

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY*  
BERBANTUAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGALI  
INFORMASI SISWA**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**MILAN FATIMAH**  
NIM. 207180043

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PONOROGO  
JUNI 2022**

## ABSTRAK

**Fatimah, Milan.** 2022. *Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Menggali Informasi Siswa.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Syaiful Arif, M.Pd

**Kata Kunci: Implementasi, Inquiry, Role Playing, Kemampuan Menggali Informasi**

Kemampuan menggali informasi merupakan suatu upaya untuk memperoleh informasi secara detail dan akurat yang sangat berperan penting untuk menghadapi kehidupan di abad ke-21. Namun, kemampuan menggali informasi peserta didik di MTs N 3 Wonogiri masih tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa belum dikuasainya indikator-indikator kemampuan menggali informasi oleh peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan memvariasikan penerapan model pembelajaran atau strategi pembelajaran yang mampu menunjang kemampuan menggali informasi peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali informasi siswa kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri.

Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol tanpa diberi perlakuan khusus. Penelitian ini menggunakan *pre test* dan *post test* sebagai instrumen pengumpulan datanya. Sebelum diberikan perlakuan terhadap masing-masing kelas terlebih dahulu diberikan *pre test* untuk mengetahui kondisi awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian *post test* diberikan ketika kedua sampel telah mendapatkan perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *uji-t* dengan bantuan *SPSS* versi 25.

Hasil penelitian ini adalah keterlaksanaan pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* terlaksana dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* juga dapat dikatakan baik dan cenderung positif. Dilihat dari hasil analisis datanya, diketahui bahwa *Sig 2-tailed* sebesar 0,02 kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol yaitu sebesar 72,52. Sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan menggali informasi peserta didik kelas VIII menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional pada materi sistem pernapasan manusia di MTs N 3 Wonogiri.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Milan Fatimah

NIM : 207180043

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Judul : Implementasi Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Metode *Role Playing*  
dalam Meningkatkan Kemampuan Menggali Informasi Siswa

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



(Swaful Arif, M.Pd)  
NIP.198310192015031002

Ponorogo, 27 April 2022

Mengetahui,

Ketua  
Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam  
Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri  
Ponorogo



  
Dr. K. Fauzan Fadly, M.Pd.  
NIP.198707092015031009



## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Milan Fatimah  
NIM : 207180043  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam  
Judul Skripsi/Tesis : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY*  
BERBANTUAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGALI INFORMASI  
SISWA

Menyatakan bahwa naskah skripsi/ tesis ini telah diperiksa dan disahkan oleh Dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 28 Juni 2022

Penulis



---

Milan Fatimah

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Milan Fatimah

NIM : 207180043

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Judul : Implementasi Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Metode *Role Playing*  
dalam Meningkatkan Kemampuan Menggali Informasi Siswa

dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 27 April 2022

Yang membuat pernyataan



MILAN FATIMAH  
NIM. 207180043

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
G. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Teori .....	15
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	30
C. Kerangka Pikir .....	35
D. Hipotesis Penelitian.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Rancangan Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
D. Definisi Operasional Variabel	



Penelitian.....	45
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	48
F. Validitas dan Reliabilitas .....	50
G. Teknik Analisis Data.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
A. Deskripsi Statistik .....	54
B. Inferensial Statistik .....	68
C. Pembahasan.....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan .....	96
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>105</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 terdapat perbedaan dari abad yang sebelumnya, karena pada abad ke-21 ini dunia berkembang dengan lebih cepat terutama di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>1</sup> Semakin eratnya hubungan antar negara juga menuntut suatu perubahan yang sangat kompleks. Terjadinya transformasi secara global dari masyarakat pedesaan hingga masyarakat perkotaan merupakan salah satu tanda abad ke-21.<sup>2</sup> Perubahan yang besar dalam teknologi tentunya mempengaruhi bidang pendidikan yang pastinya terjadi perubahan pula. Berpikir logis dan rasional menjadi tujuan utama dari pendidikan abad ke-21, karena manusia dituntut untuk bisa mengikuti bagaimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlaku.

Peserta didik membutuhkan komunikasi untuk sarana pembentukan konsep dengan berbagi ide, gagasan, pengetahuan, dan pendapat. Komponen utama dalam IPA adalah komunikasi ilmiah. Komunikasi ini merupakan bentuk interaksi dalam penyelidikan, pengamatan, maupun

---

<sup>1</sup> Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, dan Amat Nyoto, "Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global," *ISSN 2528-259X*, 1 (2016), 263.

<sup>2</sup> Latifatus Sholikhah dan Faninda Novika Pertiwi, "*Analysis of Science Literacy Ability of Junior High School Students Based on Programme for International Student Assesment (PISA)*," *INSECTA*, 2.1 (2021), 96.

pengambilan keputusan. Kemampuan berkomunikasi dapat dipengaruhi oleh kemampuan menggali informasi, karena peserta didik yang kemampuan menggali informasinya rendah, maka kemampuan mengkomunikasikan pun tidak sebaik peserta didik yang memiliki kemampuan menggali informasi yang baik. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat berperan dalam menciptakan generasi muda yang ber kualitas untuk menghadapi abad ke-21.<sup>3</sup> Pada dasarnya pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada penguasaan konsep sains dan pengalaman belajar secara langsung.<sup>4</sup> Pembelajaran IPA berkaitan dengan aktivitas mencari tahu atau menggali informasi mengenai fenomena alam secara sistematis. Untuk menguasai pembelajaran IPA tentu diperlukan kemampuan menggali informasi.<sup>5</sup>

Kemampuan menggali informasi merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Dengan menggali informasi, peserta didik dapat memperluas wawasannya diberbagai bidang terutama di bidang sains, selain itu dengan menggali informasi peserta didik juga dapat melakukan penerapan materi

---

<sup>3</sup> Nur Kholifah dan Edi Irawan, "Komparasi Kemampuan Menggali Informasi Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Video Pembelajaran dan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Feedback pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1.3 (2021), 69.

<sup>4</sup> Nur Kholifa, "Studi Komparasi Kemampuan Menggali Informasi Dengan Penggunaan Model *Direct Instruction* Berbantuan Video Pembelajaran Dan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbasis *Feedback* Pada Peserta Didik Kelas VIII Di SMP 1 Jetis," (Skripsi IAIN Ponorogo, 2021), 1.

<sup>5</sup> Nur Kholifah dan Edi Irawan, Komparasi Kemampuan Menggali Informasi, 69.

pembelajaran yang ia peroleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Menggali informasi merupakan sebuah upaya menelusuri informasi secara terperinci dan mendetail. Pembelajaran ini masuk kategori pembelajaran menyimak. Menyimak merupakan sebuah upaya untuk memahami informasi yang diterima secara lisan. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat menggali informasi dari apa yang ia dengar dan yang ia baca.<sup>6</sup> Kemampuan menggali informasi dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dari sumber-sumber yang berbeda.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Abang Tri, Eny Enawati, dan Ira Lestari pada tahun 2014 dengan judul “*Meningkatkan hasil belajar dengan metode role playing siswa kelas X IPA*” yang diterbitkan oleh FKIP Untan, menyatakan bahwa penerapan metode role playing mampu meningkatkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari data hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan angka 52 sedangkan pada siklus 2 menunjukkan angka 66,57.<sup>7</sup> Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Teloo Supriyanto pada tahun 2015 yang berjudul “*Penerapan metode role playing untuk meningkatkan*

---

<sup>6</sup> Wikke Indra Cahya, Sutansi, Ferril Irham Muzaki, “Peningkatan Hasil Belajar Menggali Informasi dari Dongeng Binatang Melalui Media Audio Visual di Sekolah Dasar”, *Wahana Sekolah Dasar*, 27.2 (Juli, 2019), 74.

<sup>7</sup> Abang Tri, Eny Enawati, Ira Lestari, 2014, “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode *Role Playing* Siswa Kelas X IPA,” (Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan), 13-14.

*hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS” yang diterbitkan oleh UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta. Dilihat dari hasil penelitian tersebut, metode role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, selain itu dengan menerapkan metode role playing juga mampu meningkatkan semangat belajar serta efektivitas belajar siswa.<sup>8</sup>*

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sudiantoro dan Artawan pada tahun 2014, dengan judul *Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kinerja Ilmiah*, yang diterbitkan oleh Jurnal Wahana Matematika Dan Sains volume 8, no 3, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan kinerja ilmiah dan prestasi belajar siswa pada pelajaran fisika dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.<sup>9</sup> Lalu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fauziatun Nazilan, Prana Dwija Iswara, dan Ali Sudin pada tahun 2017 dengan judul *“Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dari teks wawancara dalam bahasa Indonesia tulis dengan role playing”* yang diterbitkan oleh Jurnal Pena Ilmiah Vol.2 No.1 pada tahun 2017 menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang diajar dengan menggunakan

---

<sup>8</sup> Telo Surpiyanto, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS,” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2015), 62.

<sup>9</sup> I. K Sudiantara and P Artawan, “Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kinerja Ilmiah,” *Jurnal Wahana Matematika Dan Sains* 8, no. 3 (2014): 25–41.

metode role playing ini lebih terkesan dan antusias. Selain itu, dilihat dari hasil rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus 1,2, dan 3 terdapat peningkatan yang cukup pesat.<sup>10</sup> Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Afrizal Fairuzabadi, Trapsilo Prihandono, dan Pramudya Dwi Aristya Putra pada tahun 2017 dengan judul “*Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan video berbasis kontekstual dalam pembelajaran IPA terpadu pada materi suhu dan pengukurannya di SMP*” yang diterbitkan oleh Jurnal Pembelajaran Fisika Vo.6 No.1 Maret 2017. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan video kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.<sup>11</sup>

Melihat dari beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *inquiry* dan metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa maupun aktivitas dan motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan

---

<sup>10</sup> Fauziatun Nazilah, Prana Dwija Iswara, Ali Sudin, “Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menggali Informasi dari Teks Wawancara dalam Bahasa Indonesia Tulis dengan *Role Playing* (Penelitian Tindakan Kelas) di Kelas IV B MI Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang,” *Jurnal Pena Ilmiah*, 2.1 (2017), 139.

<sup>11</sup>Afrizal Fairuzabadi, Trapsilo Prihandono, Pramudya Dwi A P, “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Video Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA pada Materi Suhu dan Pengukurannya di SMP,” *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6.1(2017), 108.

memadukan antara model pembelajaran *inquiry* dengan metode pembelajaran *role playing*. Pada penerapannya, metode *role playing* akan dikombinasikan dengan model *inquiry* pada sintaks melaksanakan investigasi hingga pada saat mengkomunikasikan atau mempresentasikan hasil investigasi di depan kelas pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII semester genap. Selain metode *role playing*, dalam penelitian ini juga menerapkan metode eksperimen, yang mana peserta didik diminta untuk melakukan percobaan dengan menggunakan alat peraga sistem pernapasan manusia yang telah disediakan. Tujuannya yaitu untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di dalam kelas, selain itu juga untuk memancing siswa agar mampu menemukan suatu informasi dari kreatifitasnya masing-masing, sehingga siswa tidak beranggapan bahwa guru merupakan objek utama dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di MTs N 3 Wonogiri yang mana madrasah tersebut menekankan nilai-nilai keagamaan dalam setiap kegiatannya, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan menggali informasi yang rendah. Hal tersebut dilihat dari nilai evaluasi pembelajaran yang di dalamnya termuat beberapa indikator kemampuan menggali informasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik, bahwa respon peserta didik ketika proses pembelajaran IPA cenderung kurang baik, hal

tersebut diketahui peneliti ketika mewawancarai beberapa siswa kelas VIII MTs N 3 Wonogiri. Beberapa diantaranya mengaku bahwa dirinya kurang menyukai mata pelajaran IPA sehingga respon ketika pembelajaran kurang baik, sehingga sangat berpengaruh pada kemampuan menggali informasi peserta didik, karena langkah awal dalam proses menggali informasi adalah membaca jika informasi yang disajikan secara tulisan dan menyimak/mendengar jika informasi yang disajikan secara lisan, sedangkan siswa yang kurang antusias dalam proses pembelajaran kebanyakan tidak mau menyimak penjelasan guru dengan baik. Hasil wawancara terhadap guru IPA menyatakan bahwa kemampuan menggali informasi itu tergantung pada peserta didik dan proses pembelajaran berlangsung, meskipun pada dasarnya setiap peserta didik memiliki kemampuan menggali informasi tetapi tidak semua peserta didik berkeinginan untuk menggali suatu informasi tertentu.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA dalam meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *inquiry* dengan metode *role playing* untuk memancing motivasi siswa dalam belajar dan mengeksplorasi pemahaman siswa. *Inquiry* merupakan strategi pembelajaran yang didasarkan pada pencapaian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Melalui model pembelajaran ini, siswa mendapat pengetahuan dari proses menemukan informasi sendiri bukan hasil dari mengingat. Pembelajaran *inquiry*



juga lebih menekankan pada aktivitas peserta didik untuk mencari dan menemukan atau melakukan investigasi, dalam proses pembelajarannya peserta didik berperan untuk menggali informasi dan inti dari materi yang dipelajari itu sendiri.<sup>12</sup>

Model pembelajaran *inquiry* ini dianggap mampu menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi karena menurut peneliti model pembelajaran *inquiry* ini dapat meningkatkan aktifitas dalam proses pembelajaran di dalam kelas, selain itu model pembelajaran *inquiry* juga dapat meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik. Kelebihan model ini adalah peserta didik dapat mencari pengetahuan dengan kreatifitasnya sendiri, guru hanya sebagai fasilitator sehingga bukan sebagai pusat pengetahuan dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.<sup>13</sup> Selain itu, pembelajaran *inquiry* juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan berbagai macam sumber, membantu siswa untuk mengembangkan konsep dirinya, dan memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Lahadisi, "Inkuiri: Sebuah Strategi Menuju Pembelajaran Bermakna," *Jurnal Al-Ta'dib*, 7.2, 91

<sup>13</sup> Siti Nurahmi et al., "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Vii B Smpn 2 Monta," *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)* 3, no. 1 (2019): 51–68, <https://doi.org/10.33627/sm.v3i1.170>.

