

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI
DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS TERPADU POKOK BAHASAN KEGIATAN
EKONOMI KELAS VII DI SMP N SEKAR
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

OLEH
RITA SUKESI
NIM 15210031



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2019

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI
DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS TERPADU POKOK BAHASAN KEGIATAN
EKONOMI KELAS VII DI SMP N SEKAR
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh
RITA SUKESI
NIM: 15210031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Hidayat, M.Pd. (.....)

Sekretaris : Ayis Crusma Fradani, M.Pd. (.....)

Anggota : 1. Fruri Stevani, M.Pd. (.....)

2. Dr. Ifa Khoiria Ningrum, M.M. (.....)

3. Ernia Duwi Saputri, M.H. (.....)



Mengesahkan:

Rektor,

Drs. Sujiran, M.Pd.

NIDN. 002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari dari kehidupan manusia yang pada hakikatnya pendidikan mampu merubah kualitas pribadi manusia dalam membangun karakter bangsa yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Kedudukan pendidikan sangat strategis menuju arah tercapainya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah 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.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dapat dilihat dari segi jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus.

Bentuk pendidikan menengah terdiri atas pendidikan menengah pertama dan pendidikan menengah atas. Pendidikan menengah pertama meliputi SMP dan MTs, sedangkan pendidikan menengah atas meliputi SMA, MA, SMK, dan MAK, atau bentuk lainnya yang sederajat. Untuk mendapatkan kualitas lulusan yang baik maka sistem pendidikan perlu diterapkan secara sistematis. Adapun komponen-komponen sistem pendidikan meliputi pendidik, peserta didik, kurikulum, bahan ajar, model serta alat atau media pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru guna lebih meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Secara umum penerapan model pembelajaran yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya (Permendikbud Pasal 2 No. 103 Tahun 2014).

Pada umumnya guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mayoritas guru banyak yang menggunakan metode ceramah dengan alasan sifat pengaplikasiannya sangat sederhana dan tidak memerlukan pengorganisasian yang sangat rumit. Dalam metode pembelajaran ini, komunikasi antara guru dengan siswa pada umumnya bersifat searah sehingga siswa menjadi pasif dan proses belajar tidak maksimal.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi salah satu alternatif bagi guru saat ini karena metode ceramah dirasa kurang cocok. Salah satu

model pembelajaran yang mengacu pada keaktifan siswa adalah model inkuiri yang sesuai untuk mata pelajaran IPS terpadu pada pokok bahasan kegiatan ekonomi yang mempunyai banyak masalah yang harus dipecahkan. Inkuiri menciptakan pengalaman konkret dan pembelajaran aktif yang mendorong dan memberikan ruang kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penelitian. Hal ini memungkinkan mereka menjadi pelajar sepanjang hayat. Belajar inkuiri dapat menjadi suatu bentuk latihan dalam memperoleh pengetahuan. Siswa diberi pertanyaan untuk mengembangkan kesimpulan berdasarkan pertimbangan bukti-bukti yang telah dimilikinya. Sesuai dengan hasil penelitian dari Meja (2017) dengan judul penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, menyebutkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibuktikan dengan persentase pada siklus I ketuntasan mencapai 55,17 %, sedangkan pada siklus II mencapai 82,76 %.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping menggunakan alat yang murah dan efisien, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu

guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Media dapat dikatakan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi yang tidak terbatas pada jenis media yang dirancang khusus untuk tujuan tertentu tetapi juga keberadaanya yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (Prasetya, 2014: 2). Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dimana guru sebagai mediator yang menyampaikan materi pembelajaran melalui media sebagai perantara informasi yang berupa ilmu pengetahuan untuk siswa.

SMP N Sekar merupakan sekolah menengah pertama negeri satu-satunya yang ada di Kecamatan Sekar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, siswa yang bersekolah di SMP N Sekar merupakan masyarakat Kecamatan Sekar yang jumlahnya sangat banyak. Contohnya saja pada kelas VII jumlah siswanya sebanyak 182 siswa yang terbagi dalam tujuh kelas. Akan tetapi dengan banyaknya jumlah siswa yang ada, tidak banyak guru yang ketika menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan pengetahuan serta media yang akan digunakan.

Dalam menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu khususnya pada pokok bahasan kegiatan ekonomi, siswa sering dituntut untuk memahami materi dengan hanya menggunakan metode ceramah tanpa melalui perantara media yang mendukung. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tidak berhasil secara maksimal. Ditambah lagi minimnya

media yang tersedia di lingkungan pendidikan. Hal ini tentunya menjadi kendala dalam mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Sedangkan materi pelajaran yang bersifat abstrak harus dapat dikonkritkan melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah menyajikan materi pembelajaran tersebut dalam bentuk media visual agar siswa dapat mempelajari secara langsung melalui media visual tersebut.

Salah satu media pembelajaran manual yang dapat digunakan dengan dasar pertimbangan pemilihan media adalah *flipchart* atau sering disebut papan balik, yaitu kumpulan lembaran kertas yang berisi pesan atau bahan pelajaran, ringkasan, skema, tabel atau gambar yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratiwi (2013) dengan judul penerapan media papan balik (*flipchart*) pada mata pelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, menyebutkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibuktikan dengan persentase pada siklus I ketuntasan mencapai 70,73 % sedangkan pada siklus II mencapai 90,25 %.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *flipchart* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMP N Sekar tahun pelajaran 2018/2019”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

“Adakah pengaruh positif penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media *Flipchart* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMP N Sekar tahun pelajaran 2018/2019?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

“Adakah pengaruh positif penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media *Flipchart* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMP N Sekar tahun pelajaran 2018/2019”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan model dan media pembelajaran serta memberikan solusi dari kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan model dan media pembelajaran di sekolah sehingga dapat menunjang ketercapaian standar kompetensi yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Sebagai sarana untuk mengambil inisiatif dalam rangka penyempurnaan program proses belajar mengajar sehingga antara guru dan siswa bisa saling melengkapi dan bekerja sama dengan baik, sehingga prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan. Selain itu sebagai alternatif dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disajikan oleh guru. Dengan penerapan model dan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan teori dalam praktik langsung dilapangan.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Pembelajaran *Flipchart*

Model pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki suatu masalah yang timbul dari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan kemudian menyampaikan hasil perumusan masalah serta jawabanya dengan menggunakan perantara media papan balik (*flipchart*) agar hasil pembelajaran lebih maksimal.

