



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED INQUIRY* BERBANTUAN *PUZZLE PICTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA

Septi Karuniawati¹, Slamet Utomo², Gunawan Setiadi³

^{1,2,3} FKIP UMK Kudus JI Lingkar Utara, Kayuapu Kulon, Gondang, Indonesia
¹201903190@std.umk.ac.id, ²gunsetia@gmail.com, ³slametutomo@umk.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini menganalisis pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi organ pernapasan manusia. Penelitian yang dipaparkan dalam artikel ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian melibatkan siswa kelas V sekolah dasar Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan Pulokulon. Sampel dalam penelitian yaitu siswa kelas V SDN 4 Karangharjo sebagai kelas eksperimen dengan model *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* dan siswa kelas V SDN Kecil Karangharjo sebagai kelas kontrol dengan model konvensional. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data berupa uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis dengan uji-t dan *Normalized Gain (N-Gain)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* terhadap hasil belajar siswa dengan hasil t_{hitung} sebesar 6.154, t_{tabel} sebesar 2,0277, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Kata Kunci: pembelajaran *guided inquiry*, *puzzle picture*, hasil belajar ipa siswa

THE EFFECT OF *PUZZLE PICTURE*-ASSISTED *GUIDED INQUIRY* LEARNING ON STUDENTS' NATURAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES

ABSTRACT

This article analyzes the effect of the *guided inquiry* learning model with a *puzzle picture* on the fifth-grade elementary school students' learning outcomes on the material of human respiratory organs. The research described in this article is quantitative research with an experimental method. The research population involved fifth-grade elementary school students of Segugus Jenderal Sudirman in Pulokulon. The sample in the research was the fifth-grade students of SDN 4 Karangharjo as an experimental class by applying a *guided inquiry* model assisted by a *puzzle picture* and fifth-grade students of SDN Kecil Karangharjo as a control class by applying a conventional model. The sampling technique used *purposive sampling*. Data collection techniques were carried out through tests, observations, and documentation. Data analyses were *prerequisite analysis tests* (normality and homogeneity tests) and hypothesis testing with *t-test* and *Normalized Gain (N-Gain)*. The results showed that there was an effect of the *guided inquiry* learning model assisted by a *puzzle picture* on students' learning outcomes with the results of t_{count} of 6.154, t_{table} of 2.0277. Thus, t_{count} was higher than t_{table} .

Keywords: *guided inquiry* learning, *puzzle picture*, students' science learning outcomes

Submitted	Accepted	Published
29 Agustus 2021	08 September 2022	29 September 2022

Citation	:	Karuniawati, S., Utomo, S., & Setiadi, G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Guided Inquiry</i> Berbantuan <i>Puzzle Picture</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(5), 1449-1456. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8548 .
----------	---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam bertingkah laku dari hasil latihan dan pengalaman. Mengajar adalah kegiatan memberi pelajaran kepada siswa yang dilakukan oleh guru. Aspek dalam pembelajaran yang perlu diajarkan kepada peserta didik yaitu aspek kognitif (berfikir), afektif (sikap) dan psikomotorik (pengetahuan). Salah satu bagian

dari aspek kognitif yaitu pengetahuan yang perlu disampaikan oleh guru adalah pengetahuan IPA. Pentingnya IPA dalam jenjang pendidikan karena ilmu pengetahuan alam dapat memasuki seluruh segi kehidupan manusia dari yang paling sederhana dalam kehidupan sehari-hari samapi kepada yang kompleks. Namun dalam kenyataannya, pelajaran IPA menurut peserta

didik masih sulit, sehingga perlu adanya dorongan dari guru.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang setelah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku baik aspek pengetahuan, aspek sikap maupun aspek keterampilan. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah/aspek kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Proses pembelajaran di Indonesia masih banyak berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru banyak beraktivitas dan peserta didik hanya menerima ilmu yang disampaikan oleh guru. Hal ini tidak sesuai dengan hakikat peserta didik sebagai subjek belajar, pembelajaran yang dilakukan harus berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, terutama pada Materi ilmu pengetahuan alam yang objek pembelajarannya yaitu alam (Ibrohim dkk 2014:2). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bervariasi tidak menggunakan metode yang monoton, akibatnya peserta didik cenderung bergantung pada penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik terlihat pasif sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Permasalahan seperti itu juga terjadi pada siswa kelas V sekolah dasar segugus jenderal sudirman kecamatan Pulokulon.

