

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING
DIPADU PERMAINAN TRADISIONAL CINA BUTA UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA SISWA
KELAS IV SDN AMPELDENTO 01**

Farida Nur Kumala
Faridankumala@yahoo.com
Universitas Kanjuruhan Malang

ABSTRACT

Learning science conducted by teachers of grade IV Ampeldento 01 Elementary School fixed on guide books and learning to use the lecture method. Inactive students in learning and learning achievement indicated is still low at only 24% of students who completed the above KKM. Another issue that is currently developing is a traditional game had been left by a child. Children prefer to play with their gadgets. This traditional game is the cultural property of the nation that needs to be preserved. The purpose of this study was to describe the implementation of learning with guided inquiry learning model combined the traditional Chinese game of blind in improving learning achievement IPA fourth grade students of Ampeldento 01 Elementary School. This research is a class act that consist of planning, implementation, observation and reflection. The instrument used in this study is a test sheet, observation and field notes. Results showed student achievement in the first cycle there are 60% of the children who completed the above KKM with - rata 76,12, in the second cycle students learning completeness reached 84% with an average of 86.2. Based on these data it can be seen that the application of guided inquiry learning model combined the traditional Chinese game of blind can improve learning achievement fourth grade science students at Ampeldento 01 Elementary School.

Key Words: *China Blind, learning achievement, guided inquiry, traditional games.*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengenal alam sekitar dengan cara melakukan observasi dan melalui penemuan terhadap lingkungan sekitar. Pemerintah telah mengatur proses pembelajaran IPA, pembelajaran IPA di sekolah

sebaiknya Depdiknas (2009): memberikan pengalaman kepada peserta didik, menanamkan pada peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji hipotesis, latihan berpikir kuantitatif pada masalah nyata yang berkaitan dengan peristiwa alam dan memperkenalkan dunia teknologi. Samatowa (2011) menyatakan bahwa IPA

merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia

Namun pada kenyataannya pembelajaran IPA saat ini masih didominasi oleh pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini digunakan karena metode ini tidak membutuhkan banyak persiapan dan alat yang dibutuhkan. Namun, metode ini kurang tepat jika sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran IPA, karena siswa hanya mendapatkan pengetahuan dari guru, siswa tidak mengalami dan mengamati sesuatu hal berdasarkan pengalamannya sendiri. Akibat dari pembelajaran seperti ini, membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Artinya pembelajaran diingat pada beberapa waktu saja. Seperti piramida pengalaman yang dinyatakan oleh Edgar Dale yang menyebutkan bahwa pembelajaran akan diingat oleh seorang individu ketika individu tersebut mendapatkan pengalaman secara langsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, permasalahan pembelajaran yang sama juga terjadi dalam pembelajaran IPA di kelas SDN Ampeldento 01. Pembelajaran IPA di kelas 4 ini didominasi oleh kegiatan ceramah oleh guru. Akibat metode yang terus dipakai oleh guru ini, membuat siswa menjadi terbiasa diam dan pasif, serta kurangnya partisipasi oleh siswa. Ada beberapa

siswa yang melamun, bermain sendiri, dan mengganggu temannya. Keadaan ini menunjukkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Kurangnya motivasi ini pasti berimbas pada prestasi belajar siswa, berdasarkan hasil observasi pratindakan diketahui nilai rata-rata siswa sebesar 67,06 dari 25 siswa. Nilai rata-rata ini masih jauh dari nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil tersebut diketahui yang berada di atas KKM sebanyak 6 atau 24 % dari jumlah siswa.

Hasil dan keadaan seperti ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas IV SDN Ampeldento 01 masih perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan diskusi yang dilakukan dengan guru kelas maka dipilih perbaikan metode dalam mengajar. Hal ini dipilih dengan pertimbangan bahwa, metode yang digunakan siswa akan mempengaruhi suasana suatu pembelajaran mulai dari media, teknik, proses dan hasil di dalamnya. Adapun model yang dipilih dalam penelitian ini adalah model inkuiri.