2. Prestasi Belajar IPS Terpadu

Prestasi belajar IPS terpadu merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa pada mata pelajaran IPS terpadu melalui tes yang diberikan oleh guru berdasarkan materi yang telah diajarkan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Pembelajaran *Flipchart*

a. Model Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan tujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Menurut Degeng (dalam Fathurrohman, 2015: 17) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik, dengan kata lain pembelajaran guru berperan penting dalam usaha mendidik peserta didik agar pada akhirnya terjadi perubahan dalam perilaku maupun kemampuan siswa itu sendiri dan tentunya keberhasilan tersebut tidak terlepas dari bantuan penggunaan media, sumber maupun model pembelajaran.

Menurut Suprijono (2015: 64) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasinya pada tingkat operasional di kelas. Menurut Brady (dalam Aunurrahman, 2009: 146) model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat digunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Menurut Arendes (dalam Trianto, 2007: 1) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai

pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan menurut Joyce dan Weil (dalam Trianto, 2007: 1) model pembelajaran merupakan model belajar dimana melalui model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan dan memperoleh informasi, ide, ketrampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide sendiri.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran yang baik menurut Fathurrohman (2015: 31) adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap,
- 2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran,
- 3) Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik,
- 4) Penggunaan berbagai metode, alat dan media pembelajaran.

Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2010: 55) juga menjelaskan ciri-ciri model pembelajaran yang baik yakni:

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya,

- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar dalam hal ini tujuan pembelajaran yang akan hendak dicapai,
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil,
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau suatu perencanaan yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar tertentu dan setiap model pembelajaran mengarahkan guru untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai berbagai tujuan serta model pembelajaran yang dimaksud berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran juga berfungsi sebagai alat atau sarana komunikasi yang penting. Ciri-ciri model pembelajaran pada hakikatnya mendeskripsikan bahwa suatu model pembelajaran ditentukan berdasarkan pertimbangan ilmiah dan menggunakan prosedur yang sistematis. Melalui suatu model pembelajaran siswa akan diarahkan untuk melakukan berbagai tahapan-tahapan kegiatan guna untuk memberikan siswa pengalaman belajar secara langsung dimana melalui kegiatan-kegiatan tersebut siswa akan berusaha untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang terkenal. Inkuiri berasal dari bahasa Inggris *To*

Inquire yang berarti ikut serta atau terlibat dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan melakukan penyelidikan. Inkuiri menurut Sund (dalam Fathurrohman, 2015: 104) meliputi pula *Discovery* akan tetapi inkuiri memiliki tingkatan yang lebih tinggi dan luas, dalam inkuiri terdapat proses mental seperti merumuskan masalah, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis dan membuat kesimpulan. Sejalan dengan pendapat di atas Gulo (dalam Trianto, 2009: 166) mengemukakan model inkuiri merupakan rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis analistis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Proses pembelajaran inkuiri menekankan akan keterlibatan siswa secara maksimal, keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran dan mengembangkan sikap percaya diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri tersebut.

Selama pembelajaran inkuiri guru dapat mengajukan suatu pertanyaan atau mendorong siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan mereka sendiri yang dapat bersifat *Open-ended*, memberi peluang siswa untuk mengarahkan penyelidikan mereka sendiri dan menemukan jawaban-jawaban yang mungkin dari mereka sendiri dan mengantarkan pada lebih banyak pertanyaan lain Fathurrohman (2015: 105). Pendapat tersebut diperkuat oleh

pendapat Sanjaya (2006: 196) yang mengungkapkan beberapa hal *pertama*, model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah materi pelajaran itu sendiri. *Kedua*, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Dengan demikian dalam model pembelajaran inkuiri ini menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa dalam belajar dan aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa, oleh karena itu kemampuan guru dalam teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan pembelajaran model inkuiri. *Ketiga*, model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental akibatnya dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya dituntut agar menguasai pelajaran, akan tetapi bagaimana siswa dapat menggunakan potensi yang dimiliki.

Menurut Sanjaya (2006: 196) prinsip-prinsip inkuiri adalah sebagai berikut:

1) Berorientasi pada Pengembangan Intelektual

Tujuan utama dari model inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir, dengan demikian model pembelajaran ini

selain berorientasi pada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar. Oleh karena itu kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri bukan ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran akan tetapi sejauh mana siswa dapat beraktivitas mencari dan menemukan sesuatu.

2) Prinsip Interaksi

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dan guru, bahkan interaksi siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar akan tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri, sehingga dengan demikian guru bertugas untuk mengarahkan siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui interaksi mereka.

3) Prinsip Bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan model pembelajaran inkuiri adalah guru sebagai penanya, karena kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir, sehingga guru dituntut untuk memiliki kemampuan atau penguasaan teknik bertanya.

4) Prinsip Belajar untuk Berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar merupakan proses berpikir, yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan.

5) Prinsip Keterbukaan

Belajar merupakan suatu proses mencoba berbagai kemungkinan, oleh karena itu siswa perlu diberi kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya, tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

Menurut Syah (dalam Fathurrohman, 2015: 109) mengemukakan bahwa dalam mengaplikasikan model pembelajaran inkuiri dikelas, ada beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut :

1) Orientasi

Langkah orientasi merupakan langkah untuk membina suasana atau iklim yang responsif, pada langkah ini guru mengondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran, guru harus merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam

tahapan orientasi ini adalah pertama menjelaskan topik, tujuan, hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Kedua menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan, pada tahapan ini guru menjelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan. ketiga menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar, hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

2) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki, persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu, dalam hal ini siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam model inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

3) Merumuskan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. potensi berpikir dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan, manakala siswa dapat

membuktikan tebakannya maka ia akan sampai pada posisi yang akan mendorong untuk berpikir lebih lanjut. Untuk itu potensi dalam mengembangkan kemampuan menebak siswa harus dibina melalui pengajuan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara dari permasalahan yang dikaji.

4) Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan, dalam pembelajaran inkuiri mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. oleh sebab itu tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

5) Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis merupakan proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Hal yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan, disamping itu menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional, artinya kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

6) Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh dari hasil pengujian hipotesis.

