PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI DIDUKUNG MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI GAYA DAN GERAK SISWA KELAS IV SDN DOKO TAHUN AJARAN 2014-2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Oleh :

MAULIDYA EKA ANDRIANI

NPM : 11.1.01.10.0205

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

MAULIDYA EKA ANDRIANI
NPM : 11.1.01.10.0205

Judul :

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI DIDUKUNG MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI GAYA DAN GERAK SISWA KELAS IV SDN DOKO TAHUN AJARAN 2014-2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 31 Oktober 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Sigit Widiatmoko,M.Pd.	Drs. Yahmin,M.Pd.
NIDN. 0717076301	NIDN. 0709076301

Skripsi oleh :

MAULIDYA EKA ANDRIANI
NPM :11.1.01.10.0205

Judul :

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI DIDUKUNG MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI GAYA DAN GERAK SISWA KELAS IV SDN DOKO TAHUN AJARAN 2014-2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 07 Januari 2016

Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Bambang Soenarko, M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Yatmin. M. Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

iii

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI DIDUKUNG MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI GAYA DAN GERAK SISWA KELAS IV SDN DOKO TAHUN AJARAN 2014-2015

Maulidya Eka Andriani
11.1.01.10.0205
FKIP - PGSD
maulidyaeka_anadriani@yahoo.com
Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd dan Drs. Yatmin, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran IPA di SD masih didominasi oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak menjadi rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat digunakan yaitu strategi pembelajaran inkuiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan 3 rumusan masalah sebagai berikut. (1) Apakah kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015 sudah mencapai KKM sebelum menerapkan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga? (2) Apakah kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015 sudah mencapai KKM setelah menerapkan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga ? (3) Adakah pengaruh penerapan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga pada kegiatan bereksplorasi terhadap kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015 ?

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian *One-group pretest-posttest design* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Subyek penelitian yaitu, seluruh siswa kelas IV SDN Doko Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas tanpa kelompok pembanding dengan analisis mean, JP, dan Uji t.

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak pada siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015 sebelum menerapkan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga cenderung rendah dengan ketuntasan klasikal 32,96%. (2) Kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak pada siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015 setelah menerapkan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga cenderung meningkat dengan ketuntasan klasikal 87,40%. (3) Ada pengaruh yang sangat signifikan antara sebelum dan setelah menerapkan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak pada siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015.Hal ini terbukti dari nilai t_h= 12,851 > $t_{t_{1\%}}$ = 2,779. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata post-test (82,59) > nilai rata-rata pretest (63,70).

Kata Kunci

Strategi Pembelajaran Inkuiri, Media Permainan Ular Tangga, Mengidentifikasi Gaya dan Gerak.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan mengandung arti sebagai suatu tindakan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. “Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan” (Daryanto, 2010: 1). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai . Sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran tematik di kelas menerapkan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan, karena pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Pada tema dua sub tema tiga “Gaya dan Gerak” Kelas IV memuat beberapa kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah kegiatan eksplorasi melalui aktivitas sehari-hari tentang gaya dan gerak, dengan kegiatan tersebut siswa diharapkan mampu mengembangkan kompetensi mengidentifikasi gaya dan gerak. Namun berdasarkan pengamatan peneliti pembelajaran IPA di SD masih didominasi oleh guru, sehingga kemampuan siswa dalam mengidentifikasi gaya dan gerak menjadi rendah.

Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti merasa perlu dan termotivasi untuk menawarkan dan meneliti strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga yang menyenangkan dan dirasa sesuai untuk diterapkan pada materi gaya dan gerak.

Kreatifitas guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal sangat diharapkan. Pembelajaran yang membuat siswa aktif, nyaman, dan tentunya

menyenangkan. Konsep belajar sambil bermain tentu akan lebih menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Selain itu, interaksi antar siswa juga terbangun bila siswa belajar berkelompok dan berkompetisi secara sehat.

Strategi pembelajaran inkuiri, adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Sanjaya,2010:86). Inkuiri pada tingkat dasar dapat dipandang sebagai proses menjawab pertanyaan atau memecahkan permasalahan berdasarkan fakta dan pengamatan. Proses inkuiri selama pembelajaran berdampak konstruktif yang memberikan banyak peluang dan tenaga untuk meningkatkan keefektifan pengajaran dan pembelajaran.

Disamping strategi pembelajaran, media juga harus digunakan guru dalam proses pembelajaran supaya dalam proses pembelajaran tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan penggunaan media guru juga lebih mudah menyampaikan materi ajar yang ada.Menurut Hamalik (1994) yang dikutip oleh Hamdani (2011:244) menyatakan bahwa : Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang merakyat dan digemari. Ular tangga dapat juga dikategorikan sebagai media visual karena media ini akan didesain dengan berbagai gambar eksplorasi kehidupan sehari-hari. Melalui permainan ular tangga ini, siswa dituntun untuk mengidentifikasi gaya dan gerak, mengembangkan kemampuan kognitif mereka belajar sebagai seorang ilmuwan yang mencari, menemukan dan memecahkan masalah, kemampuan afektifnya dalam berinteraksi dengan teman kelompoknya, serta psikomotornya dalam bermain sambil belajar. Penggabungan antara strategi pembelajaran inkuiri dengan media visual ular tangga dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan pendekatan santifik sebagaimana tercantum dalam buku panduan guru Kurikulum 2013.