<sup>14</sup> *Ibid.*, 206

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali informasi peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dengan cara membandingkan kelas yang diajar menggunakan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* dengan kelas yang diajar dengan metode konvensional, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya atau tidak. Kedua model pembelajaran ini sama-sama menggunakan materi Sistem Pernapasan pada Manusia, yang mana materi tersebut dirasa cocok untuk penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*. Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri, karena mengambil materi kelas VIII. Sehingga, peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Menggali Informasi Siswa”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Hasil identifikasi masalah berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan menggali informasi peserta didik yang dapat diketahui dari hasil wawancara terhadap guru IPA dan hasil evaluasi pembelajaran yang didalamnya termuat indikator kemampuan menggali informasi.
2. Kurangnya variasi model maupun strategi pembelajaran yang digunakan dalam

pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu dalam penelitian dan supaya tidak terjadi penyimpangan pokok masalah, maka diperlukan pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *inquiry*.
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *role playing*.
3. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan menggali informasi peserta didik yang terdiri dari lima indikator yaitu, menentukan lingkup informasi sesuai dengan kebutuhan, menemukan informasi dengan efektif dan efisien, mengevaluasi informasi yang diperoleh, menerapkan informasi dengan tepat guna, memahami penggunaan informasi.
4. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri, sedangkan yang diambil sebagai sampel adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol.
5. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem pernapasan pada manusia.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia dengan penerapan model pembelajaran *inquiry* dengan berbantuan metode *role playing* ?
2. Bagaimana respon peserta didik yang mengalami pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *inquiry* dengan berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali informasi siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia dengan penerapan model pembelajaran *inquiry* dengan berbantuan metode *role playing*
2. Mengetahui bagaimana respon peserta didik yang mengalami pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia?
3. Mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *inquiry* dengan berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali informasi siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan?

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbasis literasi sains yang berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali informasi siswa pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII SMP.

2. Secara Praktis
  - a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menambah pengalaman belajar dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi dalam dan menciptakan hasil belajar yang maksimal.
  - b. Bagi guru, dapat menjadi masukan dan menambah wawasan dalam memilih pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, dan menambah pengetahuan untuk sarana pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dalam peningkatan kemampuan menggali informasi peserta didik.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan memiliki tujuan supaya pembaca mudah dalam memahami isi yang ada. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab ini

bertujuan untuk membahas masalah dalam penelitian.

## **BAB II: Kajian Pustaka**

Bab ini berisi kajian teori mengenai (model pembelajaran *inquiry*, metode *role playing*, dan kemampuan menggali informasi), kajian penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian. Bab kedua ini bertujuan agar mempermudah dalam menjawab hipotesis.

## **BAB III: Metode Penelitian**

Bab ini memuat tentang rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

## **BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan, gambaran umum dari lokasi penelitian, deskripsi statistik, inferensial statistik, dan pembahasan.

## **BAB V: Penutup**

Bab ini merupakan akhir penulisan skripsi yang memuat kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Model *Inquiry*

Model pembelajaran inkuiri adalah salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan pada mata pelajaran sains. Inkuiri sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu “*inquiry*” yang berarti penyelidikan. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan mampu melakukan penelusuran atau penyelidikan dengan memaksimalkan kemampuannya sendiri, sehingga pengetahuan yang dihasilkan adalah pengetahuan atas penggaliannya sendiri, serta memori pengetahuan dari peserta didik tersebut lebih bertahan lama. Sejalan dengan pendapat Trianto (dalam Afrizal, 2017) menyatakan bahwa inkuiri adalah inti dari pembelajaran kontekstual. Pengetahuan yang didapat oleh peserta didik merupakan serangkaian fakta yang diperoleh dari hasil penemuannya sendiri.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Lefudin, dengan penerapan pembelajaran *inquiry*, pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan merupakan hasil dari mengingat atau menghafal akan tetapi dari hasil menemukan sendiri.<sup>16</sup>

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model yang terbaharu dengan menggunakan landasan

---

<sup>15</sup> Afrizal, Trapsilo, Pramudya, “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Video Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA, 104.

<sup>16</sup> Lefudin, *Belajar Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 227.

paradigma konstruktivistik dan sejalan dengan hakikat sains sebagai proses serta produk.<sup>17</sup> Teori konstruktivistik menekankan bahwa dalam suatu pembelajaran, peserta didik dituntut untuk merumuskan masalah, kemudian menggunakan kemampuannya untuk menyusun pengetahuan, dan membuat solusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya sendiri. Sehingga pengetahuan yang diperoleh adalah hasil dari diri sendiri, sedangkan guru hanya sebagai mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Sudiantara dan Artawan menyatakan bahwa dalam pembelajaran inkuiri selalu menerapkan aktivitas berpikir dan keterampilan ilmiah untuk memperoleh suatu pengetahuan.<sup>18</sup>

Proses dalam pembelajaran *inquiry* menuntut siswa selalu aktif untuk memperoleh pengalaman belajar dan menemukan konsep pengetahuan. Pembelajaran dengan model inkuiri terdiri dari beberapa proses yaitu mulai dari mengajukan masalah, memperoleh informasi, berpikir untuk penyelesaian masalah, dan membuat kesimpulan. Siswa dalam pembelajaran ini benar-benar ditempatkan sebagai pusat pembelajaran sedangkan guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Menurut Llewellyn (dalam Mochammad, 2021), sintaks model pembelajaran inkuiri yaitu

---

<sup>17</sup> I. K Sudiantara and P Artawan, "Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kinerja Ilmiah," *Jurnal Wahana Matematika Dan Sains* 8. 3 (2014): 25–41.

<sup>18</sup> I. K Sudiantara and P Artawan, "Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kinerja Ilmiah," *Jurnal Wahana Matematika Dan Sains* 8. 3 (2014): 25–41.



melakukan penyelidikan, menanya, merencanakan investigasi, melaksanakan investigasi, menganalisis data, membangun informasi, mengkomunikasikan.<sup>19</sup> Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam bukunya langkah-langkah pembelajaran *inquiry* yaitu; orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, merumuskan kesimpulan.<sup>20</sup>

Selain itu, terdapat pendapat lain terkat langkah-langkah pembelajaran *inquiry* yaitu pendapat dari E. Mulyasa (dalam Lahadisi, 2014) yang menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *inquir* yaitu sebagai berikut; 1) mengajukan pertanyaan, 2) merumuskan masalah, 3) merumuskan hipotesis, 4) merancang dan melakukan eksperimen, 5) mengumpulkan dan menganalisa data, 6) menarik kesimpulan.<sup>21</sup> Sedangkan menurut Sudjana dan Trianto terdapat lima tahapan dalam strategi pembelajaran inkuiri yaitu; 1) merumuskan masalah untuk dipecahkan oleh siswa, 2) menetapkan jawaban sementara (hipotesis), 3) menggali informasi, 4) menarik kesimpulan, 5) mengaplikasikan kesimpulan.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Mochammad Bagas Prasetyo, 2021, "Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9.1, 113

<sup>20</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2007), 201

<sup>21</sup> Lahadisi, "Inkuiri: Sebuah Strategi Menuju Pembelajaran Bermakna," *Jurnal Al-Ta'dib*, 7.2 (2014), 92.

<sup>22</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Cett I; Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), 143.

Tabel 2.1 Sintaks Model Inkuiri (Llewellyn dalam Mochammad, 2021)

<b>Sintaks</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
Melakukan penyelidikan	Mengeksplorasi pengetahuan awal siswa dengan mengungkapkan suatu fenomena	Menunjukkan pengetahuan awal yang berkaitan dengan fenomena
Menanya	Memancing siswa untuk bertanya	Merumuskan pertanyaan
Merencanakan investigasi	Memfasilitasi siswa dalam merencanakan investigasi	Merencanakan investigasi
Melaksanakan investigasi	Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan investigasi	Melaksanakan investigasi
Menganalisis data	Membimbing siswa untuk menganalisis data dan bukti	Menginterpretasi data dan bukti dan membuat kesimpulan awal

<b>Sintaks</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
Membangun informasi	Membimbing siswa untuk mengaitkan antara pengetahuan baru dan pengetahuan awal siswa	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal yang dimiliki
Mengkomunikasikan	Memfasilitasi diskusi hasil investigasi	Mengkomunikasikan hasil investigasinya dan mendiskusikannya

Berdasarkan pendapat para ahli terkait langkah-langkah pebelajara inkuiri di atas, dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran inkuiri merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan membimbing siswa untuk menyelesaikan sendiri masalah yang disediakan dengan bekerjasama kelompok dengan menggali informasi dari berbagai sumber, mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan logis untuk menyimpulkan hasil kerjanya.

Kelebihan model pembelajaran inkuiri diantaranya dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif, dimana kondisi tersebut dapat memperlancar dan

memudahkan kegiatan belajar mengajar.<sup>23</sup> Sistem sosial yang diperoleh dalam model pembelajaran ini yaitu kedekatan antara guru dan siswa semakin rekat, guru disini berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa dalam proses pembelajaran, dan siswa berlatih untuk menginvestigasikan masalah.<sup>24</sup> Sarana yang dapat mendukung model pembelajaran ini antara lain, lkpd, bahan ajar, artikel, jurnal, meja atau kursi yang memudahkan mobilisasi.

Menurut Dimiyati, keunggulan model pembelajaran *inquiry* yaitu diantaranya yaitu dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, meningkatkan semangat belajar peserta didik, memberi kesempatan untuk peserta didik berperan aktif di dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam memperkuat konsep diri, merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, membantu perkembangan peserta didik, guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Sedangkan kekurangan model inkuiri menurut Dimiyati yaitu diantaranya : 1) Membutuhkan fasilitas yang cukup memadai, 2) Kebebasan yang diberikan kepada peserta didik terkadang salah dipergunakan, 3) Kurang efektif apabila diterapkan dalam kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak, 4)

---

<sup>23</sup> Irnin Agustina Dwi Astuti Jarukhi, Maria Dewati, "Menerapkan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Di SMP Negeri 185 Jakarta" 1, no. 1 (2020).

<sup>24</sup> Lefudin, *Belajar Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 227.

Harus memiliki persiapan kemampuan berfikir yang dapat dipercaya.<sup>25</sup>

Dampak pembelajaran model inkuiri adalah pemahaman informasi atau pengetahuan diperoleh langsung dari proses investigasi, memori yang diperoleh siswa akan bertahan lebih lama karena siswa berperan langsung dalam menggali pengetahuan baru, siswa mampu berpikir kritis tentang bagaimana penyelesaian masalah terkait fenomena yang terjadi. Dampak pengiringnya yaitu dapat meningkatkan kemampuan menggali informasi, dapat melatih keterampilan tanggungjawab, toleran, kerjasama, dan sebagainya.

## **2. Metode *Role Playing***

Secara bahasa, *role* artinya yaitu peran sedangkan *playing* adalah bermain, jadi *role playing* memiliki arti bermain peran. Menurut Lefudin, metode *role playing* atau bermain peran bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa baik dari masa lampau atau juga bisa menggambarkan peristiwa yang mungkin terjadi dengan cara menunjuk siswa untuk memainkan peran dengan tujuan yang sudah ditentukan.<sup>26</sup>

Menurut Djamarah dan Zain, terdapat beberapa keunggulan metode *role playing* ini yaitu : 1) peserta didik memahami isi bahan yang akan ia perankan, 2) memupuk

---

<sup>25</sup> Dimiyati, *Belajar Pembelajaran*, (Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Lembaga Tenaga Kependidikan depdikbud, 2000), 45-46.

<sup>26</sup> Lefudin, *Belajar Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 257.

bakat yang ada didalam diri peserta didik, 3) meningkatkan kerjasama antar peserta didik di dalam kelas, 4) melatih sikap tanggung jawab peserta didik, 5) melatih peserta didik untuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami orang lain.<sup>27</sup>

Metode *role playing* mampu memberikan fasilitas kepada siswa untuk aktif dalam bermain peran, sehingga mampu menciptakan suasana dan pengalaman baru yang dapat membentuk siswa untuk berpikir aktif dan kreatif. Dengan penerapan metode *role playing* ini, siswa mampu mengidentifikasi fenomena-fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari dengan ide atau gagasan orang lain. Selain itu, metode *role playing* juga mampu mengajarkan siswa untuk berlatih memahami bahan ajar yang akan diperankan sehingga memori yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar tersebut akan bertahan lebih lama. Penerapan metode *role playing* di sekolah dapat menjadikan siswa menjadi seseorang yang lebih imajinatif, memiliki minat yang cukup luas, melatih kemandirian siswa, dan meningkatkan keterampilan kerja sama dan percaya diri siswa. Selain itu, siswa juga dapat menanamkan nilai-nilai keterampilan yang terkandung dalam materi pelajaran yang sedang dipelajari tersebut.