Menurut Sanjaya (dalam Susanto, 2014: 181-182) kelebihan model inkuiri adalah, antara lain:

- 1) Merupakan model pembelajaran yang menekankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, sehingga pembelajaran lebih bermakna,
- 2) Memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka,
- 3) Sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang memandang belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.

b. Media Pembelajaran *Flipchart*

Menurut Heinich (dalam Susilana, 2008: 6) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Sementara itu menurut Sadiman, dkk (2012: 6) berpendapat media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan

yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat saluran komunikasi yang digunakan sebagai perantara sumber pesan dengan penerima pesan dengan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2011: 3). Menurut Susilana, dkk (2007: 6) media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar tersebut, perangkat lunak adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Menurut Sanaky (2011: 4) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- 2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- 3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- 4) membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat antara lain dijelaskan oleh Sadiman (2008: 17) sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata terlulis atau lisan belaka),
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model; objek yang kecil bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai atau gambar; kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal; objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain; konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media

pendidikan berguna untuk menimbulkan kegiatan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendirisendiri menurut kemampuan dan minatnya,

- 4) Adanya sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:memberikan perangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menurut Sanaky (2011: 4-5) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, saat memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,

4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Sadiman (2008: 37), media *flipchart* merupakan media dalam bentuk visual yang termasuk dalam jenis bagan atau chart. *Flipchart* atau bagan balikan menyajikan setiap informasi pada setiap bagian-bagian. Bagian-bagian dari setiap informasi ditulis/dituangkan lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibendel menjadi satu. Penggunaannya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Susilana (2009: 87) pengertian *Flipchart* adalah “lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50 cm x 75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21 cm x 28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya”. *Flipchart* dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Sedangkan menurut Munadi (2010: 105) yang dimaksud dengan *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas di mana terdapat gambar yang besar yang dapat dibalik pada sebuah gantungan. Lembaran balik memudahkan pekerjaan untuk menerangkan pelajaran atau pesan yang dapat dibagi menurut beberapa tahap dan diterangkan gambar tahap demi tahap. Tiap tahap berisi gambar yang bernomor. Dengan demikian setelah menerangkan isi satu nomor, lembar bergambar itu dibalikkan. Begitu seterusnya sampai nomor berakhir.

Media *Flipchart* merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah. Dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Selain itu, media *Flipchart* merupakan media yang efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan atau kompetensi yang sudah direncanakan.

Sebagai salah satu media pembelajaran, *Flipchart* mempunyai beberapa kelebihan. Menurut Susilana (2009: 88) kelebihan tersebut diantaranya: 1) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, 2) Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan, 3) Bahan pembuatan relatif

mudah, 4) Mudah dibawa ke mana-mana, 5) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Sebelum menggunakan media pembelajaran *Flipchart* langkah awal yang harus dilakukan adalah mendesain media *Flipchart*. Cara mendesain media pembelajaran *Flipchart* menurut Susilana, (2009: 89) antara lain sebagai berikut: 1) Tentukan tujuan pembelajaran, 2) Menentukan bentuk Flipchart, 3) Membuat ringkasan materi, 4) Merancang draf kasar (Sketsa), 5) Memilih warna yang sesuai, 6) Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.

Dari penjelasan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media *Flipchart* merupakan lembaran yang sama ukurannya dijilid menjadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, angka. Sajian pada media *Flipchart* tersebut harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa melihat *Flipchart* tersebut dan direncanakan tempat yang sesuai di mana dan bagaimana *Flipchart* tersebut ditempatkan.

c. Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Pembelajaran *Flipchart*

Sanjaya (2006: 196) *pertama*, mengemukakan model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah materi pelajaran itu sendiri. *Kedua*, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa

diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Dengan demikian dalam model pembelajaran inkuiri ini menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa dalam belajar dan aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa, oleh karena itu kemampuan guru dalam teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan pembelajaran model inkuiri. *Ketiga*, model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental akibatnya dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya dituntut agar menguasai pelajaran, akan tetapi bagaimana siswa dapat menggunakan potensi yang dimiliki.

Media *Flipchart* merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah. Dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Selain itu, media *Flipchart* merupakan media yang efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan atau kompetensi yang sudah direncanakan.

Langkah-langkah model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *flipchart* meliputi beberapa kegiatan seperti yang dikemukakan oleh Hanson (2012: 19) sebagai berikut:

1. Mengajukan pertanyaan atau permasalahan

Fase ini dilaksanakan untuk memunculkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran (*creates interest*), memberikan motivasi, membangkitkan keingintahuan (*generates curiosity*), dan membangun informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*).

2. Membuat Hipotesis

Fase ini memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan observasi, mengumpulkan dan menganalisis informasi dengan melihat fakta yang terdapat di lingkungan sekitar, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru.

3. Mengumpulkan Data

Fase ini merupakan tindak lanjut dari tahap eksplorasi yang menuntut siswa untuk menemukan hubungan antar konsep dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.

4. Analisis Data

Konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh diaplikasikan dalam berbagai situasi seperti latihan (*exercise*) yang memungkinkan siswa untuk menerapkannya pada situasi

sederhana hingga permasalahan di kehidupan nyata (*real-world problems*).

5. Membuat Kesimpulan

Langkah penutup dari model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart* adalah mengarahkan siswa untuk mampu melaporkan hasil temuannya dengan menggunakan media *flipchart* yang sudah disediakan, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri akan lebih maksimal diterapkan dengan adanya bantuan media pembelajaran *flipchart* yang mana dalam pengaplikasiannya tidak rumit serta dapat mengembangkan kemampuan intelektual yang dimiliki oleh siswa. Selain itu tujuan pembelajarana yang ingin dicapai dapat terwujud secara maksimal.

2. Pembelajaran di Kelas Kontrol

Salah satu yang akan diobservasi dari penelitian ini adalah adanya kelas kontrol yang dijadikan sebagai perbandingan dengan kelas eksperimen. Kondisi awal kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dibantu dengan media buku pada pembelajarannya, baik pada saat sebelum eksperimen maupun pada saat eksperimen. Sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran langsung dengan

kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart*.

a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, 2010:39).

Model pembelajaran langsung merupakan salah satu dari macam-macam model pembelajaran. Model pembelajaran langsung mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil. (dalam Kardi & Nur, 2000:3)

Berdasarkan pengertian pembelajaran langsung yang dikemukakan (Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, 2010:39) bahwa Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah

demis selangkah. Yang dimaksud dengan pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan katakata) adalah pengetahuan tentang sesuatu. Sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.

Arends dalam Sugiarto (2008:49), mengatakan: "Model pembelajaran langsung dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran para siswa terutama dalam hal memahami sesuatu (pengetahuan) dan menjelaskannya secara utuh sesuai pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang diajarkan secara bertahap".