Model pembelajaran Inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Gulo, 2000). Adapun tahapan pembelajaran inkuiri Enggen dan Kuachak (2012): Menyajikan

pertanyaan atau masalah, membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan untuk memperoleh informasi, mengumpulkan dan menganalisis data/ menguji hipotesis dan membuat kesimpulan

Pembelajaran menggunakan model inkuiri terbimbing selain mendorong pemahaman materi secara mendalam dan mengembangkan pemikiran siswa, model inkuiri terbimbing efektif untuk meningkatkan motivasi siswa, karena tingkat keterlibatan siswa tinggi (Enggandan Kauchak, 2012). Pembelajaran menggunakan model inkuiri merupakan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa baik dalam hal aspek kognitif, afektif maupun psikomotornya, karena dalam pembelajaran ini kemampuan berpikir dan keterampilan serta sikap siswa dikembangkan melalui kegiatan pemberian permasalahan dan pengamatan pada tahap – tahap pembelajaran menggunakan inkuiri.

Hal lain yang patut diperhatikan adalah saat ini permainan tradisional yang populer sekitar 30 tahun yang lalu sudah mulai ditinggalkan oleh anak pada zaman sekarang. Anak Indonesia saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan permainan yang ada di *smartphone* atau *gadget* dan juga *game online* yang saat ini berada dimana mana. Hal ini memiliki dampak negatif dimana penggunaan *gadget* tersebut mengakibatkan anak

kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya serta keterampilan motorik anak kurang berkembang, saat ini banyak anak yang mengalami berbagai penyakit mata dan kurangnya kegiatan kebersamaan anak dengan teman sebaya. Hal ini dapat menjadikan anak kurang toleransi dan bersifat individualis. Permainan seperti *game online* juga menimbulkan adanya rasa kecanduan yang menyebabkan anak berperilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan,serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian (Nur, 2013).

Menurut Dharmamulya (2006), nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional di antaranya: Melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, Penuh tanggung jawab, Jujur, Sikap dikontrol oleh lawan, Kerjasama, saling membantu dan menjaga, membela kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh pada peraturan, penuh perhitungan, ketepatan berfikir dan bertindak, tidakcengeng, berani, bertindak sopan, bertindak luwes.

Berdasarkan hal tersebut, permainan tradisional ini masih perlu dikembangkan dan dilestarikan. Cara pengembangannya dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA yang memiliki ciri khas berupa metode ilmiah dapat dipadukan dengan salah

satu permainan tradisional. Perpaduan ini akan membuat siswa belajar IPA dengan aktif, sistematis, kritis namun tetap menyenangkan dan mampu mengembangkan kemampuan sosial siswa. Hal inilah yang mendasari untuk memadukan metode inkuiri dengan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dipadukan pada penelitian ini adalah permainan cina buta.

Permainan tradisional Cina Buta merupakan permainan yang berasal dari Riau. Tahapan pada permainan cina buta ini diawali dari semua pemain melakukan suit hingga tersisa satu orang yang dadi atau jaga. Pemain yang kalah sulit berarti dia yang jaga dan berperan sebagai cina buta serta ditutup matanya menggunakan sapu tangan. Setelah itu pemain tersebut diarak ke tengah, sedangkan pemain yang lain mengelilinginya sambil menyanyikan lagu anak-anak (Fad, 2014).

Langkah selanjutnya saat mengelilingi cina buta semua harus bernyanyi. Sementara yang menjadi cina buta harus benar-benar mendengarkan untuk mengenali suara pemain lain. Setelah selesai menyanyi semua diam dan jongkok (tidak boleh berpindah tempat)(Fad, 2014). Saat itulah pemain dadi atau cina buta beraksi, berjalan untuk mencari pemain lain. Setelah menemukan pemain, cina buta tersebut meraba wajah pemain untuk mengenalinya kemudian menebak namanya, jika tebakannya benar pemain tersebut yang menggantikan posisi cina buta.