Guru dalam mengajar cenderung menggunakan model pembelajaran secara langsung dan proses kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru, sedangkan materi sistem pernapasan manusia merupakan materi yang memerlukan kemampuan peserta didik untuk berfikir secara logis, tetapi guru kurang mengarahkan sehingga peserta didik kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik masih dibawah nilai ketuntasan maksimal (KKM),

sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Masalah di atas dapat diatasi dengan banyak cara yang dapat diterapkan guru dalam mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar, salah satunya yaitu pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) berbantuan puzzle picture. Hartono, Rudi (2013:72) mengemukakan bahwa model pembelajaran *guided inquiry* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam praktiknya guru memberikan bimbingan terhadap peserta didik, sehingga pada model ini peran guru lebih dominan dibandingkan dengan peserta didik. .

Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih logika, motorik halus dan melatih problem solving atau pemecahan masalah untuk mencocokkan bentuk pada tiap potongan puzzle (Handayani,2014).. Menurut Suraji (Hermiya, 2014:25) puzzle merupakan media permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak dengan cara bongkar pasang, merangkai dan menggabungkan beberapa potongan-potongan gambar menjadi suatu bentuk gambar yang utuh dan sempurna (Suraji,2014:203).

Penggunaan medel pembelajaran *guided inquiry* sebelumnya telah diteliti oleh Afriani Tika tahun 2017 yang berjudul Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mikrobiologi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri terbimbing mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan secara konsekutif juga berdampak pada ketuntasan belajar mahasiswa.

Penggunaan media puzzle juga sebelumnya telah diteliti oeh Sajidha Hannah (2018) yang berjudul “Penagruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa niali rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,93 dan pretest kelas kontrol sebesar 59,35 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 71,38 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 63,39. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji-t dua pihak dengan

menggunakan rumus t-test pooled varians dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat pengaruh media puzzle terhadap

Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa model pembelajaran guided inquiry dan media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Hal ini karena dikarenakan guru memberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya, maka kemampuan kreatifitasnya akan tumbuh, melalui pembelajaran inkuiri, menempatkan peserta didik sebagai subjek dalam belajar sehingga lebih banyak belajar mandiri, mengembangkan kreativitas serta mencari beragam alternatif solusi dari permasalahan pembelajaran yang diberikan. selain itu penggunaan media puzzle picture dapat menjadi media bagi guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa yang kurang aktif dan menghilangkan kesan membosankan pada pelajaran IPA. media *Puzzle Picture* dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat menumbuhkan rasa ingin belajar dalam dirinya dan dapat menjadikan penilaian hasil belajar yang memuaskan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa *non-equivalent control group design* (desain pretest-posttest kelompok control tanpa random). Subyek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V sekolah dasar di wilayah Gugus Jendral Sudirman Kecamatan Pulokulon Kabupaten Grobogan. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan

Pulokulon tahun 2021 berjumlah 10 SD dengan jumlah siswa 257 orang.. Sampel dalam penelitian ini ada dua sekolah dasar yaitu kelas V SD Negeri 4 Karangharjo sebagai kelas Pembelajaran Guided Inquiry berbantuan Media Puzzle dan kelas V SD Negeri kecil Karangharjo sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*.

Variabel penelitian yaitu model uided inquiry berbantuan puzzle picture sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa kelas V sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan Tes tertulis. Instrumen penelitian adalah tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Analisis data meliputi deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. dan uji Ngain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data hasil *pre test* dan *post test*, pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil *pre test* digunakan sebagai data untuk mengukur kemampuan awal pemahaman konsep (hasil belajar) peserta didik, dan data hasil *post test* digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan akhir peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam hal pemahaman konsep (hasil belajar) pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.. Data-data yang peneliti deskripsikan diatas, dilampirkan pada masing-masing pengujian dan akan dipakai untuk menguji hipotesis penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya. Hasil analisis deskripsi data adalah:

Tabel 1. Analisis Data Pre Test Statistics

		Nilai Pre Test	
		Kelas Kontrol	Kelas Guided Inquiry Berbantuan Media Puzzle
N	Valid	8	33
Mean		42.50.00	41.06.00
Maximum		53	65
Sum		340	1355

Berdasarkan tabel nilai pre test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 42,5, dan kelas guided inquiry berbantuan media puzzle sebesar 41,06. Pada