Menurut Sofan Amri dan Iif Khoiru (2010, 43-47) Model pembelajaran langsung memiliki lima fase yang sangat penting. Kelima fase dalam pengajaran langsung dapat dijelaskan secara detail seperti berikut:

a) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

1) Menjelaskan tujuan

Para siswa perlu mengetahui dengan jelas mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus dapat mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu. Guru mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa-siswanya melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya di papan tulis, atau menempelka informasi tertulis pada papan bulletin, yang berisi tahap-tahap dan isinya, serta alokasi waktu yang disediakan untuk

setiap tahap. Dengan demikian siswa dapat melihat keseluruhan alur tahap pelajaran dan hubungan antar tahap-tahap pelajaran itu.

2) Menyiapkan Siswa

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari. Tujuan ini dapat dicapai dengan jalan mengulang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu.

b) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

1) Menyampaikan informasi dengan jelas

Kejelasan informasi atau presentasi yang diberikan guru kepada siswa dapat dicapai melalui perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran yang baik. Dalam melakukan presentasi guru, harus menganalisis keterampilan yang kompleks menjadi keterampilan yang lebih sederhana dan dipresentasikan dalam langkah-langkah kecil selangkah demi selangkah.

2) Melakukan demonstrasi

Pengajaran langsung berpegang teguh pada asumsi bahwa sebagian besar yang dipelajari berasal dari pengamatan terhadap orang lain. Mendemonstrasikan suatu keterampilan atau konsep

dengan agar berhasil, guru perlu sepenuhnya menguasai konsep atau keterampilan yang akan didemonstrasikan, dan berlatih melakukan demonstrasi untuk menguasai komponen-komponennya.

c) Menyediakan latihan terbimbing

Salah satu tahap penting dalam pengajaran langsung adalah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “pelatihan terbimbing”. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/keterampilan pada situasi yang baru.

d) Menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik

Pada pengajaran langsung, fase ini mirip dengan apa yang kadang-kadang disebut resitasi atau umpan balik. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik kepada siswa.

e) Memberikan kesempatan latihan mandiri

Kebanyakan latihan mandiri yang diberikan kepada siswa sebagai fase akhir pelajaran pada pengajaran langsung adalah pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah atau berlatih secara mandiri, merupakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan keterampilan baru yang diperolehnya secara mandiri.

Strategi pembelajaran langsung dirancang untuk mengenalkan siswa terhadap mata pelajaran guna membangun minat, menimbulkan

rasa ingin tahu, dan merangsang mereka berpikir. Siswa tidak bisa berbuat apa-apa jika pikiran mereka dikembangkan oleh guru. Banyak guru yang membuat kesalahan dengan mengajar, yakni sebelum siswa merasa terlibat dan siap secara mental guru langsung memberikan materi pelajaran.

Menurut Silbernam (dalam Suryati dkk, 2008:35), strategi pembelajaran langsung melalui berbagai pengetahuan secara aktif merupakan cara untuk mengenalkan siswa kepada materi pelajaran yang akan diajarkan. Guru juga dapat menggunakannya untuk menilai tingkat pengetahuan siswa sambil melakukan kegiatan pembentukan tim. Cara ini cocok pada segala ukuran kelas dengan materi pelajaran apapun,

Kelebihan model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 2) Dapat digunakan untuk menekankan kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- 3) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan.
- 4) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan.

- 5) Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.
- 6) Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

Selain mempunyai kelebihan-kelebihan, pada setiap model pembelajaran akan ditemukan keterbatasan-keterbatasan. Begitu pula dengan Model Pengajaran *Direct Instruction*. Keterbatasan-keterbatasan Model Pengajaran *Direct Instruction* adalah sebagai berikut:

- 1) Karena guru merupakan pusat dalam cara penyampaian ini, maka kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat.
- 2) Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah merupakan pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru. Akhmad Sudrajad (dalam Depdiknas, 2009).

Kekurangan tersebut dapat disiasati oleh guru dengan cara guru harus siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur dalam ceramah dan demonstrasi sehingga kekurangan tersebut dapat

diatasi oleh guru dalam pembelajaran. Ceramah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan. Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.

b. Media Buku

1) Peranan media buku dalam proses pembelajaran.

Produk dari proses belajar dan mengajar adalah terdapatnya perubahan yang relatif permanen dari kemampuan, keterampilan sikap, dan perilaku siswa sebagai akibat dari pengalaman atau pelatihan dalam kegiatan belajar. Tuntutan perubahan beserta prosesnya inilah yang perlu ditampung dalam buku pelajaran sehingga perubahan terjadi dalam waktu yang relatif singkat sesuai dengan tuntutan jaman.

2) Buku dapat ditempatkan sebagai sumber informasi serta guru sebagai agen sekaligus penjual informasi tersebut.

Buku merupakan sebuah media pembelajaran yang mempunyai keuntungan yang banyak bagi para pemakainya, karena dapat menambah berbagai pengetahuan dan informasi. Sebagai seorang guru perlu melakukan interaksi dengan buku

karena guru dapat berperan sebagai pentransfer ilmu, dengan demikian para siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan secara langsung dari guru yang mengajar. Guru juga dapat mengembangkan lagi isi dari buku tersebut. Buku yang telah dipahami oleh guru dapat menjadi informasi yang lebih luas.

- 3) Buku dapat menarik minat dan niat siswa untuk menguasai informasi dengan motivasi tinggi.

Hal ini dapat diketahui dari isi buku yang mudah dikuasai oleh para pelajar. Dengan kata-kata yang mudah dipahami dan penggunaan gambar yang baik maka seorang pelajar akan tertarik untuk membaca sebuah buku. Buku yang mempunyai bahasa dan gambar-gambar yang menariklah yang banyak diminati saat ini dibandingkan dengan buku-buku yang hanya memuat tulisan saja atau buku yang memiliki gambar yang membosankan.

- 4) Buku dapat berperan sebagai manajer dari kegiatan belajar siswa, dilengkapi informasi yang tingkat kesukarannya bertahap, termasuk soal latihan dan pemecahan masalah yang terkait.

Buku membantu siswa belajar sendiri dan dapat mengembakan informasi yang ada di dalam buku tersebut. Siswa dapat melakukan evaluasi dengan mengerjakan soal-soal yang ada di dalam buku. Dengan ini siswa dapat menyelesaikan soal dengan membaca buku tersebut dan dapat menyelesaikan permasalahannya. Dia dapat mencari informasi dalam buku tersebut.

- 5) Buku dapat memenuhi tuntutan kurikulum dan memuat implementasi pesan kurikulum, bahkan dapat melebihinya.

