis. 2013. *Strategi dan metode dalam model pembelajaran.* Jakarta: referensi (GP Press Group).