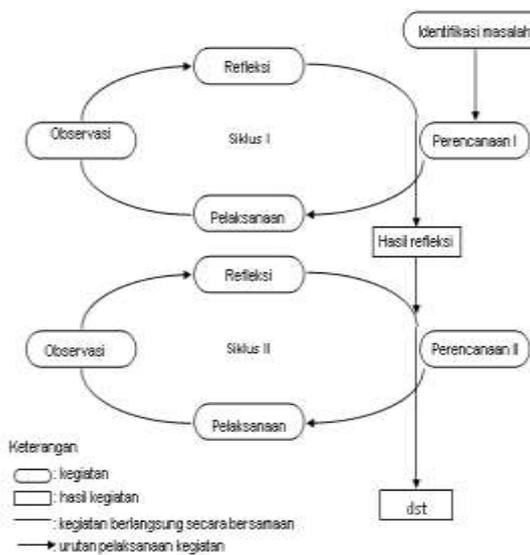
Permainan tradisional cina buta merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki beberapa kelebihan dalam hal mengembangkan ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi dan wawasan pemain. Pada permainan ini, porsi yang paling besar adalah pengembangan wawasan dan strategi pada anak yang mengikutinya (Fad, 2014). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Handoyo dan Yudiwinata (2013) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif, psikomotor dan karakter siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan tradisional, menunjukkan hasil yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran inkuiri terbimbing dipadu permainan tradisional cina buta dan mengetahui prestasi belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran inkuiri terbimbing dipadu permainan tradisional cina buta pada mata pelajaran IPA di SDN Ampeldento 01.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa dan sekolah. Bagi guru sebagai alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan peningkatan kualitas guru. Bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan sebagai alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa belajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). menggunakan model Kemmis-Taggart yang terdiri dari beberapa langkah diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan pada gambar 1



Gambar 1. Diagram Alir langkah-langkah PTK Kemmis & Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 4 SDN Ampeldento 01 Karangploso Malang. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi, tes dan catatan lapang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi diantaranya observasi, dokumentasi dan tes. Alat-alat bantu yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rekam data, kamera dan sejenisnya.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model *Miles and Huberman*, yang terdiri dari : 1). Reduksi data, 2). Penyajian data, 3). Verifikasi data hasil penelitian. Data yang dihasilkan dianalisis berdasarkan jenis data yang didapatkan. sehingga teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pratindakan

Kondisi saat proses pembelajaran konsep sifat wujud benda sebelum dilaksanakan perbaikan tindakan kelas, siswa banyak yang belum mampu mengerjakan soal dengan benar, tidak ada interaksi yang bersifat pembelajaran antara siswa, siswa pasif, hanya mencatat dan mendengarkan, masih banyak siswa yang melamun dan bermain sendiri. Prestasi belajar pra tindakan yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Prestasi belajar siswa pada saat pratindakan

No	ketuntasan	Nilai	Jumlah	Pros
1	Tidak tuntas	50-74	19	76%
2	Tuntas	75-80	6	24%
3	Rata-rata	67,08		

Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan perbaikan model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan proses pembelajaran.

Deskripsi siklus I

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil pra tindakan, guru dan peneliti berdiskusi untuk membuat perencanaan pembelajaran yang meliputi pembuatan RPP, LKS, Evaluasi dan instrumen yang akan digunakan pada penelitian. Hasil perencanaan selanjutnya digunakan untuk pelaksanaan siklus I.

2. Pelaksanaan

Pembelajaran pada siklus I merupakan pembelajaran dengan menerapkan model inkuiri terbimbing dipadu permainan tradisional cina buta. Pada tindakan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di kelas yang terdiri dari 2 kali kegiatan belajar mengajar dan pada pertemuan kedua juga dilaksanakan tes akhir tindakan siklus I.

Materi pembelajaran pada siklus I ini adalah materi tentang sifat wujud benda dengan urutan guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, kemudian dilanjutkan siswa melakukan permainan cina buta, namun siswa yang menjadi pemain yang ditutup matanya bukan memegang wajah temannya namun meraba bahan – bahan yang akan dijadikan praktikum tentang sifat wujud benda cair.

Selanjutnya sampai siswa telah selesai, siswa melakukan kegiatan inkuiri yang dimulai dari pembuatan kelompok yang dibuat secara heterogen, tahap pertama siswa melakukan orientasi masalah, pada tahap ini siswa diberikan suatu

permasalahan atau pertanyaan tentang sifat – sifat wujud benda.

Setelah siswa mendapatkan permasalahan, siswa membuat hipotesis dari permasalahan yang telah diajukan oleh guru. Tahap selanjutnya dilanjutkan proses pengumpulan data, pada kegiatan pengumpulan data siswa melakukan pengamatan tentang sifat benda cair. Kegiatan pengamatan dilakukan menggunakan LKS yang telah disiapkan oleh guru.

Tahap selanjutnya adalah menguji hipotesis yang sudah dibuat siswa sebelumnya untuk membentuk pengetahuan siswa dan membandingkan hipotesis yang telah dibuat dengan hasil pengamatan yang diperoleh. Kegiatan terakhir siswa menyimpulkan dan sifat- sifat benda cair sesuai pengamatan yang telah dilakukan, pada tahap ini guru juga memberikan pembahasan pada siswa.