Dengan buku para guru dapat memenuhi tuntutan kurikulum. Karena informasi yang diberikan buku kepada siswa sangat banyak dan lengkap. Kurikulum pun dapat berjalan dengan lancar oleh bantuan media buku.

- 6) Buku dapat digunakan sebagai wacana untuk melatih daya nalar dan pembentukan sikap siswa dalam menghadapi perubahan dunia yang relatif cepat di era abad ke-21 ini.

Buku dapat membentuk mental yang baik bagi para pembaca untuk menghadapi tantangan-tantangan yang ada pada era abad ke-21. Karena perubahan yang cepat maka kita harus siap dan buku memberikan informasi-informasi tentang perubahan dan perkembangan itu. Sehingga kita dapat mengetahui apa yang harus kita lakukan dan tidak terkejut lagi oleh perubahan yang terjadi.

- 7) Buku dapat memuat informasi esensial dan strategis, bermanfaat sebagai alat pemecahan masalah.

Buku memiliki jangkauan yang luas di segala bidang. Dan buku memiliki informasi yang sangat luas. Karena cakupan buku sangat luas kita dapat menggunakan buku sebagai pemecahan masalah yang terkadang belum dapat kita pecahkan, dan ketika kita membaca sebuah buku dan dalam buku tersebut terdapat pemecahan masalahnya karena informasinya yang luas.

- 8) Buku dapat menyajikan informasi yang komunikatif, menarik, dan tidak membosankan.

Buku merupakan sebuah media yang terus memiliki perkembangan-perkembangan sesuai dengan tuntutan zaman. Sehingga para pembaca buku berminat untuk membaca buku, karena mereka menganggap semakin banyak seseorang membaca sebuah buku maka akan bertambah pulalah ilmu seseorang.

Kelebihan dan kekurangan media buku, antara lain:

- 1) Kelebihan

Sebagai sebuah media pembelajaran buku memiliki berbagai macam kelebihan-kelebihan yang dapat dirasakan oleh para pembaca buku. Buku dianggap sebagai media yang bersifat efisien dan memiliki isi yang sangat komplit, ini terbukti masih banyaknya orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran. Menurut beberapa pakar penguasaan sebuah materi banyak menggunakan indera penglihatan yaitunya mata. Jadi secara tidak langsung buku merupakan sarana dalam belajar yang membuat para pembacanya memahami ilmu yang terdapat dalam buku itu sendiri. Dalam buku terdapat bahasa-bahasa yang dapat membuat para pembaca tertarik untuk membacanya. Artinya buku menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.

- 2) Kelemahan

Kelemahan yang ada pada sebuah buku biasanya terdapat pada isi buku itu sendiri. Sebuah riset yang dilakukan oleh Redjeki (1997),

misalnya, menunjukkan bahwa buku-buku pelajaran yang dikonsumsi pelajar Indonesia tertinggal 50 tahun dari perkembangan terbaru sains modern. Adapun beberapa kelemahan isi buku:

- a) Bahasanya kurang bagus dan terlalu tinggi, sehingga sulit untuk bisa diterima atau dipahami oleh anak usia sekolah dasar maupun guru mata pelajaran.
- b) Materinya terlalu banyak. Dalam penyampaiannya sering loncat-loncat.
- c) Banyak buku merupakan terjemahan buku asing, yang tak sesuai dengan kondisi lingkungan masyarakat Indonesia.
- d) Pembahasan materi hanya menyangkut yang pokok. Tak ada penjelasan lebih lanjut sehingga materi pelajarannya bisa mudah dipahami oleh para siswa.

Kelemahan buku-buku teks yang banyak beredar setidaknya mencakup lima hal, yaitu isi, bahasa, desain grafis, metodologi penulisan, dan strategi indexing. Seperti disinggung di atas, masalah isi mengandung dua cacat pokok, yakni terlalu banyak dan kadaluwarsa dan karena itu menyesatkan, sebab sudah tidak sesuai dengan penemuan-penemuan mutakhir. Hal ini setidaknya juga bisa dilihat dari referensi lama yang dipergunakan. Pengakuan para penyusun buku seperti diungkap Supriadi patut mendapat catatan Para penyusun bukannya menulis buku baru dengan referensi yang baru pula, melainkan menata ulang, mengemas kembali, atau

merakit kembali materi-materi yang telah ada dalam buku-buku sebelumnya. Maka yang terjadi sebenarnya adalah reproduksi ulang kesalahan-kesalahan sebelumnya dengan kemasan baru.

3) Pemanfaatan Media Buku Pelajaran

Buku pelajaran dapat dipandang sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan belajar yang membawa siswa sampai pada suatu kompetensi tertentu. Penumpang kendaraan ini ialah siswa, sedangkan pengemudinya ialah guru. Sebagai pengemudi, guru diharapkan dapat membawa penumpangnya sampai ke tempat tujuan dengan bergembira, nyaman, dan tidak mabok. Dalam kendaraan itu dikembangkan kesenangan belajar, perasaan, sosialitas, intelektualitas, moral, dan spiritual siswa secara optimal.

Dalam proses belajar mengajar, guru memanfaatkan buku ajar secara optimal sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan dirinya secara berjenjang, berkesinambungan, dan tanpa paksaan. Guru yang cerdas dapat memanfaatkan cara belajar berkelompok agar siswa mencapai kompetensi tertentu (Akbar, 2010).

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebagai proses yang memungkinkan seseorang dapat mengubah perilakunya. Belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan

dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan dan pengalaman baru ke arah yang lebih baik Suryabrata (dalam Uno, 2011: 138). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bahri (2010: 10) bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku baik yang menyangkut pengetahuan keterampilan maupun sikap yang merupakan berkat dari pengalaman dan latihan. Ahli lain yakni Slameto (2010: 2) mengemukakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat di atas diperkuat oleh Purwanto (2009: 38) belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan pengalaman individu akibat adanya interaksi dengan lingkungannya, perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dari hasil perbuatan belajar seseorang dapat berupa kebiasaan-kebiasaan, kecakapan atau dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sehingga sangatlah penting untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa guna untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap hal yang dipelajari.

b. Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi, yang berarti hasil usaha. Arifin (1990: 3) mengemukakan bahwa prestasi adalah hasil dari kemampuan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Menurut Poerwodarminto (1987: 1524), prestasi adalah suatu hasil yang dicapai dengan usaha. Sesuatu yang dicapai tanpa usaha bukanlah prestasi. Secara umum prestasi merupakan hasil usaha yang dilakukan seseorang atau telah dicapai dalam melakukan suatu kegiatan.