Berdasarkan pendapat Uno (dalam Arleni, 2015) langkah-langkah dalam metode *role playing* yaitu sebagai berikut:<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 101.

<sup>28</sup> Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013

- a. **Persiapan atau pemanasan**  
Pada tahap ini, guru memperkenalkan suatu informasi kepada siswa sebagai pengetahuan tahap awal, sehingga akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan imajinasinya akan muncul. Misalnya dengan menampilkan sebuah video atau memberikan gambar ilustrasi kepada peserta didik.
- b. **Memilih partisipan**  
Guru memilih siswa yang akan bermain peran, disini guru akan cenderung memilih siswa yang pasif karena agar siswa pasif tersebut dapat terpancing keaktifannya dan mulai berani untuk beraudiensi di depan kelas.
- c. **Menata panggung**  
Guru dan siswa menata tempat yang akan digunakan untuk bermain peran, misal di dalam kelas tempat duduknya diubah bagaimana supaya semua siswa dapat dikontrol dengan mudah.
- d. **Menyiapkan observer**  
Guru meminta beberapa siswa sebagai pengamat atau observer. Siswa yang ditunjuk sebagai pengamat juga harus berperan aktif.
- e. **Memainkan peran**  
Permainan peran dilaksanakan mengalir begitu saja, maksudnya tidak diskenariokan terlebih dahulu tapi dilakukan secara spontan sehingga tidak ada

keterbatasan kata dan gerak, namun ketika drama yang dilaksanakan tersebut keluar jalur bahasan materi guru dapat menghentikannya.

f. Diskusi dan evaluasi

Pembahasan pada diskusi dan evaluasi disini diarahkan pada fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Kemampuan Menggali Informasi

Menggali informasi merupakan sebuah upaya menelusuri informasi secara terperinci dan mendetail. Pembelajaran ini masuk kategori pembelajaran menyimak. Menyimak merupakan sebuah upaya untuk memahami informasi yang diterima secara lisan. Dengan kegiatan ini, peserta didik dapat menggali informasi dari apa yang ia dengar dan yang ia baca.<sup>29</sup> Kemampuan menggali informasi dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dari sumber-sumber yang berbeda. Kemampuan menggali informasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap orang. Pasalnya, salah satu faktor terbesar dalam dunia pendidikan adalah sumber informasi. Jika seseorang memiliki kemampuan menggali informasi, ia pasti mampu memilah sumber informasi berdasarkan valid

---

<sup>29</sup> Wikke Indra Cahya, Sutansi, Ferril Irham Muzaki, "Peningkatan Hasil Belajar Menggali Informasi dari Dongeng Binatang Melalui Media Audio Visual di Sekolah Dasar," *Wahana Sekolah Dasar*, 27.2 (Juli, 2019), 74.



tidaknya data dari sumber informasi tersebut. Seseorang yang memiliki kemampuan menggali informasi juga dapat mengembangkan pengetahuannya dimanapun dan kapanpun ketika ia menemui sebuah fenomena yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi.

Menurut *Association of College and Research Libraries* (ACRL) dalam (Aris Nurohman, 2014) terdapat beberapa standar kompetensi yang menunjukkan bahwa seseorang mempunyai kemampuan menggali informasi, yaitu sebagai berikut:<sup>30</sup>

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Menggali Informasi

No	Indikator	Deskriptor
1	Menentukan lingkup informasi sesuai dengan kebutuhan	Menentukan kebutuhan informasi
2	Menemukan informasi dengan efektif dan efisien	Menentukan cara yang benar untuk memperoleh informasi
3	Mengevaluasi informasi yang diperoleh	Menganalisis apakah informasi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan informasi yang telah ditentukan di awal dengan mencari referensi yang benar dan valid

---

<sup>30</sup> Aris Nurrohman, "Signifikansi Literasi Informasi (Information Literacy) dalam Dunia Pendidikan di Era Global," *Jurnal Kependidikan*, 2.1 (Mei 2014), 21.

No	Indikator	Deskriptor
4	Menerapkan informasi dengan tepat guna	Menerapkan informasi yang telah diperoleh ke dalam fenomena sehari-hari dan mampu mengkomunikasikan kepada orang lain dengan baik
5	Memahami penggunaan informasi	Memahami berbagai aspek dalam penerapan informasi, menghargai sumber informasi dengan tidak mudah mengklaim informasi dari orang lain.

Menurut Gunawan dalam (Tri 2015), ada 7 langkah dalam memperoleh kemampuan literasi informasi, diantaranya yaitu:<sup>31</sup>

1. Membuat rumusan masalah

Terdapat beberapa langkah dalam membuat rumusan masalah ini yaitu, menganalisis fenomena yang terjadi. Analisis fenomena ini maksudnya adalah mencari informasi dari beberapa sumber seperti perpustakaan, internet, dan lain sebagainya. Kemudian brainstorming, yaitu menciptakan ide baru untuk penyelesaian masalah. Selanjutnya yaitu mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk berpikir secara kritis. Kemudian yaitu memperlihatkan

---

<sup>31</sup> Tri Septiyantono, *MODUL 1 Konsep Dasar Literasi Informasi*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), 21-24.

ide atau pemikiran yang dilakukan dengan menggambarkan keterhubungan antara konsep-konsep.

2. Mengidentifikasi sumber informasi

Terdapat beberapa kriteria penilaian terhadap sumber informasi diantaranya yaitu, relevansi yaitu penilaian sejauh mana informasi tersebut sesuai dengan topik yang sedang dibahas dan terdapat sumber referensi yang jelas. Kemudian kredibilitas, yaitu sejauh mana sumber informasi tersebut dapat dipercaya. Selanjutnya yaitu pemanfaatan, maksudnya yaitu seberapa sering orang yang mengkonsumsi informasi tersebut. Selanjutnya yaitu kemutaakhirkan, maksudnya adalah kapan sumber informasi tersebut terakhir kali di *up-date*.

3. Mengakses informasi

Terdapat beberapa langkah pada tahap ini yaitu, mengetahui kebutuhan informasi, melakukan identifikasi alat pencarian informasi, dan melakukan pencarian informasi.

4. Menggunakan informasi

Penggunaan informasi disini juga terdapat beberapa seleksi khusus yaitu diantaranya, informasi harus relevan dan sesuai dengan topik masalah, informasi harus akurat dan tidak menyesatkan, informasi harus objektif sesuai dengan fakta yang terjadi, informasi harus mutakhir, dan informasi harus lengkap.

5. Menciptakan karya  
Penciptaan karya ini harus sesuai dengan syarat COCTUS (*Clarify, Organization, Coherence, Transision, Utility, Conciseness*) maksudnya adalah suatu karya yang diciptakan tidak boleh berbelit-belit, simpel, jelas, mudah dimengerti, memiliki satu kesatuan, padat dan tidak mengandung frasa yang berlebihan.
6. Mengevaluasi  
Mengevaluasi disini yaitu dengan melihat kembali yang sudah dikerjakan dengan teliti agar tidak terjadi kesalahan dalam penyajian informasi.
7. Menarik pelajaran  
Pelajaran ini bisa diperoleh dari kesalahan atau kegagalan yang bisa digunakan sebagai catatan untuk lebih baik lagi.

#### **4. Hubungan antara Model Inquiry berbantuan metode Role Playing dengan Kemampuan Menggali Informasi**

Terdapat hubungan antara model pembelajaran inkuiri berbantuan metode *role playing* dengan kemampuan menggali informasi. Model pembelajaran inkuiri berbantuan metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan menggali informasi. Melalui proses investigasi, peserta didik dapat menemukan berbagai informasi baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya, dan dengan bermain peran peserta didik akan merasakan suasana yang berbeda dari kegiatan

pembelajaran biasanya sehingga dengan model inkuiri berbantuan metode *role playing* ini peserta didik akan lebih antusias dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik juga dapat menggali informasi dan pengetahuan dengan kreatifitas dirinya sendiri.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri, siswa dituntut untuk selalu aktif dan pengetahuan yang diperoleh adalah hasil dari usahanya sendiri. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran ini, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu memori pengetahuan yang diperoleh siswa akan bertahan lebih lama, karena siswa mencari sendiri sumber informasinya. Dengan model pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menggali berbagai informasi dari berbagai sumber sebagai bahan penyelidikan dan investigasi terkait masalah yang ia rumuskan sendiri, sehingga dengan begitu model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusiasme dan kemampuan menggali informasi peserta didik.

Dengan metode *role playing*, peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena metode yang digunakan menarik dan tidak membosankan, peserta didik juga diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model inkuiri berbantuan metode *role playing*, dapat menarik perhatian dan keaktifan peserta didik sehingga mereka akan antusias menyimak maupun mendengarkan.

## B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Melalui proses menelaah hasil penelitian terdahulu, peneliti dapat mengetahui hasil penelitian sebelumnya tentang fokus dan solusi yang ditentukan. Berdasarkan hasil telaah penelitian terdahulu, maka diperoleh sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sudiantoro dan Artawan pada tahun 2014, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan kinerja ilmiah dan prestasi belajar siswa pada pelajaran fisika dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.<sup>32</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran inkuiri, perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Sudiantoro dan Artawan ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap prestasi belajar dan kinerja ilmiah siswa sedangkan pada penelitian ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan menggali informasi peserta didik.
2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Adi dan Darma pada tahun 2014 di SD N Kuntowinangun 11 Salatiga menunjukkan bahwa pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa, yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus pertama dan kedua, pada siklus pertama yaitu 72,15 dan pada siklus kedua 81,25, dan pada tes

---

<sup>32</sup> I. K. Sudiantara and P. Artawan, "Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kinerja Ilmiah," *Jurnal Wahana Matematika Dan Sains*, 8.3 (2014), 39.

motivasi belajar awalnya rata-rata skornya yaitu 37,4 menjadi 42,2.<sup>33</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran inkuiri, perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Adi dan Darma ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa sedangkan pada penelitian ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan menggali informasi peserta didik.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurahmi,dkk pada tahun 2015, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan pemahaman konsep dan aktifitas belajar siswa kelas 7B SMP N 2 Manta.<sup>34</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran inkuiri, perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurahmi,dkk ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap pemahaman konsep dan aktifitas belajar siswa sedangkan pada penelitian ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan menggali informasi.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurlena Andalia,dkk pada tahun 2019, menunjukkan bahwa

---

<sup>33</sup>Adi Winanto and Darma Makahube, "Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga," *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6. 2 (2016), 119.

<sup>34</sup>Siti Nurahmi et al., "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Vii B Smpn 2 Monta." *Supermat Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.1 (2019), 67.

penerapan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep sistem ekskresi pada manusia di SMP N 2 Banda Aceh, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang signifikan selisih nilai pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.<sup>35</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran inkuiri, perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Nurlena Andalia, dkk ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan menggali informasi peserta didik.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Jarukhi, Maria Dewati, dan Irnin Agustina pada tahun 2020 menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan hasil belajar IPA kelas VII SMP N 185 Jakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dari siklus pertama ke siklus kedua yang sangat signifikan yaitu dari 60,61 menjadi 71,56.<sup>36</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran inkuiri, perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Jarukhi, Maria Dewati, dan Irnin Agustina ini

---

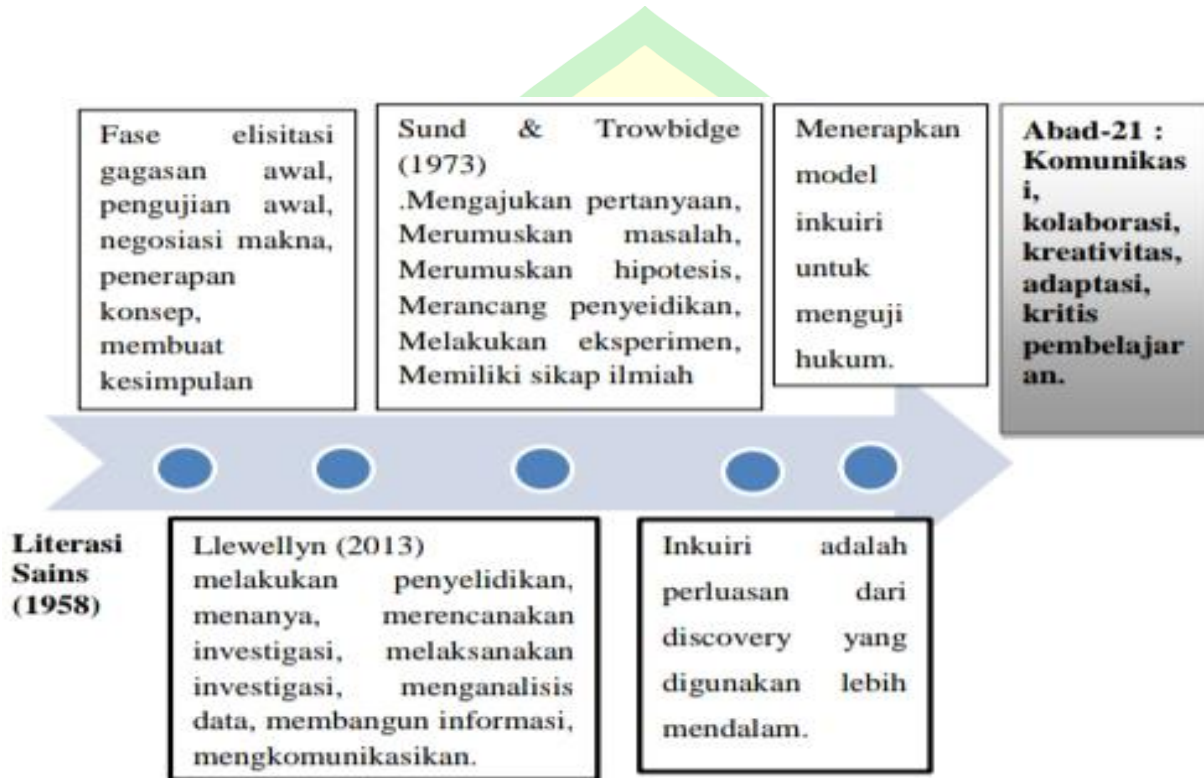
<sup>35</sup>Nurlena Andalia, dkk, "Penggunaan Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Terhadap Hasil Belajar pada Konsep Sistem Ekskresi pada Manusia di SMP Negeri Kota Banda Aceh," *Bioilm*, 5.1 (2019), 38.