Pada pertemuan kedua langkah – langkah yang dilakukan sama dengan yang telah dilakukan sebelumnya. Namun materi yang dibahas adalah materi sifat wujud benda padat dan gas. Pada akhir pembelajaran pertemuan dua diberikan evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar yang didapatkan pada siklus I.

3. Tahap Observasi

Observing (pengamatan) dilakukan oleh peneliti dan guru. Peneliti dalam hal ini mengamati dan mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran,

sedangkan guru bertindak melaksanakan proses pembelajaran. Berikut hasil observasi pada siklus I prestasi belajar siswa setelah melaksanakan siklus I pada tabel 2. Tabel 2. Prestasi belajar pada siklus I.

Tabel 1. Prestasi belajar siswa pada saat siklus I

No	ketuntasan	Nilai	Jumlah	Pros
1	Tidak tuntas	65-74	10	40%
2	Tuntas	75-85	15	60%
3	Rata-rata	76,16		

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa merasa senang, antusias dan ceria dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan, namun beberapa siswa masih bingung pada saat pelaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

4. Refleksi

Setelah peneliti mendapatkan hasil observasi, peneliti melakukan analisa dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisa diketahui ada beberapa siswa yang belum tuntas diatas KKM terdapat 10 orang siswa atau sekitar 20%, sedangkan yang telah mencapai KKM terdapat 15 orang atau 60% dari jumlah siswa. Hasil refleksi pada saat proses pembelajaran, siswa merasa senang, namun masih belum terbiasa dengan pelaksanaan model pembelajaran inkuiri, siswa masih bingung melakukan percobaan, kesulitan melakukan penyimpulan dan sewaktu proses permainan cina buta waktu yang dibutuhkan lama karena siswa yang menjadi cina buta

satu – satu sehingga harus bergiliran 25 orang siswa.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa prestasi belajar yang didapatkan siswa pada siklus I masih belum maksimal karena ada beberapa siswa yang masih 40% berada di bawah KKM. Peneliti masih harus mengadakan perbaikan untuk pencapaian tujuan penelitian yang diharapkan. Maka dari itu tindak lanjut yang akan dilakukan pada siklus II adalah dengan memperbaiki pada proses permainan cina buta, dimana siswa yang berperan tidak secara individu namun secara kelompok untuk mempersingkat waktu yang digunakan sehingga siswa tidak jenuh. Selain itu pada siklus II akan diberikan penjelasan dan pernyataan tentang praktikum untuk mempermudah siswa melaksanakan percobaan. Pada siklus I ini masih ada 10. orang siswa yang belum mencapai KKM, maka pada siklus II ini diperlukan perhatian yang lebih maksimal pada kesembilan siswa ini.

Deskripsi siklus II

1. Tahap Perencanaan tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II ini peneliti merencanakan tindakan – tindakan dengan langkah – langkah mengembangkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, LKS dan evaluasi, serta tindakan atau perbaikan teknik – teknik mengajar sesuai kekurangan – kekurangan pada refleksi siklus I

2. Tahap Pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus II melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan pada tahap perencanaan tindakan. Pada siklus II ini juga menerapkan model pembelajaran inkuiri dipadu permainan tradisional cina buta pada materi perubahan wujud benda. Seperti pada siklus I, pada siklus II ini juga dilakukan 2 kali pertemuan pada satu siklus. Setaip pertemuan terdiri dari 2 X 35 menit.

Pada pertemuan pertama dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri dipadu permainan tradisional cina buta, diawali dengan kegiatan siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri 5 orang dari setiap kelompok. Perwakilan 2 orang dari kelompok maju untuk melaksanakan permainan tradisional cina buta, dengan media yang digunakan seperti es batu, air, kapur barus dan lain – lain. Media tersebut sebagai pengantar dan bahan untuk melakukan apersepsi sebelum melaksanakan kegiatan inkuiri.

Setelah selesai permainan tradisional cina buta, maka dilanjutkan kegiatan inkuiri dimulai pada tahapan orientasi masalah. Materi yang dibahas pada pertemuan satu siklus II ini adalah materi tentang perubahan wujud benda mencair, membeku dan menguap. Pertanyaan yang diberikan disampaikan di LKS siswa.