II. METODE

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah "Strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga". Sedangkan yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah "Kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak".

Pada *metode eksperimen* terdapat beberapa bentuk *desain eksperimen*, dan peneliti menggunakan desain tanpa kelompok pembanding yang dilakukan hanya terdapat satu kelompok, yakni kelompok *eksperimen*, dengan cara menganalisis *perlakuan* (X) melalui skor yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* (O_1) dan *posttest* (O_2).

Pelaksanaan *eksperimen* menggunakan desain kelompok tunggal *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan cara mengadakan percobaan terhadap satu kelompok, tanpa kelompok pembanding. Hasil pengukuran yang dilakukan melalui *posttest* dibandingkan dengan hasil atau skor *pretest* untuk mengetahui hubungan sebab akibat dari munculnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SDN Doko yang berlokasi Jl. Dandang Gendis, No.216, Desa Doko, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilaksanakan sejak disetujuinya judul penelitian ini pada bulan Oktober 2014 hingga Maret 2015.

Subyek yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi (100%) yaitu 27 orang. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk variabel bebas adalah validasi ahli sedangkan untuk variabel terikat adalah tes.

Instrumen dari variabel bebas berupa silabus, RPP, bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, dan soal untuk tes tulis, diserahkan kepada tim ahli untuk divalidasi layak digunakan atau tidak.

a. Uji Validitas

   Peneliti melakukan uji coba soal di luar sampel dan menggunakan program *SPSS 16 for windows* dengan menggunakan uji *korelasi product moment*.

b. Uji Reabelitas

   Perhitungan dari hasil reliabilitas menggunakan program *SPSS versi 16.0 for windows* dengan menggunakan uji *Cronbach's Alpha*. Dalam pengujian reliabilitas instrumen digunakan rumus KR 21.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes, dengan teknik analisis data yang digunakan adalah mean, jenjang persentil,

dan statistik inferensial dengan uji-t *pained sample* dengan bantuan program *SPSS 16 for windows*.

Penelitian ini menggunakan norma keputusan

a. Jika t-hitung ≥ t-tabel, Taraf signifikan (1%) berarti sangat signifikan, artinya Ho ditolak.
b. Jika t-hitung ≥ t-tabel, Taraf signifikan (5%) berarti signifikan, artinya Ho ditolak.
c. Jika t-hitung < t-tabel, Taraf signifikan (5%) berarti tidak signifikan, artinya Ho gagal ditolak.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan analisiss hipotesis pertama, diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test 63,70. Hal ini dikarenakan belum diterapkannya strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga, sehingga kemampuan siswa mengidentifikasi gaya dan gerak belum mencapai KKM 70 dengan ketuntasan klasikal siswa 32,96 %. (<75%). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak pada siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015 sebelum menerapkan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga cenderung rendah dengan ketuntasan klasikal 32,96%.

Berdasarkan analisiss hipotesis kedua, diketahui bahwa nilai rata-rata post-test yang telah berhasil mencapai KKM sebesar 82,59 dengan ketuntasan klasikal mencapai 87,40 %. (≥ 75%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa, Kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak pada siswa kelas IV SDN Doko tahun ajaran 2014/2015 setelah menerapkan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga cenderung meningkat dengan ketuntasan klasikal 87,40%.

Berdasarkan analisis ketiga, hasil uji-t dapat diketahui bahwa nilai t hitung 12,851. Dengan demikian t-hitung lebih besar dari pada harga dari t-tabel 1% yaitu 2,779 sedangkan 5% yaitu 2,056 . Maka sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan $t_{hitung} > t_{tabel}$ = 1% maka analisis hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar. Dari pengujian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran inkuiri didukung media permainan ular tangga padakegiatan bereksplorasi

terhadap kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak siswa kelas IV SDN Doko Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Anggoro, M.Toha (dkk). 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka

Anitah W, Sri (dkk). 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

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

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press

Margono.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Putra, Sitiantava R.2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarata: DIVA Press

Sadiman, Arief (dkk). 2007. *Media Pendidikan: Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sofan, Amri. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya

Sudjana, Nana. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung. Alfabeta.

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

Sujianto, Eka A. 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran:Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Penjaminan Mutu Pendidikan, BPSDMPK. 2014. Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 SD Kelas IV. Jakarta: Kemendikbud

Ariesta, Freddy Widya. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang*, (Online), tersedia http://jurnal.uns.ac.id diunduh 13 Agustus 2014

Noviyanti, Erna. 2011. *Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Karang Tengah 01 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Ajaran 2011/2012*. (Online), tersedia http://jurnal.uns.ac.id diunduh 13 Agustus 2014

Prihandana, Yanuk. 2012. *Perbedaan Hasil Belajar Materi Gaya Dapat Mengubah Bentuk Benda Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas IV SDN Ngulan Kulon 1 Tahun 2012-2013*, (Online), tersedia http://jurnal.umrah.ac.id diunduh 15 Agustus 2014