<sup>36</sup> Jarukhi, Maria Dewati, Irnin Agustina Dwi Astuti, "Menerapkan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Di SMP Negeri 185 Jakarta," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1.1 (2020), 32-36.



meneliti pengaruh model inkuiri terhadap hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini meneliti pengaruh model inkuiri terhadap kemampuan menggali informasi peserta didik.





Gambar 2.1 Perkembangan Model Pembelajaran *Inquiry*

### C. Kerangka Pikir

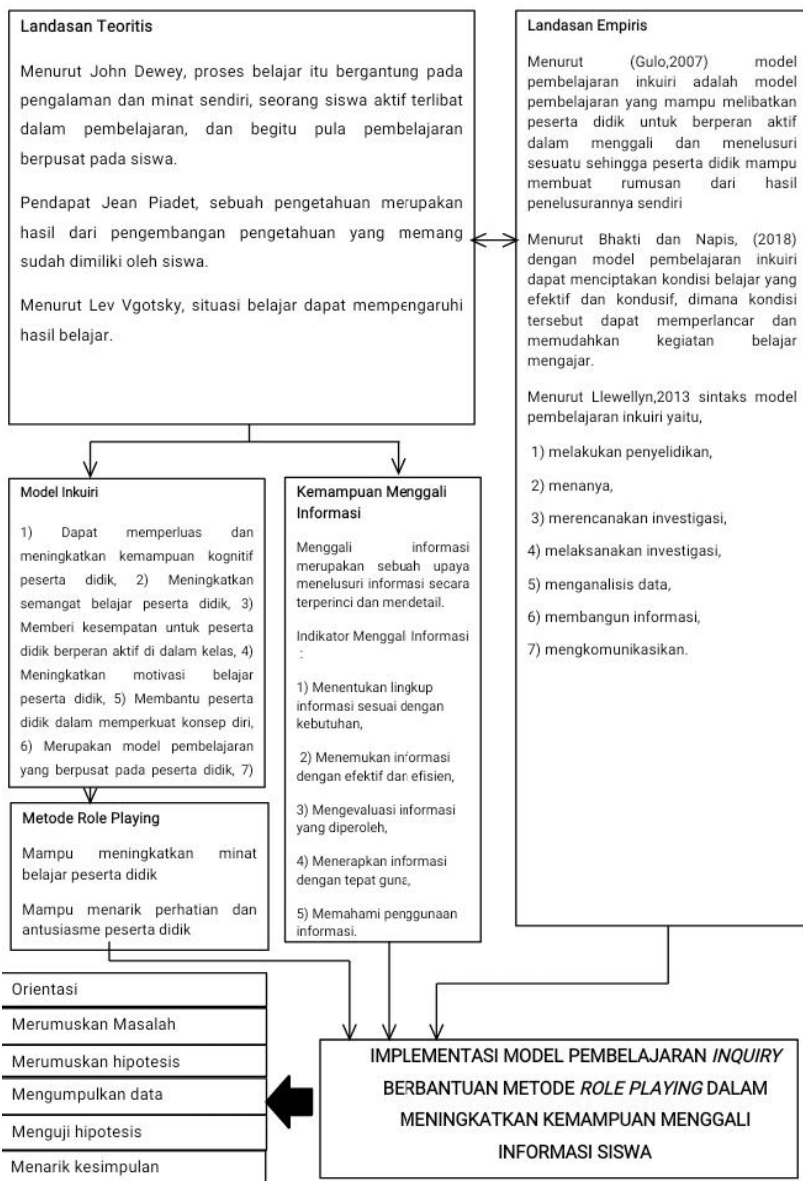
Pendidikan pada era globalisasi seperti pada saat ini tentunya memiliki tantangan tersendiri baik bagi pendidik maupun peserta didik. Era globalisasi menyebabkan dampak yang cukup besar terhadap dunia pendidikan, baik positif maupun negatif. Salah satunya yaitu beredarnya macam informasi, oleh karena itu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan menggali informasi yang baik, mulai dari penemuan informasi hingga pada pengaplikasian informasi tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Era globalisasi juga menyediakan berbagai teknologi canggih dan memberi dampak positif bagi peserta didik yaitu mudahnya mencari informasi baik tentang pelajaran, berita, dan lain sebagainya.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan pun mengalami perkembangan yang semakin kompleks, pada saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013, dimana kurikulum ini menerapkan sistem bahwa pemeran utama dalam pembelajaran adalah peserta didik. Tujuan dari pembelajaran kurikulum 2013 adalah untuk membawa peserta didik agar mampu mengimplementasikan apa yang dipelajarinya di sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidik atau guru sangat dianjurkan untuk memiliki *skill* yang baik dalam mengajar dan mampu memilih model serta metode pembelajaran yang efektif.

Penerapan berbagai model pembelajaran oleh guru bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran pada masa pasca pandemi seperti pada saat ini tentunya memberi tantangan bagi pendidik. Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk mampu menemukan pengetahuan dengan kreatifitasnya sendiri, sehingga pada model ini peserta didik dianggap sebagai pemeran utama dalam pembelajaran sedangkan guru merupakan fasilitator. Metode yang digunakan adalah *role playing*, dimana metode ini membawa peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

Model pembelajaran *inquiry* berbantuan *role playing* dalam penelitian ini dianggap mampu meningkatkan kemampuan menggali informasi, karena pada model *inquiry* peserta didik diminta untuk melakukan investigasi bermacam informasi yang baik dan benar. Kemampuan menggali informasi merupakan kemampuan peserta didik dalam menemukan berbagai informasi. Langkah awal dalam menggali informasi adalah dengan membaca, menyimak, maupun mendengarkan. Pembelajaran dengan model *inquiry* menuntut peserta didik untuk menggali informasi dengan membaca dan menelusuri informasi dari berbagai sumber, sedangkan metode *role playing* menuntut peserta didik untuk lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

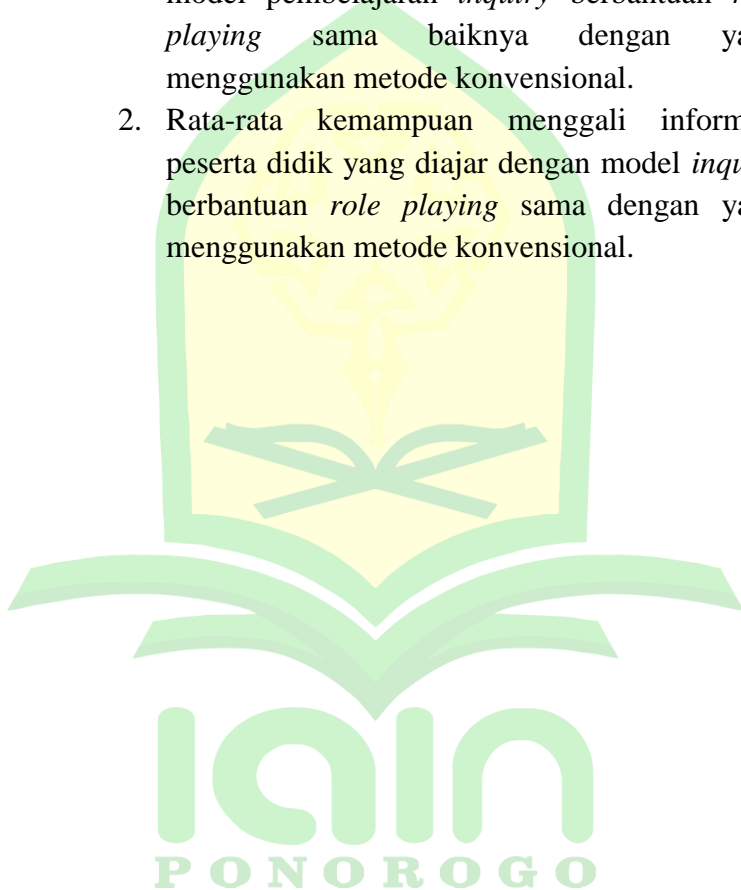


Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan yaitu:

1. Kemampuan awal peserta didik menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan *role playing* sama baiknya dengan yang menggunakan metode konvensional.
2. Rata-rata kemampuan menggali informasi peserta didik yang diajar dengan model *inquiry* berbantuan *role playing* sama dengan yang menggunakan metode konvensional.



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

#### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimental. Sampel dalam penelitian ini dipilih dua kelas secara random atau acak untuk menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan desain *true eksperimental* dengan model *pretest-posttest control group design*. Kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran seperti biasa yaitu dengan metode konvensional dan pada kelas eksperimen diberi perlakuan khusus dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*. Secara rinci desain *pretest-posttest control group design* dapat dilihat pada tabel berikut.<sup>37</sup>

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	Q1	X1	Q3
Kelas Kontrol	Q2	X2	Q4

---

<sup>37</sup> Rukmaningsih, Gunawan Adnan, Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 57.

Keterangan :

$X_1$  = Perlakuan pada kelas eksperimen

$X_2$  = Perlakuan pada kelas kontrol

$Q_1$  = *Pretest* kelas eksperimen

$Q_2$  = *Pretest* kelas kontrol

$Q_3$  = *Posttest* kelas eksperimen

$Q_4$  = *Posttest* kelas kontrol

Penelitian ini diawali dengan memberikan *pretest* kepada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui keadaan awal kedua sampel tersebut, apakah terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukan *pretest*, kemudian kelas kontrol diberi perlakuan seperti biasa yaitu dengan menggunakan metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya yaitu pemberian *posttest* kepada kedua kelas tersebut untuk mengetahui hasil perbedaan dari kemampuan menggali informasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan uji statistik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali



informasi siswa. Uji statistik ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Peserta didik juga diberi angket untuk mengetahui respon setelah mengalami pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*. Selain itu, peserta didik juga diberi kuesioner untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia dengan penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*.

## 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen. Borg dan Gall menemukan bahwa penelitian kuantitatif terdiri dari penelitian eksplorasi dan penelitian kausal.<sup>38</sup> Penelitian eksplorasi berfokus pada upaya untuk menjelaskan situasi. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk memperjelas gejala secara utuh dan kontekstual dengan mengumpulkan data dari lingkungan alam dengan diri peneliti sebagai alat sentralnya. Penelitian kuantitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan pendekatan analitik induktif. Proses dan makna lebih ditekankan dalam penelitian kualitatif. Kajian kuantitatif lebih

---

<sup>38</sup> Rukmaningsih, Gunawan Adnan, Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 39.

terorganisir dalam bentuk narasi yang kreatif dan detail yang menunjukkan ciri-ciri naturalistik yang nilai nyata. Penelitian kuantitatif berfokus pada pengukuran dan analisis hubungan kausal antara berbagai variabel dalam proses.<sup>39</sup>

Metode eksperimen merupakan metode yang dilakukan dengan memberikan perlakuan atau *treatment*.<sup>40</sup> Metode penelitian eksperimen umumnya berfokus pada pemenuhan validitas internal dengan mengendalikan/ menghilangkan efek faktor selain yang biasa digunakan dalam penelitian laboratorium. Namun, ini tidak berarti bahwa pendekatan ini tidak dapat diterapkan pada penelitian sosial, termasuk penelitian pendidikan, sehingga penelitian eksperimental berdasarkan paradigma positivis pertama kali diterapkan secara luas pada penelitian sains seperti biologi dan fisika.<sup>41</sup>

Desain penelitian eksperimen yang dipilih dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dimana dalam desain ini terdapat dua variabel yang dipilih secara random atau acak dari suatu populasi tertentu. Sedangkan desain *true experimental* nya yaitu *pretest-posttest control group design* dimana terdapat dua kelompok yang

---

<sup>39</sup> Hardani, etall, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (CV Pustaka Ilmu, Yogyakarta, 2020), 309.

<sup>40</sup> Rukmaningsih, Gunawan, Muhammad, 29.