Berdasarkan pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa didalam kelompok membuat hipotesis

berdasarkan kemampuan nalar dan diskusi kelompok. Selanjutnya untuk membuktikan hipotesis yang dibuat siswa, siswa mencoba melakukan pengamatan terhadap proses perubahan wujud benda mulai dari mencair, membeku dan menguap. Hasil percobaan dan pengamatan ditulis siswa di dalam LKS yang telah disiapkan oleh guru. Selama pelaksanaan pengamatan, guru memberikan perhatian kepada siswa yang kurang dalam proses pembelajaran sebelumnya.

Selanjutnya siswa mencoba untuk membandingkan dengan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya dan siswa membuat hubungan atau membentuk konsep dari apa yang telah dipelajari. Berdasarkan konsep tersebut, dilakukan kegiatan penyimpulan dan penguatan pemahaman dari guru kepada siswa untuk memastikan materi yang disampaikan telah cukup dimengerti oleh siswa.

Pada pertemuan kedua, guru melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah – langkah yang telah ditetapkan. Materi yang dibahas pada pertemuan kedua ini adalah mengembun, mengkristal dan menyublim. Sehingga media yang digunakan pada saat permainan tradisional cina buta pada pertemuan kedua ini adalah kapur barus, garam dan air. Pada pertemuan kedua ini, diakhir pembelajaran juga diberikan evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar pada siklus II.

3. Tahap Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, prestasi belajar siswa pada siklus II ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Prestasi belajar siswa pada siklus II

No	ketuntasan	Nilai	Jumlah	Pros
1	Tidak tuntas	65-74	4	16%
2	Tuntas	75-85	21	84%
3	Rata-rata	76,16		

Proses pembelajaran pada siklus II diketahui terjadi peningkatan aktivitas siswa, dimana siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih lancar melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dipadu permainan tradisional cina buta.

4. Tahap Refleksi

Pada siklus II diketahui bahwa tingkat ketercapaian siswa yang diamati pada proses belajar mengajar tentang konsep perubahan wujud benda mengalami kenaikan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan prestasi belajar pada siklus II menunjukkan ada 4 siswa yang masih belum di atas KKM atau sebesar 16%, dan yang telah tuntas di atas KKM sebesar 84% atau 21 orang siswa.

Selama siklus II siswa juga terlihat lebih ceria, tidak bosan, terjadi peningkatan kerjasama dan diskusi antara sesama siswa, siswa sudah tidak canggung atau kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran inkuiri terbimbing dipadu permainan tradisional cina buta. Berdasarkan

prestasi belajar yang diperoleh dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dari prasiklus, siklus I dan siklus II yang disajikan pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Prestasi belajar siswa pada prasiklus – siklus II

No	Ketuntasan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Tidak Tuntas	76%	40%	16%
2	Tuntas	24%	60%	84%
3	Rata-rata	67,08	76,12	86,2

Dengan kondisi siklus II yang sedemikian dirasa tidak diperlukan lagi tindakan siklus III.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran IPA yang di kelas 4 SDN Ampeldento 01. Dalam penelitian ini peneliti memperbaiki proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri dipadu dengan permainan tradisional cina buta.

Perpaduan inkuiri terbimbing dengan permainan tradisional cina buta mampu menghidupkan suasana kelas, siswa menjadi aktif karena siswa belajar dengan bermain dan menyanyi. Model pembelajaran ini diawali dengan permainan tradisional terlebih dahulu, dilanjutkan langkah-langkah inkuiri terbimbing.

Pada saat pembelajaran menggunakan permainan tradisional cina buta, siswa melakukan permainan seperti langkah-langkah yang ada, namun saat menjadi cina buta pemain meraba benda yang akan

dilakukan percobaan. Siswa menjelaskan ciri fisik benda yang ada dalam tempat tersebut. Pembelajaran seperti ini akan membuat siswa mencoba untuk merasakan sendiri dengan indra yang dimilikinya. Langkah selanjutnya adalah proses inkuiri siswa.

Adapun tahapan pembelajaran inkuiri Enggen dan Kuachak (1996): 1). Menyajikan pertanyaan atau masalah, 2). Membuat hipotesis, 3). Merancang percobaan, 4). Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi, 5). Mengumpulkan dan menganalisis data/ menguji hipotesis, 6). Membuat kesimpulan.