Prestasi belajar merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Prestasi belajar dapat diketahui melalui evaluasi yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Arikunto (1999: 24) menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang erat antara tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan, sedangkan evaluasi harus mengacu pada tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Sudjana (1999: 22) mendefinisikan prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai siswa dalam proses belajar mengajar yang dapat diketahui melalui evaluasi.

c. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Kosasih Djahiri dalam Dadang Supardan (2015: 14) mendefinisikan Ilmu Pengatahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2007: 124) ilmu pengatahuan merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, sejarah, geografi ekonomi, politik, hukum dan budaya kemudian ilmu pengatahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena ataupun masalah-masalah sosial.

Dari uraian pengertian Ilmu Pengatahuan Sosial terpadu diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial terpadu merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari beberapa cabang ilmu-ilmu sosial yang menelaah menganalisis mempelajari gejala-gejala masalah sosial yang terdapat pada masyarakat dengan meninjau dari beberapa aspek kehidupan yang bersifat realistik.

d. Prestasi Belajar IPS Terpadu

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar IPS terpadu adalah hasil usaha yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran IPS terpadu yang diketahui melalui evaluasi.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mince Tonda Meja tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Jarakan, Sewon, Bantul” menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V. Dimana pada Pra tindakan ketuntasan siswa sebesar 31,03 %, pada siklus I ketuntasan siswa meningkat menjadi 55,17 %, kemudian pada siklus II ketuntasan siswa mencapai 82,76 %. Pada siklus II persentase ketuntasan sudah mencapai KKM yaitu ≥ 75 %, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

Persamaan: Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Inkuiri

Perbedaan:

- a. Tempat penelitian yang digunakan di SDN 3 Jarakan, Sewon, Bantul, sedangkan tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah SMP N Sekar.
 - b. Variabel bebasnya tanpa melalui media yaitu model pembelajaran inkuiri, sedangkan peneliti variabel bebasnya melalui media yaitu model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart*.
 - c. Variabel terikat menggunakan hasil belajar, sedang penelitian ini menggunakan prestasi belajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lensa Ndarupita pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Muatan IPA Tentang Adaptasi Hewan”. Kesimpulannya bahwa model inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji korelasi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa harga *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003 atau $p < 0,05$. Korelasi tersebut signifikan dengan $t = -6,206$ dan $p = 0,000$ (atau $p < 0,05$). Besarnya pengaruh model inkuiri terhadap hasil belajar siswa sebesar $r = 0,61$ atau setara dengan 25 % termasuk kategori besar.

Persamaan: Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Inkuiri

Perbedaan:

- a. Mata pelajaran pada penelitian tersebut adalah Muatan IPA tentang Adaptasi Hewan, sedangkan mata pelajaran pada penelitian ini adalah IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi.

- d. Variabel bebasnya tanpa melalui media yaitu model pembelajaran inkuiri, sedangkan peneliti variabel bebasnya melalui media yaitu model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart*.
 - e. Variabel terikat menggunakan hasil belajar, sedang penelitian ini menggunakan prestasi belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Media Papan Balik (*Flipchart*) Pada Mata Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, menyebutkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibuktikan dengan persentase pada siklus I ketuntasan mencapai 70,73 % sedangkan pada siklus II mencapai 90,24 %. Dalam penelitian tersebut media *flipchart* dapat menarik perhatian dan minat siswa yang ditunjukkan dengan persentase keberhasilan aspek 1 sampai dengan 7 yaitu; (1) siswa lebih memperhatikan penjelasan dari guru dibuktikan dengan peningkatan persentase sebesar 6,25 % dalam siklus II, (2) siswa berani bertanya tentang hal yang belum dimengerti, meningkat sebesar 12,5 %, (3) siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru, meningkat sebesar 12,5 %, (4) siswa mampu bekerja sama dalam kelompok belajar, meningkat sebesar 6,25 %, (5) siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompok, meningkat sebesar 6,25 %, (6) siswa dapat mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, meningkat sebesar 12,5 %, dan (7) siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran, meningkat sebesar 12,5 %. Selain itu, aktivitas siswa meningkat sebesar 11,61 % pada siklus II dan hasil tes

menunjukkan semakin meratanya peserta didik yang mencapai skor dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu $\geq 75\%$.

Persamaan: Media pembelajaran yang digunakan adalah Media Papan Balik (*Flipchart*)

Perbedaan:

- a. Mata pelajaran pada penelitian tersebut adalah Tematik, sedangkan mata pelajaran pada penelitian ini adalah IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi.
 - b. Variabel bebasnya yaitu media papan balik (*flipchart*), sedangkan peneliti variabel bebasnya yaitu model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart*.
 - c. Variabel terikat menggunakan hasil belajar, sedang penelitian ini menggunakan prestasi belajar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Himawan Surya Negara tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak” yang menyimpulkan bahwa hasil belajar menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada data hasil ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dan siklus II. Data hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan 20%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flipchart* dalam pembelajaran menulis deskripsi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya.

Persamaan: Media pembelajaran yang digunakan adalah Media *Flipchart*

Perbedaan:

- a. Tempat penelitian yang digunakan di SDN Gunung Anyar Tambak, sedangkan tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah SMP N Sekar.
- b. Mata pelajaran pada penelitian tersebut adalah keterampilan menulis deskripsi, sedangkan mata pelajaran pada penelitian ini adalah IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi.
- c. Variabel bebasnya yaitu media *flipchart*, sedangkan peneliti variabel bebasnya yaitu model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart*.
- d. Variabel terikat menggunakan hasil belajar, sedang penelitian ini menggunakan prestasi belajar.

Dari keempat penelitian yang relevan di atas, penggunaan model pembelajaran inkuiri serta media *flipchart* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh sebab itu perlu adanya kerja sama yang menggabungkan antara model serta media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan kerangka pemikiran dalam penelitian ini, bahwa keberhasilan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, salah satu diantaranya adalah penerapan model pembelajaran dengan media pembelajaran. Penerapan model pembelajaran bertujuan untuk mencapai

suatu tujuan belajar tertentu dan setiap model pembelajaran mengarahkan guru untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai berbagai tujuan serta model pembelajaran yang dimaksud berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran juga berfungsi sebagai alat atau sarana komunikasi yang penting. Penggunaan media belajar juga membantu dalam proses pembelajaran yang mana pada hakikatnya bahwa media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar serta membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart* merupakan konsep belajar yang membantu guru mendorong siswa agar berfikir kritis dibantu dengan perantara media dalam penyampaian hasil dari pemikiran-pemikiran yang telah terkumpul. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan. Penerapan model pembelajaran dengan media pembelajaran cukup besar pengaruhnya terhadap keberhasilan guru dalam mengajar. Pemilihan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang tidak tepat justru dapat menghambat tercapainya tujuan mengajar. Agar penerapan model pembelajaran dengan media pembelajaran terpilih dengan tepat, seorang guru harus mengetahui bermacam-macam model pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok bahasannya.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan model pembelajaran dengan media pembelajaran berperan dalam menentukan prestasi belajar IPS terpadu siswa. Salah satu model pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat menghasilkan prestasi belajar siswa yang lebih baik dari pada model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *flipchart*.