<sup>41</sup> Hardani, etall,340.

diambil sebagai sampel dan diberi prates untuk mengetahui bagaimana kondisi awal dan melihat apakah terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.<sup>42</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di MTs N 3 Wonogiri. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di kelas VIII A dan kelas VIII B, alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini yaitu:

- a. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa kemampuan menggali informasi peserta didik di MTs N 3 Wonogiri masih tergolong kurang.
- b. Pihak sekolah baik guru maupun staff di MTs N 3 Wonogiri yang terbuka kepada peneliti.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu sejak dikeluarkannya surat izin melaksanakan penelitian dalam waktu kurang lebih 2 bulan, 1 bulan untuk pengambilan data, dan 1 bulan untuk pengolahan data meliputi penyajian data berupa skripsi dan berlangsungnya proses bimbingan.

---

<sup>42</sup> Hardani, etall, 351-352.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi merupakan seluruh sampel atau subjek dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 235 peserta didik.

### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mana sampel ditentukan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dapat mewakili hasil penelitian.<sup>43</sup> Penelitian ini menggunakan *probability sampling*, dengan *cluster random sampling*. Peneliti melakukan pemilihan secara acak dan sistematis untuk menentukan sampel penelitian. Penelitian ini dilakukan terhadap dua sampel yaitu sebagai kelas kontrol dan sebagai kelas eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen sejumlah 25 peserta didik dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol sebanyak 17 peserta didik. Perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah pada perlakuannya, kelas eksperimen diajar dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* sedangkan kelas kontrol diajar dengan menggunakan metode konvensional.

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018): 118.

## D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

### 1. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan sebuah alat yang berupa nilai maupun sifat dari suatu objek dengan variasi tertentu yang akan dipelajari dalam penelitian sehingga dapat diambil kesimpulan akhirnya. Definisi operasional digunakan dengan maksud supaya tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terkait istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian ini, yaitu "*Implementasi Model Pembelajaran Inquiri Berbantuan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Menggali Informasi*" maka definisi operasionalnya sebagai berikut:

#### a. Perbandingan

Perbandingan yaitu melihat perbedaan maupun persamaan antara objek satu dengan objek yang lain. Dalam penelitian ini, perbandingan dilakukan dengan melihat rata-rata nilai siswa pada saat *posttest*, antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

#### b. Model Pembelajaran *Inquiry* berbantuan metode *role playing*

Siswa di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inquiri, dituntut untuk selalu aktif dan pengetahuan yang diperoleh adalah hasil dari usahanya sendiri. Pada penelitian ini, model pembelajaran *inquiry*

dipadukan dengan metode *role playing* yaitu pada saat melakukan investigasi, siswa diajak untuk bermain peran sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya. Selanjutnya, pada tahap mengkomunikasikan atau mempresentasikan hasil siswa diminta untuk mempresentasikannya dengan memainkan peran. Sehingga siswa akan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu memori pengetahuan yang diperoleh siswa akan bertahan lebih lama, karena siswa mencari sendiri sumber informasinya.

c. Kemampuan Menggali Informasi

Kemampuan menggali informasi dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memilah kebenaran dan kevalidan informasi yang ia peroleh dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini, siswa dianggap memiliki kemampuan menggali informasi ketika mampu memahami konsep materi sistem pernapasan manusia dengan baik. Terdapat beberapa indikator pencapaian dalam materi sistem pernapasan manusia ini, antara lain yaitu; a) mampu menjelaskan pengertian pernapasan, b) mampu memahami apa saja faktor yang mempengaruhi pernapasan manusia, c) menjelaskan mekanisme respirasi dan inspirasi, d) memaparkan macam-macam gangguan sistem pernapasan pada manusia, e) menyusun sebuah

artikel tentang gangguan sistem pernapasan manusia.

## 2. Variabel Penelitian

Dalam penelitian tentu terdapat objek yang akan diteliti, objek penelitian ini dapat berupa orang, transaksi, benda, maupun kejadian. Kumpulan objek yang dipelajari dalam penelitian merupakan suatu populasi, sedangkan variabel merupakan beberapa bagian dari populasi tersebut yang biasanya dipilih secara random oleh peneliti. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dipelajari dalam sebuah penelitian baik berbentuk apa saja untuk memperoleh informasi dan dapat diambil kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (dependen) dan variabel terikat (independen). Variabel bebas (dependen) adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat dalam suatu eksperimen, variabel ini biasanya disimbolkan dengan huruf X. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya yaitu model pembelajaran inkuiri berbantuan metode role playing. Sedangkan variabel terikat (independen) adalah variabel yang tidak bebas atau variabel yang terdampak dari pengaruh variabel bebas, dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu kemampuan menggali informasi.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang diteliti. Instrumen disini juga dapat berpengaruh pada kualitas data yang didapatkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berbentuk tes yang berupa soal pilihan ganda dan uraian. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini sebanyak dua kali yaitu pretesr dan posttest, yang digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali informasi peserta didik. Dalam soal tes tersebut terdapat beberapa indikator kemampuan menggali informasi sebagai berikut:<sup>44</sup>

Tabel 3.2 Indikator Kemampuan Menggali Informasi

No	Indikator	Deskriptor
1	Menentukan lingkup informasi sesuai dengan kebutuhan	Menentukan kebutuhan informasi
2	Menemukan informasi dengan efektif dan efisien	Menentukan cara yang benar untuk memperoleh informasi
3	Mengevaluasi informasi yang diperoleh	Menganalisis apakah informasi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan informasi yang telah

---

<sup>44</sup> Aris Nurrohman, "Signifikansi Literasi Informasi (Information Literacy) dalam Dunia Pendidikan di Era Global," *Jurnal Kependidikan*, 2.1 (Mei 2014), 21.



No	Indikator	Deskriptor
		ditentukan di awal dengan mencari referensi yang benar dan valid
4	Menerapkan informasi dengan tepat guna	Menerapkan informasi yang telah diperoleh ke dalam fenomena sehari-hari dan mampu mengkomunikasikan kepada orang lain dengan baik
5	Memahami penggunaan informasi	Memahami berbagai aspek dalam penerapan informasi, menghargai sumber informasi dengan tidak mudah mengklaim informasi dari orang lain.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dalam suatu penelitian. Dalam suatu penelitian tentunya terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dipilih oleh penelitiannya. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan beberapa alat, yaitu:

- a. Teknik dokumentasi, digunakan untuk bukti terkait data-data tertulis terkait masalah yang diteliti.
- b. Tes, merupakan sebuah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah

- soal atau pertanyaan kepada responden (siswa) untuk dikerjakan secara tertulis.
- c. Studi pustaka, studi ini dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi dari penelitian terdahulu yang relevan baik dengan cara menelaah, membaca, memngutip dari berbagai sumber informasi seperti tesis, skripsi, artikel, jurnal, buku, internet, dan lain sebagainya.
  - d. Angket, angket disini digunakan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* pada pembelajaran IPA.
  - e. Kuesioner, kuesioner disini digunakan untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia dengan penerapan model *inquiry* berbantuan metode *role playing*.

## **F. Validitas dan Reliabilitas**

Sebelum digunakan, instrumen penelitian harus dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah soal pada instrumen tersebut valid dan reliabel.

### **1. Uji Validitas**

Validitas instrumen menandakan kekuatan instrumen dalam mengukur sesuatu. Validitas dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes tersebut

dapat berfungsi.<sup>45</sup> Jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat maka instrumen tersebut dapat dikatakan valid. Sebelum digunakan untuk mengukur sesuatu, sebuah instrumen perlu diujikan terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakannya, sudah memenuhi prasyarat atau belum. Pada penelitian ini, instrumen divalidasikan kepada seorang guru IPA dan seorang dosen IPA sebagai validatornya.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran sejauh mana kekonsistenan suatu tes setelah dilakukan berulang terhadap suatu subjek dalam keadaan yang sama.<sup>46</sup> Reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat keakuratan data hasil pengukuran (dapat dipercaya atau tidaknya). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 25.

## G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya yaitu menganalisis atau mengolah data. Data yang sudah terkumpul dianalisis agar dapat menjadi informasi yang dapat dipahami. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik parametrik dengan uji-t. Namun, sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu

---

<sup>45</sup> Rukmaningsih, Gunawan Adnan, Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 32.

<sup>46</sup> *Ibid.*, 165

dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk melihat normal atau tidaknya data. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 25* dengan statistik *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil dari uji normalitas dapat dikatakan normal apabila nilai p-value lebih besar dari 0,05 dan apabila nilai p-value kurang dari 0,05 maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal.<sup>47</sup>

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data bervariasi homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 25*. Sama halnya dengan uji normalitas, data dikatakan homogen apabila p-value lebih besar dari 0,05 dan apabila p-value kurang dari 0,05 maka data tersebut dikatakan tidak homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan *software SPSS 25* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya hasil data *posttest* dalam penelitian ini diolah dengan uji *independent sample t-*

---

<sup>47</sup> Kholifa, “Studi Komparasi Keampuan Menggali Informasi Dengan Penggunaan Model Direct Instruction Berbantuan Video Pembelajaran Dan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Feedback Pada Peserta Didik Kelas Viii Di Smp 1 Jetis.”

*test* menggunakan *software SPSS 25* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan menggali informasi peserta didik yang diberi perlakuan khusus dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan *role playing* dengan yang menggunakan metode konvensional.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Statistik**

##### **1. Deskripsi Statistik Instrumen Tes**

###### **a. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Sebelum penelitian dilakukan, dilakukan validasi perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), silabus, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), tes (*pretest-posttest*), lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan angket respon siswa. Perangkat pembelajaran tersebut divalidasi kepada dua validator yaitu seorang dosen IPA dan seorang guru IPA. Akan tetapi sebelum divalidasi kepada dua orang validator tersebut, perangkat pembelajaran yang akan digunakan ditunjukkan kepada dosen pembimbing terlebih dahulu untuk dikoreksi.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes sejumlah 10 soal uraian dan 10 pertanyaan angket respon siswa. Validasi instrumen dalam penelitian ini sudah meliputi validasi isi dan konten keseluruhan materi oleh validator. Sesudah instrumen divalidasi kepada validator, selanjutnya yaitu instrumen penelitian

diperbaiki dengan arahan yang diberikan oleh kedua validator. Setelah direvisi sesuai dengan catatan yang diberikan oleh validator, instrumen penelitian baru bisa di 40 untuk pengambilan data kemampuan menggali informasi peserta didik

#### 1) Uji Validitas

Instrumen tes yang telah tervalidasi selanjutnya dilakukan uji coba tes tersebut terhadap kelas selain kelas sampel. Uji coba tes ini dilakukan pada kelas lain yang telah mendapatkan materi Sistem Pernapasan pada Manusia. Kelas ini terdiri dari 24 peserta didik yang diberi kesempatan untuk mengerjakan soal tes berupa uraian dengan jumlah 10 butir soal. Terdapat 20 peserta didik yang mengerjakan soal uraian sejumlah 10 butir tersebut, selanjutnya yaitu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap hasil uji coba tersebut. Berikut ini adalah hasil uji validitas dari hasil uji coba soal tes kemampuan menggali informasi:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Tes Kemampuan Menggali Informasi

No Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,465	0,444	Valid
2	0,452	0,444	Valid
3	0,694	0,444	Valid

No Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
4	0,469	0,444	Valid
5	0,693	0,444	Valid
6	0,586	0,444	Valid
7	0,609	0,444	Valid
8	0,681	0,444	Valid
9	0,465	0,444	Valid
10	0,582	0,444	Valid

Uji validitas ini menggunakan derajat kebebasan (db) dengan rumus  $db = N - 2$ , yaitu  $20 - 2 = 18$ . Derajat kebebasan 18 ini kemudian dikonsultasikan dengan *rtabel* pada taraf signifikansi 5%. Adapun hasilnya yaitu pada taraf signifikansi 5% = 0,444. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dilihat pada tabel 4.1 bahwa semua butir soal yang dinyatakan valid, dikarenakan  $rtabel > 0,444$ .

## 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach Alpha*. Instrumen dapat dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha*  $> 0,60$  dan dinyatakan tidak reliabel jika nilai *Cronbach Alpha*  $< 0,60$  (Nunnally, 1994). Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas instrumen kemampuan menggali informasi:



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,863	10

Gambar 4.1 Hasil Uji Reliabilitas Teknik *Cronbach Alpha*

Gambar 4.1 di atas menunjukkan hasil yang diperoleh dari software SPSS 25 dengan teknik analisis *Cronbach Alpha* kemudian dibandingkan dengan 0,70 (Nunnally, 1994).

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Menggali Informasi

No	Variabel	Angka Alpha	Kesimpulan
1	Kemampuan Menggali Informasi	0,863	Reliabel

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,863 lebih besar dari 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen kemampuan menggali informasi tersebut reliabel.

b. Data Sebelum Eksperimen

Sebelum melakukan pengambilan data terhadap kelas VIII A dan kelas VIII B, dilakukan uji keseimbangan antara kedua kelas tersebut. Dalam penelitian ini, menggunakan nilai pretest untuk mengukur kemampuan awal kedua kelas sampel tersebut. Berikut adalah

hasil nilai preteset di kelas eksperimen (VIII A) dan kelas kontrol (VIII B).