Pada tahap pertama siswa diberikan pertanyaan seputar sifat wujud benda dan perubahan wujud benda. Tahap ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan mengembangkan rasa ingin tahu siswa. Melalui suatu adanya masalah, maka perlu diselesaikan melalui suatu penelitian atau pengamatan untuk menjawab masalah tersebut. Masalah akan dapat mengembangkan rasa penasaran siswa.

Tahap selanjutnya dilakukan pembuatan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya (Anam, 2015) Hipotesis dapat teruji jika semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut. Pada tahap ini siswa membuat hipotesis dari permasalahan

yang diajukan. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan nalar pada diri siswa.

Tahap ketiga adalah merancang percobaan dan melakukan percobaan. Percobaan ini berfungsi untuk menjawab hipotesis yang telah dibuat oleh siswa. Pada tahap ini percobaan yang dilakukan adalah percobaan tentang sifat dan perubahan wujud benda. Pada tahap ini siswa bekerja secara kelompok menjadi seperti seorang ilmuwan untuk melaksanakan metode ilmiah yang terdiri dari kegiatan observasi, eksperimentasi dan pengumpulan data. Anam (2013) pelaksanaan penelitian merupakan proses pembuktian hipotesis menggunakan kumpulan dan analisis data.

Tahapan kelima adalah menganalisis data dan menguji hipotesis. Pada tahap ini siswa menganalisis dan membandingkan hasil hipotesis yang telah dibuat dengan hasil percobaan dan pembahasan yang dilakukan dengan kelompok. Hasil pembahasan dan pengujian hipotesis, selanjutnya disimpulkan oleh siswa.

Berdasarkan data prestasi belajar menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dipadu permainan cina buta, diketahui bahwa terjadi peningkatan dari prasiklus, siklus I dan siklus II, dengan prosentase 24% pada saat prasiklus, 64% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model

pembelajaran inkuiri terbimbing dipadu permainan tradisional cina buta.

Hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran inkuiri terbimbing mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Siswa tidak hanya diberikan penjelasan tentang suatu gejala yang dialami oleh siswa namun siswa mengamati dan menggunakan kemampuan berpikir mereka terhadap permasalahan yang diberikan oleh guru sehingga siswa tidak hanya sebagai pendengar pasif. Anam (2015) menyatakan inkuiri memiliki kelebihan diantaranya adalah *real life skills*; dimana siswa belajar tentang hal – hal penting namun mudah dilakukan, siswa bukan hanya duduk diam dan mendengarkan, siswa juga melakukan observasi dan eksperimen yang memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan penemuan.

Pembelajaran *real life skills* seperti ini akan membuat pembelajaran yang bermakna dan mudah diingat bagi siswa karena siswa mengamati dan mengalami sendiri peristiwa yang terjadi. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman oleh Edgar Dale (Arsyad, 2013) pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indra penglihatan,

pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian tentang penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dipadu permainan tradisional cina buta pada SK memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya terjadi peningkatan prestasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar siswa pada saat pra siklus ketuntasannya mencapai 24% pada saat prasiklus, 60% pada siklus I dan 84% pada siklus II.

Saran

Bagi guru, dalam mengembangkan permainan tradisional dalam pembelajaran, guru harus mampu membimbing siswa selama pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan baik dan tidak hanya bermain – saja. Penggunaan media dan pertanyaan yang disajikan guru diharapkan kreatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Guru juga memberikan peraturan yang jelas sehingga siswa dengan mudah melaksanakan instruksi yang telah diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. ;Wahono, W.; Chandra,D.; Rinie, P. ; Sulastri, S.dan Sumartini. 2006. *PaduanPengembanganBahanAjar IPA*. DirektoratPembinaan SMP.
- Anam, K. 2015. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo
- Depdiknas. 2006. *NaskahAkademikKajianKebijakanKurikulum Mata PelajaranIPA*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan
- Depdiknas. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu IPA*. Jakarta : Badan penelitian dan Pengembangan Pendidikan Nasional Pusat Kurikulum.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: RemajaRosdaKarya
- Enggen dan Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Edisi Keenam. Terjemahan: Satrio Wahono. Jakarta: Indeks
- Fad, A. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group).
- Handoyo, P. dan Yudiwinata, H.P. 2014. *Permainan Tradisional dalam Budaya dan PerkembanganAnak*. Jurnal Online Unesa
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nur, H. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Makassar: FP Universitas Negeri Makassar
- Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RdanD*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wisudawati, A dan Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara. Jakarta
- Wiyono, B. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UM press.