D. Hipotesis Penelitian

Dari kajian-kajian teori, kerangka berpikir dan kajian hasil penelitian di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis yaitu:

“Ada pengaruh positif penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *Flipchart* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMP N Sekar tahun pelajaran 2018/2019”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N Sekar dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII SMP N Sekar.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMP N Sekar pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari - Juni tahun 2019.

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Keterangan	Bulan					
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Tahap Persiapan	√	√				
Tahap Pelaksanaan		√	√	√		
Tahap Penyelesaian					√	√

Keterangan:

√ : Waktu menjalankan setiap tahap

Tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Permohonan pembimbing dilaksanakan pada awal bulan Februari,

- 2) Pengumpulan data mengenai permasalahan yang akan diteliti dengan mengadakan survei ke sekolah. Survei ini dilakukan dengan wawancara langsung dengan guru yang bersangkutan dan dokumentasi nilai siswa serta beberapa hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Survei ini dilakukan untuk mengetahui secara garis besar permasalahan yang dialami oleh siswa,
- 3) Pengajuan proposal penelitian, yang mulai dilaksanakan pada awal bulan Februari,
- 4) Permohonan izin ke SMP Negeri Sekar pada pertengahan Februari.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Pengujian kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan dua kelas yang mempunyai kondisi seimbang,
- 2) Pengajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen SMP Negeri Sekar,
- 3) Uji coba instrumen dilaksanakan di SMP Negeri Sekar,
- 4) Penghitungan reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran dari hasil uji coba di SMP Negeri Sekar selain kelas kontrol dan eksperimen untuk menentukan butir instrumen yang memenuhi syarat instrumen. Penghitungan ini dilakukan untuk instrumen tes.
- 5) Pelaksanaan tes di SMP Negeri Sekar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

c. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya disusun laporan penelitiannya sesuai dengan hasil pengolahan data. Pengolahan data yang dilakukan menggunakan Microsoft Excel.

3. Jenis Penelitian

Berdasarkan data dan analisisnya, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka. Menurut Sugiyono (2014: 13) disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Berdasarkan metode penelitiannya, peneliti menggunakan model *quasi experimental* dengan tipe *non-equivalent control grup design*. Desain ini sering digunakan dalam percobaan di kelas ketika kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah kelompok yang secara alamiah dibentuk seperti kelas yang serupa (Best, 2006: 183).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2007: 61) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP N Sekar kelas VII semester II tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri atas 182 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014: 81). Dalam penelitian ini sampel diambil dua kelas dari enam kelas yang ada di SMP N Sekar. Hasil penelitian terhadap sampel ini akan digunakan untuk melakukan generalisasi terhadap populasi yang ada, dalam penelitian ini sampel yang diambil sebanyak dua kelas, yaitu kelas VII C sejumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sejumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengambilan sampel menggunakan desain *probability sampling* dengan tipe *cluster random sampling*. Tipe *cluster random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII C.

C. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2014: 308) menyatakan “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data”. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data ada dua cara yaitu sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:329) “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar-gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengetahui nilai ulangan harian yang sudah ada.

2. Tes

Menurut Arikunto (2012: 67) “Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *posttests*. Setelah melakukan pembelajaran di setiap kelompok, kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan sebelum dan sesudah pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Istrumen penelitian adalah pengukuran yang dilakukan oleh peneliti terhadap fenomena sosialmaupun alam yang terjadi. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang dibuat peneliti adalah instrumen tes untuk mengukur prestasi belajar siswa berupa indikator-indikator soal yang akan dikerjakan siswa setelah penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media *flipchart*. Soal yang akan dikerjakan siswa adalah soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Indikator-indikator tes tersebut adalah sebagai berikut:

1. Indikator Tes

Tabel 3.2 Indikator Tes Prestasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Butir Soal
1	Aktivitas manusia dalam memnuhi kebutuhan	1, 2, 3, 4, 5
2	Identifikasi macam-macam kegiatan ekonomi	6, 7, 8, 9, 10
3	Mengemukakan dampak kemajuan IPTEK	11, 12, 13, 14, 15
4	Identifikasi sifat wirausaha	16, 17, 18, 18, 20

Untuk tes prestasi belajar, berbentuk soal pilihan ganda dengan rumus mensekor sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Dimana:

S : *Score* (nilai)

R : *Right* (benar)

2. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah uji validitas isi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan uji validitas isi adalah: membuat kisi-kisi tes, menyusun soal-soal butir tes, kemudian menelaah butir soal.

Kriteria penelaah dalam validitass isi meliputi:

- a) Butir soal sesuai dengan kisi-kisi,
- b) Materi pada butir soal dapat dipahami oleh siswa,
- c) Kalimat soal dapat dipahami oleh siswa,
- d) Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda,
- e) Butir tes bukan termasuk kategori soal yang terlalu mudah atau terlalu sukar.

Dalam hal ini, validator yang dipilih adalah dua orang guru mata pelajaran IPS terpadu yaitu Bpk. Lisprianto, S.E., Bpk. Bambang A.A., S.Pd. dan satu orang dosen mata kuliah ekonomi yaitu Ibu Rika Pristian F.A., M.Pd. Untuk hasil pembahasan dapat dijelaskan pada bab selanjutnya.

b. Daya Pembeda

Daya beda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan suatu butir soal tersebut untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Arikunto (2013: 228) menyatakan daya pembeda butir soal dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D : indeks daya pembeda

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semuanya tidak baik

Butir-butir soal yang digunakan adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks daya pembeda cukup hingga baik sekali (0,21-1,00).

c. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya.

Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap-tiap butir tes digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya peserta yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi nilai P, maka semakin mudah suatu butir soal. Sebaliknya, semakin rendah nilai P, maka semakin sukar butir soal tersebut. Menurut Arikunto (2013: 223-225) ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut :

Soal dengan $P = 0,00$ sampai $0,30$ adalah soal sukar

Soal dengan $P = 0,31$ sampai $0,70$ adalah soal sedang

Soal dengan $P = 0,71$ sampai $1,00$ adalah soal mudah.

Dalam penelitian ini soal tes dikatakan baik atau memadai jika $0,3 \leq P \leq 0,7$

(Suharsimi Arikunto, 2013: 223)

d. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas instrumen prestasi belajar IPS yang berbentuk obyektif digunakan rumus KR-20 (r_{11}) karena butir-butir soal instrumen dinilai berdasarkan benar atau salah:

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

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

p = proporsi subyek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subyek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

Hasil perhitungan dari uji reliabilitas dengan rumus diatas diinterpretasikan sebagai berikut :

$r_{11} = 0$ tidak berkorelasi

$0 < r_{11} < 0,20$ rendah sekali

$0,20 \leq r_{11} < 0,40$ rendah

$0,40 \leq r_{11} < 0,60$ sedang

$0,60 \leq r_{11} < 0,80$ tinggi

$0,80 \leq r_{11} < 1$ tinggi sekali

$r_{11} = 1$ sempurna

Instrumen tersebut dikatakan reliabel apabila $r_{11} \geq 0,70$

(Suharsimi Arikunto, 2013: 115)

e. Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan teknik analisis data yang akan digunakan, terlebih dahulu memeriksa keabsahan sampel yaitu dengan menguji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya uji dilakukan hipotesis.

Analisis data yang digunakan yaitu: uji t, metode Lilliefors, dan metode Bartlett. Uji t digunakan untuk menguji keseimbangan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode Lilliefors dan Metode Bartlett digunakan untuk menguji persyaratan analisis yaitu normalitas dan homogenitas.

1. Uji Keseimbangan

Sebelum eksperimen berlangsung, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di uji keseimbangan sampel penelitiannya. Hal ini dimaksudkan agar hasil dari eksperimen benar-benar akibat dari perlakuan yang dibuat, bukan karena pengaruh yang lain. Untuk menguji keseimbangan sampel penelitian dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan awal yang sama)

H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$ (siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memiliki kemampuan awal yang sama)

b. Tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$

c. Statistik uji

$$s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibiarkan selisih rerata)

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2)$$

d. Daerah kritis

$$DK = \left\{ t \mid t < -t_{\frac{\alpha}{2}, v} \text{ atau } t > t_{\frac{\alpha}{2}, v} \right\}$$

e. Keputusan uji

H_0 diterima jika harga statistik uji t tidak berada di daerah kritis ($t_{\text{obs}} \notin DK$)

H_0 ditolak jika harga statistik uji t berada di daerah kritis ($t_{\text{obs}} \in DK$)

(Budiyono, 2004: 151)

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Lilliefors menggunakan prosedur sebagai berikut :

1) Hipotesis

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

2) Tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$

3) Statistik uji

$$L = \text{Max} |f(z_i) - S(z_i)|$$

Dengan:

$$f(z_i) = P(Z \leq z_i)$$

$$z \sim N(0,1)$$

$$z_i = \text{skor standart untuk } X_i \text{ atau } z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

S = standard deviasi

$S(z_i)$ = proporsi cacah $z \leq z_i$ terhadap seluruh z_i

4) Daerah kritis

$$DK = \{L_{obs} | L_{obs} > L_{\alpha;n}\}$$

5) Keputusan uji

H_0 ditolak jika harga statistik uji, yakni $L_{hitung} \in DK$

(Budiyono, 2004: 170 – 171)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan metode Bartlett menggunakan prosedur sebagai berikut :

1) Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \dots = \sigma_k^2$$

H_1 : tidak semua variansi sama

2) Tingkat signifikansi

$$\alpha = 5 \%$$

3) Statistik uji

$$\chi^2 = \frac{2,303}{c} \left(f \log RKG - \sum f_j \log s_j^2 \right)$$

Dengan :

$$RKG = \frac{\sum SS_j}{f} = \text{rerata kuadrat galat}$$

k = banyaknya populasi / sampel

$$\begin{aligned}
 f &= N - k = \sum_{j=1}^k f_j = \text{derajat kebebasan untuk RKG} \\
 f_j &= n_j - 1 = \text{derajat kebebasan untuk } s_j^2, \text{ dengan } j = 1, 2, \dots, k \\
 n_j &= \text{banyaknya amatan pada sampel ke-}j \\
 c &= 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left(\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right) \\
 SS_j &= \sum X_j^2 - \frac{(\sum X_j)^2}{n_j} = (n_j - 1) s_j^2
 \end{aligned}$$

4) Daerah kritis

$$DK = \{ \chi^2_{obs} \mid \chi^2_{obs} > \chi^2_{\alpha; k-1} \}$$

5) Keputusan uji

H_0 ditolak jika harga statistik uji, yakni $\chi^2_{hitung} \in DK$

(Budiyono, 2004: 175 – 178)

3. Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, sebelumnya peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t dengan langkah sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$ (tidak ada pengaruh positif penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *flipchart* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMPN Sekar tahun pelajaran 2018/2019)

H_1 : $\mu_1 > \mu_2$ (ada pengaruh positif model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *flipchart* terhadap prestasi belajar siswa

pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMPN Sekar tahun pelajaran 2018/2019)

- b. Tingkat signifikan $\alpha = 5 \%$
 c. Statistik uji yang digunakan:

$$s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibiarkan selisih rerata)

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2)$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rerata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = rerata kelas kontrol

d_0 = selisih rerata

$d_0 = 0$ (sebab nanti tidak dibicarakan selisih reratanya)

- d. Daerah kritis:

$$DK = \{ t \mid t > t_{\alpha, v} \}$$

Untuk α dan v , nilai $t_{\alpha, v}$ dapat dilihat pada tabel nilai t

- e. Keputusan uji:

H_0 ditolak jika harga statistik uji t yaitu $t_{obs} \in DK$

H_0 diterima jika harga statistik uji t yaitu $t_{obs} \notin DK$

- f. Kesimpulan:

Jika H_0 ditolak, maka kesimpulannya ada pengaruh positif penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *flipchart*

terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMPN Sekar tahun pelajaran 2018/2019.

Jika H_0 diterima, maka kesimpulannya tidak ada pengaruh positif penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media pembelajaran *flipchart* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kegiatan ekonomi kelas VII di SMPN Sekar tahun pelajaran 2018/2019.

(Budiyono, 2009: 157)