Tabel 4.3 Nilai *Pretest*

<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas Eksperimen (VIII A)</b>	<b>Kelas Kontrol (VIII B)</b>
S.1	50	48
S.2	42	50
S.3	42	38
S.4	40	40
S.5	50	46
S.6	48	46
S.7	52	44
S.8	44	42
S.9	22	48
S.10	46	44
S.11	34	40
S.12	44	38
S.13	40	44
S.14	42	44
S.15	40	46
S.16	50	48
S.17	32	50
S.18	44	
S.19	46	
S.20	38	
S.21	40	
S.22	34	

Nama Siswa	Kelas Eksperimen (VIII A)	Kelas Kontrol (VIII B)
S.23	44	
Jumlah	964	756
Rerata	41,91	44,47
Variansi	47,083	14,765
Standar Deviasi	6,862	3,842

c. Data Setelah Eksperimen

Kedua kelas telah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang telah ditentukan yaitu pada kelas kontrol diajar dengan metode konvensional dan pada kelas eksperimen diajar dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*. Selanjutnya, peserta didik diberikan *posttest*. Soal *posttest* berupa uraian sejumlah 10 butir soal. Berikut adalah nilai data hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.4 Nilai *Posttest*

Nama Siswa	Kelas Eksperimen (VIII A)	Kelas Kontrol (VIII B)
S.1	76	62
S.2	86	68
S.3	82	64
S.4	68	74
S.5	56	72

<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas Eksperimen (VIII A)</b>	<b>Kelas Kontrol (VIII B)</b>
S.6	70	60
S.7	78	78
S.8	88	60
S.9	64	50
S.10	86	68
S.11	74	60
S.12	78	50
S.13	70	54
S.14	68	38
S.15	84	66
S.16	82	70
S.17	72	56
S.18	58	
S.19	84	
S.20	58	
S.21	64	
S.22	58	
S.23	64	
<b>Jumlah</b>	<b>1668</b>	<b>1050</b>
<b>Rerata</b>	<b>72,52</b>	<b>61,76</b>
<b>Variansi</b>	<b>104,443</b>	<b>101,941</b>
<b>Standar Deviasi</b>	<b>10,220</b>	<b>10,097</b>

#### d. Pemaparan Data

Berdasarkan data sebelum eksperimen yang dapat dilihat pada tabel 4.3 yaitu hasil nilai *pretest*, diketahui bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki jumlah nilai 964 dengan rerata 41,91, variansi sebesar 47,083 dan standar deviasi sebesar 6,862. Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.4, diketahui bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki jumlah 1668 dengan rerata kelas sebesar 72,52, variansi sebesar 104,443, dan standar deviasi 10,220. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen, dari rerata sebesar 41,91 menjadi 72,52.

Sedangkan nilai *pretest* kelas kontrol memiliki jumlah 756 dengan rerata 44,47, dan variansi sebesar 14,765, standar deviasi sebesar 3,842. Pada nilai *posttest* kelas kontrol dapat diketahui total nilai kelas kontrol yaitu 1050 dengan rerata kelas 61,76, variansi sebesar 101,941, dan standar deviasi 10,097. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan rerata kelas pada kelas kontrol yang awalnya 44,47 menjadi 61,76.

## 2. Deskripsi Statistik Instrumen Angket

### a. Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 1) Uji Validitas

Instrumen angket respon siswa yang telah tervalidasi selanjutnya dilakukan uji coba tes tersebut terhadap kelas selain kelas sampel. Uji coba angket ini dilakukan pada kelas lain karena kelas tersebut telah mendapatkan materi Sistem Pernapasan pada Manusia. Kelas yang digunakan sebagai sampel validitas ini terdiri dari 24 peserta didik yang diberi kesempatan untuk mengerjakan soal angket respon siswa dengan jumlah 10 butir soal. Terdapat 20 peserta didik yang mengisi angket respon siswa sejumlah 10 butir tersebut, selanjutnya yaitu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap hasil uji coba tersebut untuk mengetahui seberapa kuat instrumen tersebut dapat mengukur respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing*. Berikut ini adalah hasil uji validitas dari hasil uji coba angket respon siswa:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Angket Respon Siswa

No Soal	rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,454	0,444	Valid

No Soal	rhitung	Rtabel	Keterangan
2	0,811	0,444	Valid
3	0,566	0,444	Valid
4	0,474	0,444	Valid
5	0,576	0,444	Valid
6	0,674	0,444	Valid
7	0,566	0,444	Valid
8	0,674	0,444	Valid
9	0,566	0,444	Valid
10	0,476	0,444	Valid

Uji validitas ini menggunakan derajat kebebasan (db) dengan rumus  $db = N - 2$ , yaitu  $20 - 2 = 18$ . Derajat kebebasan 18 ini kemudian dikonsultasikan dengan rtabel pada taraf signifikansi 5%. Adapun hasilnya yaitu pada taraf signifikansi 5% = 0,444. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dilihat pada tabel 4.3 bahwa terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid, dikarenakan rtabel  $> 0,444$ .

## 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach Alpha*. Instrumen dapat dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha*  $> 0,60$  dan dinyatakan tidak reliabel jika nilai *Cronbach Alpha*  $< 0,60$  (Nunnally, 1994). Berikut ini merupakan

hasil uji reliabilitas instrumen angket respon siswa:

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,851	11

Gambar 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Teknik *Cronbach Alpha*

Gambar 4.2 di atas menunjukkan hasil yang diperoleh dari software SPSS 25 dengan teknik analisis *Cronbach Alpha* kemudian dibandingkan dengan 0,70 (Nunnally, 1994).

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Menggali Informasi

No	Variabel	Angka Alpha	Kesimpulan
1	Kemampuan Menggali Informasi	0,851	Reliabel

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,851 lebih besar dari 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket respon siswa tersebut reliabel.

b. Data Hasil Penelitian

Setelah dilakukan eksperimen terhadap kelas kontrol selanjutnya peserta didik diberikan angket yang berisi pernyataan terkait respon siswa terhadap model dan metode pembelajaran yang diterapkan ketika eksperimen yaitu moodel



*inquiry* dengan berbantuan metode *role playing*. Kemudian data yang telah diperoleh dari angket respon siswa selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji keefektifan model pembelajaran yang diterapkan dalam perlakuan.

Respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* ini diukur dengan menggunakan skala *guttman* yang mana dengan menggunakan skala tipe ini peneliti akan mendapatkan jawaban yang tegas yaitu jawaban ya atau tidak. Penggunaan skala ini apabila ingin mendapatkan jawaban yang tegas dari permasalahan yang ditanyakan atau diteliti.<sup>48</sup> Berikut adalah data hasil angket respon siswa yang menggunakan skala *guttman*

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa dengan Skala *Guttman*

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
3	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

---

<sup>48</sup> Ani Wijayanti, *Teknik Dasar Pengelolaan Data Kuantitatif dengan Program SPSS for Windows Versi 17*, 39.

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Keterangan : P1 = Pernyataan 1

P2 = Pernyataan 2

P3 = Pernyataan 3

P4 = Pernyataan 4

P5 = Pernyataan 5

P6 = Pernyataan 6

P7 = Pernyataan 7

P8 = Pernyataan 8

P9 = Pernyataan 9

P10 = Pernyataan 10

0 = Jawaban TIDAK

1 = Jawaban YA

Dari hasil angket tersebut dipindahkan ke tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Distribusi Angket Respon Siswa

No Pernyataan	Jumlah Jawaban “YA”	Jumlah Jawaban “TIDAK”	Persentase Jawaban “YA”	Persentase Jawaban “TIDAK”
1	23	0	100%	0%
2	23	0	100%	0%
3	21	2	91,3%	8,7%
4	18	5	78,3%	21,7%
5	19	4	82,6%	17,4%
6	22	1	95,7%	4,3%
7	21	2	91,3%	8,7%
8	22	1	95,7%	4,3%
9	18	5	78,3%	21,7%
10	22	1	95,7%	4,3%
Total	209	21	908,9%	91,1%
Rata-Rata	20,9	2,1	90,89%	9,11%

### c. Pemaparan Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon siswa dengan skala guttman yang diberikan kepada seluruh peserta didik di kelas kontrol menunjukkan bahwa pada setiap pernyataan mulai dari pernyataan nomor 1 hingga nomor 10, kebanyakan responden memilih jawaban “YA” daripada jawaban “TIDAK”. Dapat dilihat pada tabel 4.7 tersebut bahwasanya selisih frekuensi maupun presentase dari jawaban responden di setiap pernyataan tidaklah sedikit, sehingga dapat dikatakan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan model *inquiry* dan berbantuan metode *role playing* adalah baik.

## B. Inferensial Statistik

### 1. Uji Asumsi

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data hasil penelitian dilakukan uji prasyarat atau uji asumsi terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, terdapat dua uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

#### a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari populasi normal atau tidak. Data yang disajikan merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25*. Berikut ini merupakan hasil analisis uji normalitas *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Kolmogorov Smirnov</i>	
	A	Sig.
Kelas Eksperimen	0,05	0,073
Kelas Kontrol	0,05	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 0,073 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200 sehingga dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil dari uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya yaitu uji normalitas pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini merupakan hasil analisis uji normalitas *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Kolmogorov Smirnov</i>	
	A	Sig.
Kelas Eksperimen	0,05	0,200
Kelas Kontrol	0,05	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200 sehingga dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil dari uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah peserta didik memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas data hasil *pretest* kemampuan menggali informasi dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji statistik *Levene*. Uji homogenitas ini dilakukan apabila kedua sampel berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil analisis uji homogenitas *pretest*

kemampuan menggali informasi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Levene Statistic</i>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
2,451	1	38	0,126

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,126 sehingga dapat diketahui bahwa nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut homogen. Selanjutnya yaitu uji homogenitas pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini merupakan hasil analisis uji homogenitas *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

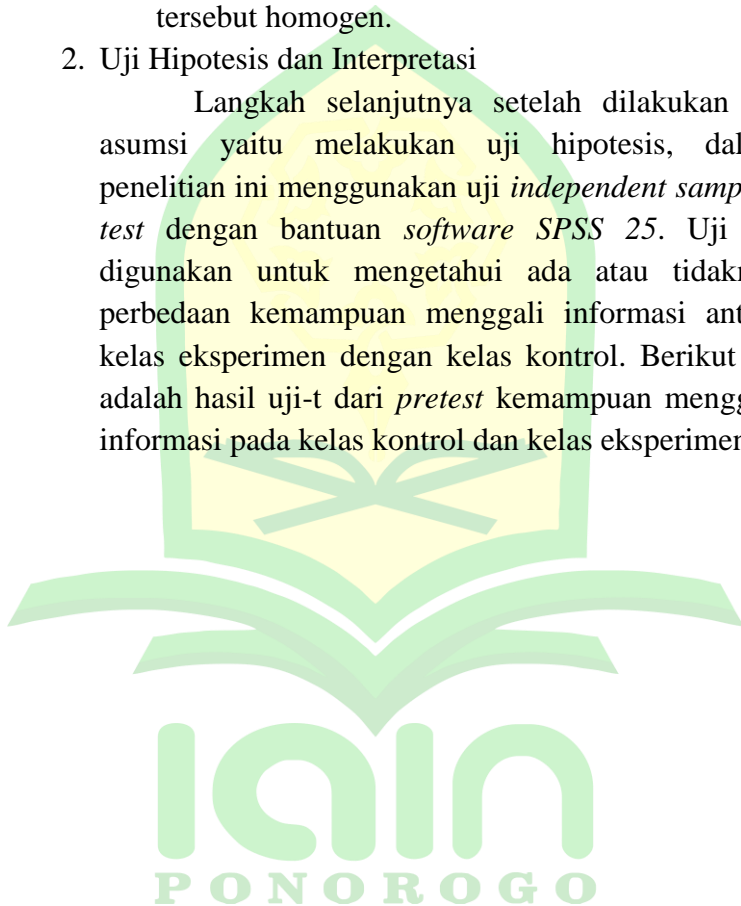
<i>Levene Statistic</i>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
0,285	1	38	0,597

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,597 sehingga dapat

diketahui bahwa nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut homogen.

## 2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji asumsi yaitu melakukan uji hipotesis, dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan *software SPSS 25*. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan menggali informasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berikut ini adalah hasil uji-t dari *pretest* kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.





### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	2,451	,126	-1,382	38	,175	-2,558	1,851	-6,304	1,189
	Equal variances not assumed			-1,498	35,774	,143	-2,558	1,708	-6,021	,906

Gambar 4.3 Hasil Uji *Independent Sample t-test Pretest* Siswa

Berdasarkan hasil output SPSS pada gambar 4.3 di atas diketahui bahwa *Sig.2-tailed* nya sebesar 0,175. Karena nilai *Sig.2-tailed* lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* pada kedua kelas tersebut sama baiknya.

Selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis pada hasil *posttest* kemampuan menggali informasi kelas

kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini merupakan hasil analisis uji-t dengan statistik uji *independent sample t test* pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	,285	,597	3,308	38	,002	10,757	3,252	4,173	17,341
	Equal variances not assumed			3,314	34,866	,002	10,757	3,246	4,166	17,348

Gambar 4.4 Hasil Uji *Independent Sample t-test Posttest* Siswa

Berdasarkan hasil output SPSS pada gambar 4.4 di atas diketahui bahwa *Sig.2-tailed* nya sebesar 0,02. Karena nilai *Sig.2-tailed* kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat dikatakan bahwa kemampuan menggali informasi pada kedua kelas tersebut tidak sama baiknya. Untuk mengetahui mana yang lebih baik antara kemampuan menggali informasi kelas eksperimen yang diajar dengan model *inquiry* berbantuan *role playing* dengan kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional dapat dilihat dari mean atau reratanya yang tertera dalam gambar berikut:

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	eksperimen	23	72,52	10,220	2,131
	kontrol	17	61,76	10,097	2,449

Gambar 4.5 *Group Statistic Uji-t Posttest*

Berdasarkan gambar 4.5 di atas dapat diketahui mean dari kelas eksperimen yang diajar dengan model *inquiry* berbantuan *role playing* sebesar 72,52 sedangkan rerata dari kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional yaitu sebesar 61,76. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif, kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan *role playing* memiliki kemampuan menggali informasi yang lebih baik daripada kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional.

Selanjutnya, untuk mengetahui perbandingan nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dan kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional dilakukan analisis *N Gain*, dengan rumus berikut:<sup>49</sup>

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor ideal : nilai maksimum yang dapat diperoleh (100)

Berdasarkan rumus *N Gain* tersebut diperoleh hasil perhitungan Uji *N Gain Score* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji *N Gain Score* Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen
	N Gain Score (%)
1	52,00
2	75,86
3	68,97
4	46,67
5	12,00
6	42,31
7	54,17

<sup>49</sup> Eka Putra Ramdhani, dkk, 2020, "Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia", *Journal of Research and Technology*, Vol.6, No.1 (Juni), 164

No	Kelas Eksperimen
	N Gain Score (%)
8	78,57
9	53,85
10	74,04
11	60,61
12	60,71
13	50,00
14	44,83
15	73,33
16	64,00
17	58,82
18	25,00
19	70,37
20	32,26
21	40,00
22	36,36
23	35,71
Rata-rata	52,63
Minimal	12,00
Maksimal	78,57

Tabel 4.14 Hasil Uji *N Gain Score* Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol
	N Gain Score (%)
1	26,92
2	36,00
3	41,94

No	Kelas Kontrol
	N Gain Score (%)
4	56,67
5	48,15
6	25,93
7	60,71
8	31,03
9	3,85
10	42,86
11	33,33
12	19,35
13	17,86
14	-10,71
15	37,04
16	42,31
17	12,00
Rata-rata	30,89
Maksimal	60,71
Minimal	-10,71

Berdasarkan tabel 4.13 menunjukkan bahwa rata-rata N Gain Score dari kelas eksperimen adalah 52,63 dan rata-rata N Gain Score dari kelas kontrol adalah 30,89. Hasil *N Gain Score* dapat dikategorikan sebagai berikut:<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Eka Putra Ramdhani, et al., “Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi *Multiple Representation* pada Materi Ikatan Kimia,” *Journal of Research and Technology*, 6.1 (Juni, 2020), 164.

Tabel 4.15 Kategori Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa rata-rata *N Gain* kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* sebesar 52,63, termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan hasil perhitungan *N-Gain* pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa rata-rata *N Gain* kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional sebesar 30,98, termasuk dalam kategori sedang, dari kedua rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan menggali informasi siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

### C. Pembahasan

#### 1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Metode *Role Playing*

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah proses dimana terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, sehingga terbentuk sebuah perubahan perilaku

untuk menjadi lebih baik. Ketika pelaksanaann pembelajaran tentunya terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal atau dari dalam maupun faktor eksternal atau dari luar. Proses pembelajaran ini sangat menentukan bagaimana pembentukan kompetensi pada peserta didik dan terealisasinya tujuan pembelajaran.<sup>51</sup> Maka dari itu, keterlaksanaan pembelajaran sangatlah penting untuk dilakukan dengan maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jam mata pelajaran IPA pada kelas VIII A di MTs N 3 Wonogiri. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yakni kelas VIII A dapat dikatakan berjalan dengan baik, akan tetapi terdapat sedikit kendala yakni pada pengalokasian jam pembelajaran. Dampak dari pandemi covid-19 yang belum terselesaikan, jam pelajaran di MTs N 3 Wonogiri ini harus dikurangi. Akan tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah besar terhadap penelitian inni, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran.

---

<sup>51</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007), 255-256.



Penelitian ini dilaksanakan dengan memfokuskan pada kemampuan menggali informasi peserta didik dengan cara melatih peserta didik dengan beberapa tugas untuk dikerjakan. Proses pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung selama 2 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini terbagi menjadi 3 tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Proses dalam pembelajaran ini mengikuti sintaks model pembelajaran *inquiry* yang meliputi melakukan penyelidikan, menanya, merencanakan investigasi, melaksanakan investigasi, menganalisis data, membangun informasi, dan mengkomunikasikan.

Pembelajaran pada pertemuan pertama dalam penelitian ini, peserta didik diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diajarkan materi sistem pernapasan pada manusia, *pretest* ini dilakukan terhadap kedua kelas sampel baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk mengetahui keadaan awal kemampuan menggali informasi pada peserta didik. Tahap awal dalam penerapan pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* ini adalah stimulasi yang mana guru mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik dengan mengungkapkan suatu fenomena, pada penelitian ini guru menunjukkan gambar organ penyusun sistem pernapasan pada manusia. Kemudian guru memancing peserta didik untuk bertanya terkait fenomena yang disajikan tersebut,

lalu guru membimbing peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu merencanakan investigasi, disini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul bersama dengan kelompok yang telah ditentukan. Selanjutnya guru membimbing peserta didik untuk melakukan percobaan alat peraga sistem pernapasan pada manusia. Kemudian peserta didik diminta oleh guru untuk mencari data-data untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru setelah melakukan percobaan alat peraga sistem pernapasan pada manusia. Disini guru memberikan beberapa soal atau pertanyaan yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok terkait organ penyusun sistem pernapasan pada manusia dan mekanisme pernapasan.

Tahap selanjutnya yaitu guru memberi kesempatan peserta didik untuk mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku paket, buku LKE, dan lain sebagainya yang dapat dijangkau oleh peserta didik untuk memperkuat jawaban peserta didik, pada tahap ini peserta didik diminta untuk menggunakan kemampuan menggali informasinya untuk mencari informasi yang tepat dan sesuai serta akurat.

Selanjutnya adalah tahap menyajikan karya, disini peserta didik diminta oleh guru untuk membuat sebuah drama atau permainan peran untuk menyajikan hasil dari diskusi mereka terkait permasalahan yang diberikan oleh guru. Lalu peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan permainan peran, pada tahap ini sintaks *inquiry* dipadukan dengan metode *role playing* dimana permainan peran ini bertujuan agar menambah motivasi belajar peserta didik dan memancing antusiasme peserta didik. Setelah proses pembelajaran selesai (setelah diberikan materi) peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengukur kemampuan menggali informasi setelah diberikan perlakuan.

Pemilihan model dan metode pembelajaran dalam penelitian ini tentunya sangat berpengaruh pada hasil dalam penelitian ini. peneliti memilih model pembelajaran inkuiri berbantuan metode *role playing* yang mampu meningkatkan kemampuan menggali informasi. Karena melalui proses investigasi, peserta didik dapat menemukan berbagai informasi baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya, dan dengan bermain peran peserta didik akan merasakan suasana yang berbeda dari kegiatan pembelajaran biasanya sehingga dengan model inkuiri berbantuan metode *role playing* ini peserta didik akan lebih antusias dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik juga

dapat menggali informasi dan pengetahuan dengan kreatifitas dirinya sendiri.

Selain itu, dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ikuri, siswa dituntut untuk selalu aktif dan pengetahuan yang diperoleh adalah hasil dari usahanya sendiri. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran ini, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu memori pengetahuan yang diperoleh siswa akan bertahan lebih lama, karena siswa mencari sendiri sumber informasinya. Dengan model pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menggali berbagai informasi dari berbagai sumber sebagai bahan penyelidikan dan investigasi terkait masalah yang ia rumuskan sendiri, sehingga dengan begitu model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusiasme dan kemampuan menggali informasi peserta didik.

Metode *role playing* juga membuat peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena metode yang digunakan menarik dan tidak membosankan, peserta didik juga diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing*, dapat menarik perhatian dan keaktifan peserta didik sehingga mereka akan antusias menyimak maupun mendengarkan.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini memadukan antara model pembelajaran *inquiry* dengan metode *role playing*, dimana metode *role playing* akan di masukkan ke dalam beberapa sintaks model *inquiry*. Pertemuan pertama, metode *role playing* dikombinasikan dengan *inquiry* pada sintaks mengkomunikasikan, yangmana beberapa peserta didik diminta untuk menampilkan permainan peran dari materi yang telah didiskusikan bersama pada pertemuan tersebut dan peserta didik yang lain diminta untuk menjadi pengamat. Pengamat disini maksudnya adalah ketika beberapa peserta didik yang menampilkan permainan peran ke depan kelas, mereka mencermati apa saja informasi yang disajikan oleh peserta didik tersebut kemudian apakah terdapat kesalahan atau tidak. Hal ini dapat meningkatkan kualitas informasi maupun sumber informasi yang digunakan oleh partisipan yang maju ke depan kelas.

Hamruni menyatakan bahwa strategi pembelajaran *inquiry* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dalam proses pembelajaran sehingga sumber informasi atau pengetahuan tidak hanya berpusat pada guru.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Lahadisi, "Inkuiri: Sebuah Strategi Menuju Pembelajaran Bermakna", *Jurnal Al-Ta'dib*, 7.2 (2014), 95.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lamtaruli Purba bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan model inquiry dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.<sup>53</sup> Sedangkan metode pembelajaran *role playing* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto bahwasanya dengan menerapkan metode *role playing* mampu meningkatkan semangat belajar serta efektivitas belajar siswa.<sup>54</sup> Oleh karena itu, keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* ini dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada kemampuan menggali informasi.

## **2. Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran dengan Model *Inquiry* Berbantuan Metode *Role Playing***

Respon peserta didik dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan angket respon siswa dengan skala guttman, yang mana pada skala guttman hanya terdapat dua jawaban yakni “YA” dan “TIDAK”. Respon merupakan sebuah

---

<sup>53</sup> Lamtaruli Purba, ”Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMAN 11 Kota Jambi”, (Jambi: Universitas Jambi, 2017)

<sup>54</sup> Telo Surpiyanto, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS,” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2015), 62.

tanggapan individu terhadap suatu rangsangan.<sup>55</sup> Respon merupakan reaksi atau tanggapan yang dapat berupa penerimaan, penolakan, atau sikap acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya.<sup>56</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa respon disini adalah suatu reaksi balik yang diberikan peserta didik terhadap pembelajaran yang menerapkan model *inquiry* berbantuan *metode role playing*. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengetahui respon seseorang terhadap sesuatu adalah dengan menggunakan angket, hal ini dikarenakan angket dapat berisi berbagai macam pertanyaan yang harus dijawab untuk mengetahui opini dan fakta.<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, dapat dilihat pada tabel 4.8 terkait hasil distribusi data hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* bahwasanya jawaban yang diberikan oleh siswa didominasi dengan opsi pilihan “YA”, hal tersebut menunjukkan bahwa respon siswa

---

<sup>55</sup> Rianna Wati, “Konflik Tokoh-Tokoh dalam Trilogi Novel pada-Mu aku Bersimpuh, Biarkan Aku Jadi Milik-Mu, dan tempatku di sisi-Mu Karya Gola Gong: Pendekatan Psikologi Sastra,” (Skripsi Universitas Sebelas Maret, 2004), 16.

<sup>56</sup> Apriadi Marki Kusuma, “Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas X SMA,” (Artikel Penelitian, Universitas Tanjungpura, Pontianak, 2017), 1.

<sup>57</sup> Rianna, 16.

terhadap pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* adalah positif. Dapat dilihat dari presentase jawaban “IYA” dari keseluruhan jawaban peserta didik yaitu 90,89% sedangkan presentase jawaban “TIDAK” dari keseluruhan jawaban peserta didik yaitu 9,11%. Sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbantuan *role playing* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, menarik perhatian peserta didik, meningkatkan antusiasme peserta didik, dan mampu menciptakan kondisi belajar yang tidak pasif. Peserta didik juga menyatakan bahwa dirinya menyukai model serta metode pembelajaran ini, sehingga dapat dikatakan bahwa respon respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* adalah baik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mufidatul Hasanah dan Tutut Nurita bahwa model pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan siswa untuk aktif dan mampu memecahkan masalah dengan baik dilihat dari respon positif yang hampir diperoleh dari seluruh pernyataan yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran inkuiri tersebut.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Mufidah Hasanah, Tutut Nurita, “Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Kalor dan Perpindahannya,” *Jurnal Pendidikan & Sains*, 9. 2(2021), 157.



### 3. Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Menggali Informasi Peserta Didik

Berdasarkan data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menggali informasi peserta didik antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil uji *independent sample t-test* pada *pretest* menunjukkan bahwa sebesar 0,175. Karena nilai *Sig.2-tailed* lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* pada kedua kelas tersebut sama baiknya, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kedua kelas sampel tersebut. Hasil *pretest* dapat dikatakan baik jika nilai kelompok eksperimen dengan nilai kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan.<sup>59</sup>

Sedangkan berdasarkan data hasil *posttest* yang telah tertera di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menggali informasi peserta didik yang

---

<sup>59</sup> Aljum, "Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok dan Flashcard Sebagai Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", (Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).

diajar dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dengan yang diajar menggunakan metode konvensional. Hasil uji *independent sample t-test* pada *posttest* menunjukkan bahwa *Sig 2-tailed* sebesar 0,02 kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menggali informasi peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dengan kemampuan menggali informasi peserta didik dengan metode konvensional tidak sama baiknya, untuk mengetahui kemampuan menggali informasi yang lebih baik dari keduanya dapat dilihat dari hasil rata-rata. Dapat diketahui dari hasil rerata antara kedua kelas sampel, rerata kelas eksperimen adalah 72,52 sedangkan rerata kelas kontrol adalah 61,76. Hal tersebut menunjukkan bahwa rerata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rerata pada kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan menggali informasi peserta didik dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dengan kemampuan menggali informasi peserta didik dengan metode konvensional memiliki perbedaan.

Kemudian selanjutnya dilakukan uji analisis N-Gain untuk mengetahui perbandingan pretest dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil uji N-Gain Score ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry*

berbantuan metode *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi siswa pada materi sistem pernapasan manusia daripada metode konvensional.

Menurut Mufida dan Teguh, pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat berperan dalam menciptakan generasi muda yang berkualitas untuk menghadapi abad ke-21.<sup>60</sup> Pada dasarnya pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada penguasaan konsep sains dan pengalaman belajar secara langsung.<sup>61</sup> Pembelajaran IPA berkaitan dengan aktivitas mencari tahu atau menggali informasi mengenai fenomena alam secara sistematis. Untuk menguasai pembelajaran IPA tentu diperlukan kemampuan menggali informasi.<sup>62</sup>

Kemampuan menggali informasi merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Dengan menggali informasi, peserta didik dapat memperluas wawasannya diberbagai bidang terutama di bidang sains, selain itu dengan menggali

---

<sup>60</sup> Mufida Nofiana, dan Teguh Julianto, “Upaya Peningkatan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Keunggulan Lokal,” *BIOSFER Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, 9.1(2018), 25.

<sup>61</sup> Kholifa, “Studi Komparasi Kemampuan Menggali Informasi Dengan Penggunaan MModel Direct Instruction Berbantuan Video Pembelajaran Dan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Feedback Pada Peserta Didik Kelas Viii Di Smp 1 Jetis.”

<sup>62</sup> Nur Kholifa, “Studi Komparasi Kemampuan Menggali Informasi Dengan Penggunaan Model *Direct Instruction* Berbantuan Video Pembelajaran Dan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbasis *Feedback* Pada Peserta Didik Kelas VIII Di SMP 1 Jetis” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021), 1.

informasi peserta didik juga dapat melakukan penerapan materi pembelajaran yang ia peroleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Menggali informasi merupakan sebuah upaya menelusuri informasi secara terperinci dan mendetail. Pembelajaran ini masuk kategori pembelajaran menyimak. Menyimak merupakan sebuah upaya untuk memahami informasi yang diterima secara lisan. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat menggali informasi dari apa yang ia dengar dan yang ia baca. Kemampuan menggali informasi dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dari sumber-sumber yang berbeda.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi kemampuan menggali informasi seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal kemampuan menggali informasi berasal dari diri seseorang itu sendiri misalnya minat baca. Aris Nurohman menyatakan bahwa setiap orang mampu memperoleh informasi dalam kehidupan sehari-hari dan sebagian orang masih kesulitan dalam memperoleh informasi.<sup>63</sup> Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat membaca seseorang. Sedangkan faktor eksternalnya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan seperti pemilihan model

---

<sup>63</sup> Aris Nurohman, "Signifikansi Literasi Informasi (*Information Literacy*) dalam Dunia Pendidikan di Era Global," *Jurnal Kependidikan*, 2. 1 (Mei 2014), 21.

pembelajaran, metode pembelajaran, dan lain sebagainya. Selain itu juga ada faktor eksternal lainnya yaitu metode belajar aktif dan sumber daya informasi.<sup>64</sup>

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi Winanto dan Darma Makahube yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model inkuiri mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena siswa yang semula malas dan tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.<sup>65</sup>

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anita Septariani Isnain bahwa model pembelajaran *discovery-inquiry* berbantuan *mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan berpikir rasional peserta didik pada materi pencemaran lingkungan. Hal tersebut karena model pembelajaran *discovery-inquiry* mampu membuat peserta didik untuk memahami materi dengan baik dan peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran dan model ini juga mampu

---

<sup>64</sup> Tri Septiyantoro, 62.

<sup>65</sup> Adi Winanto, dan Darma Makahube, "Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga", *Jurnal Scholaria*, 6.2, (Mei 2016), 136.

mengembangkan pengalaman belajar peserta didik sehingga mudah memahami materi.<sup>66</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziatun Nazilan, Prana Dwija Iswara, dan Ali Sudin dengan judul “*Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dari teks wawancara dalam bahasa Indonesia tulis dengan role playing*” menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* ini lebih terkesan dan antusias. Selain itu, dilihat dari hasil rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus 1,2, dan 3 terdapat peningkatan yang cukup pesat.<sup>67</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Fauziatun Nazilah ini tentunya juga dapat mendukung hasil dari penelitian ini bahwasanya penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan menggali informasi. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwasanya model pembelajaran *inquiry* yang dipadukan dengan metode *role playing* dapat

---

<sup>66</sup> Anita Septariani Isnain, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Discovery-Inquiry* berbantuan *Mind Mapping* terhadap Kemampuan Berpikir Rasional Peserta Didik Kelas VII Materi Pencemaran Lingkungan di MTs Ma’arif Al Ishlah Bungkal”, (Skripsi IAIN Ponorogo 2021), 60.

<sup>67</sup> Fauziatun Nazilah, Prana Dwija Iswara, Ali Sudin, “Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menggali Informasi dari Teks Wawancara dalam Bahasa Indonesia Tulis dengan *Role Playing* (Penelitian Tindakan Kelas) di Kelas IV B MI Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang,” *Jurnal Pena Ilmiah*, 2.1 (2017), 139.

meningkatkan kemampuan menggali informasi siswa.



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* terhadap kemampuan menggali informasi peserta didik kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Keterlaksanaan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* terlaksana dengan baik sesuai dengan yang sudah direncanakan. Penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, selain itu juga mampu menarik antusiasme peserta didik untuk lebih fokus belajar.
2. Respon peserta didik yang mengalami pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* cenderung sangat baik. Dilihat dari data hasil angket respon siswa, peserta didik banyak yang menyatakan bahwa dirinya menyukai pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* karena tidak membosankan, membuat peserta didik lebih antusias, lebih mudah memahami materi, menarik perhatian, pembelajaran menjadi terasa lebih asik dan aktif, meningkatkan semangat belajar siswa,



menuntut semua siswa untuk aktif, memberi kesempatan siswa untuk menjadi pemeran utama, dan mempererat hubungan siswa dengan teman sekelasnya.

3. Kemampuan menggali informasi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Hal tersebut berdasarkan *Sig 2-tailed* sebesar 0,02 kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menggali informasi kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol yaitu sebesar 72,52, disimpulkan sehingga secara deskriptif, model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik dan lebih baik daripada metode konvensional. Kemudian selanjutnya dilakukan uji analisis *N-Gain score* untuk melihat perbandingan antara pretest dan posttest. Dari hasil uji analisis *N Gain score* dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menggali informasi siswa pada materi sistem pernapasan manusia daripada penggunaan metode konvensional.

## B. Saran

1. Bagi sekolah, sebaiknya menganjurkan guru untuk menerapkan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.
2. Bagi guru, sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar dikelas misalnya dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik.
3. Bagi peserta didik, sebaiknya mengikuti pembelajaran dengan baik meskipun dalam keadaan belajar di tengah pandemi *covid-19* dan diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan kemampuan menggali informasi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian dan sebagai pertimbangan peneliti untuk memperdalam atau mengembangkan penelitian selanjutnya dengan pokok bahasan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aljum. "Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok dan *Flashcard* Sebagai Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini". (Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).
- Cahya, Wikke Indra, Sutansi, Ferril Irham Muzaki. "Peningkatan Hasil Belajar Menggali Informasi dari Dongeng Binatang Melalui Media Audio Visual di Sekolah Dasar." *Wahana Sekolah Dasar*, 27.2 (Juli, 2019), 73-79.
- Dimiyati. *Belajar Pembelajaran*. Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Lembaga Tenaga Kependidikan depdikbud, 2000.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Fairuzabadi, Afrizal, Trapsilo Prihandono, Prasetya Dwi A P. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Video Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA pada Materi Suhu dan Pengukurannya di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 6.1 (2017), 103-109
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu, Yogyakarta, 2020.
- Hasanah, Mufidah dan Tutut Nurita. "Respons Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Kalor dan Perpindahannya." *Jurnal Pendidikan & Sains*, 9. 2(2021), 154-158.

- Isnain, Anita Septariani. “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Discovery-Inquiry* berbantuan *Mind Mapping* terhadap Kemampuan Berpikir Rasional Peserta Didik Kelas VII Materi Pencemaran Lingkungan di MTs Ma’arif Al Ishlah Bungkal.” (Skripsi IAIN Ponorogo 2021).
- Jarukhi, Maria Dewati, Irnin Agustina Dwi Astuti. “Menerapkan Metode Inquiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Di SMP Negeri 185 Jakarta” 1, no. 1 (2020).
- Kholifa, Nur. “Studi Komparasi Keampuan Menggali Informasi Dengan Penggunaan MModel Direct Instruction Berbantuan Video Pembelajaran Dan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Feedback Pada Peserta Didik Kelas Viii Di Smp 1 Jetis.” IAIN Ponorogo, 2021. <https://emea.mitsubishielectric.com/ar/products-solutions/factory-automation/index.html>.
- Kholifah, Nur dan Edi Irawan. Komparasi Kemampuan Menggali Informasi Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Video Pembelajaran dan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Feedback pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1.3 (2021), 68-72.
- Kusuma, Apriadi Marki. “Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas X SMA.” Artikel Penelitian, Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2017.

- Lahadisi. "Inkuiri: Sebuah Strategi Menuju Pembelajaran Bermakna." *Jurnal Al-Ta'dib*, 7.2, 85-98.
- Lefudin. *Belajar Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007.
- Nazilah, Fauziatun, Prana Dwija Iswara, Ali Sudin. "Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menggali Informasi dari Teks Wawancara dalam Bahasa Indonesia Tulis dengan *Role Playing* (Penelitian Tindakan Kelas) di Kelas IV B MI Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang." *Jurnal Pena Ilmiah*, 2.1 (2017), 131-140.
- Nofiana, Mufida dan Teguh Julianto, "Upaya Peningkatan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Keunggulan Lokal," *BIOSFER Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, 9.1(2018), 24-35.
- Nurahmi, Siti, Edi Mulyadin, Andang Andang, and Saifullah Saifullah. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Vii B Smpn 2 Monta." *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)* 3, no. 1 (2019): 51-68. <https://doi.org/10.33627/sm.v3i1.170>.
- Nurlena Andalia, Armi, Nurul Akmal, Muhammmad Ridhwan. "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP SISTEM

EKSKRESI PADA MANUSA DI SMP NEGERI 2 KOTA BANDA ACEH” 5, no. 1 (2019): 29–39.

Nurrohman, Aris. “Signifikansi Literasi Informasi (Information Literacy) dalam Dunia Pendidikan di Era Global.” *Jurnal Kependidikan*, 2.1 (Mei 2014), 1-25.

Prasetyo, Mochammad Bagas. “Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9.1 (2021), 109-120.

Purba, Lamtaruli. ”Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMAN 11 Kota Jambi”. (Jambi: Universitas Jambi, 2017)

Ramdhani, Eka Putra, dkk. “Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi *Multiple Representation* pada Materi Ikatan Kimia.” *Journal of Research and Technology*, 6.1 (Juni, 2020), 162-167.

Rukmaningsih, Gunawan Adnan, Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.

Septiyantono, Tri. *MODUL 1 Konsep Dasar Literasi Informasi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015.

Sholikah, Latifatus dan Faninda Novika Pertiwi. “*Analysis of Science Literacy Ability of Junior High School Students*

*Based on Programme for International Student Assesment (PISA).” INSECTA, 2.1 (2021), 96-104.*

- Sudiantara, I. K, and P Artawan. “Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kinerja Ilmiah.” *Jurnal Wahana Matematika Dan Sains* 8, no. 3 (2014): 25–41.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Surpiyanto, Telo. “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS.” Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2015.
- Tarigan, Arleni. “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui.” *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5. 3 (2015), 102-112.
- Tri, Abang, Eny Enawati, Ira Lestari. “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode *Role Playing* Siswa Kelas X IPA.” (FKIP Untan), 1-14.
- Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.
- Wati, Rianna. “Konflik Tokoh-Tokoh dalam Trilogi Novel pada-Mu aku Bersimpuh, Biarkan Aku Jadi Milik-Mu, dan tempatku di sisi-Mu Karya Gola Gong: Pendekatan

- Psikologi Sastra.” (Skripsi Universitas Sebelas Maret, 2004).
- Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, dan Amat Nyoto. “Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global.” *ISSN 2528-259X*, 1 (2016), 263-278.
- Wijayanti, Ani. *Teknik Dasar Pengelolaan Data Kuantitatif dengan Program SPSS for Windows Versi 17*, 39.
- Winanto, Adi, and Darma Makahube. “Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga.” *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 2 (2016): 119. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p119-138>.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2007.
- Zulfa, Alfi Rodhiyah, dan Zuhriyatur Rosyidah. “*Analysis Of Communication Skills Of Junior High School Students On Classification Of Living Things Topic.*” *INSECTA*. 1.1(2020), 78-92.