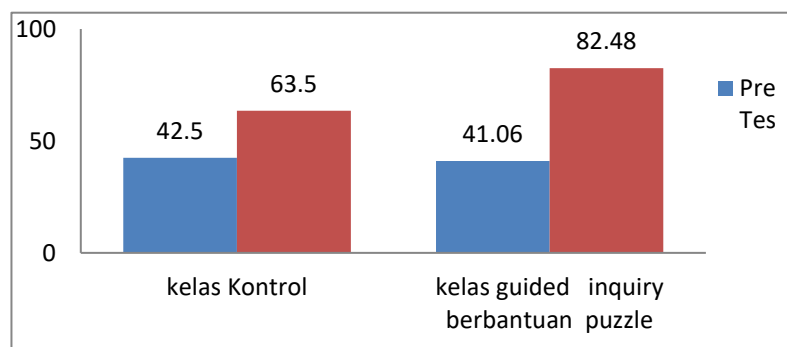
nilai pre test untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata yang hampir sama sehingga tidak ada perbedaan kemampuan dari ketiga kelas tersebut

Tabel 2. Analisis Data Post Test Statistics

		Nilai Post Test	
		Kelas Kontrol	Kelas Guided Inquiry Berbantuan Media Puzzle
N	Valid	8	33
Mean		63.50.00	82.48.00
Minimum		59	65
Maximum		71	100
Sum		508	2722

Berdasarkan tabel nilai post test menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 63,5. dan kelas guided inquiry berbantuan media puzzle sebesar 82,48. Pada nilai *post test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan ada nilai rata-rata yang cukup signifikan dengan KKM 65 maka

untuk kelas kontrol mempunyai rata-rata dibawah KKM dan kelas eksperimen nilai rata-rata diatas KKM.. Berdasarkan data diatas dapat dibuat diagram batang untuk hasil pre test dan post test masing-masing kelas. Diagram hasil analisis deskriptif adalah:



Gambar 1. Diagram Hasil Analisis Data Pre Test dan Post Tes

Uji Hipotesis

Hipotesis statistiknya adalah:

Ho: Tidak terdapat ada perbedaan hasil belajar siswa kelas V materi organ pernapasan manusia menggunakan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture dengan pembelajaran konvensional

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V materi organ pernapasan manusia menggunakan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture dengan pembelajaran konvensional

Hasil uji t untuk hipotesis adalah:

Tabel 3. Uji t Hipotesis
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Post Test IPA	Kelas Guided Inquiry Berbantu Puzzle	33	82.48	8.412	1.464
	Kelas Kontrol	8	63.50	4.243	1.500

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 Post Test IPA	Equal variances assumed	2.887	.097	6.154	39	.000	18.985	3.085	12.745	25.225
	Equal variances not assumed			9.057	22.274	.000	18.985	2.096	14.641	23.329

Berdasarkan perhitungan pada table uji t hipotesis 2 menunjukkan: nilai rata-rata untuk kedua kelas terdapat perbedaan di group statistic. Kelas *Guided Inquiry Berbantu Puzzle* sebesar 82,48, sedangkan kelas kontrol sebesar 63,50. t hitung sebesar 6.154 sedangkan t tabel dengan df = 39 sebesar 2,0277 maka t hitung > t tabel atau 6.154 > 2,0277. Karena t hitung > t tabel, maka H₀ ditolak dan H_a diterima . artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V materi organ pernapasan manusia menggunakan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture dengan pembelajaran konvensional

Uji Gain

Uji Gain adalah selisih nilai post test dan pre test. Nilai gain akan menunjukkan apakah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas V materi organ pernapasan manusia setelah pembelajaran dilakukan oleh guru. pelaksanaan uji gain dilakukan pada setiap kelas baik kelas kontrol, dan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture. Uji gain dilakukan dengan bantuan SPSS. adapun hasil uji Gain pada setiap kelas adalah:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Kelas Guided Inquiry Berbantuan Media Puzzle	Kelas Kontrol
1	Mean	69.2598	35.409
2	N-Gain	0,69259	0,354
3	Kriteria	tinggi	rendah
4	N-Gain %	69.2598	35.409

5 Tafsiran

Cukup efektif

Tidak efektif

Berdasarkan data tersebut, hasil perhitungan N_{gain} persen adalah :pada kelas kontrol. Pada nilai N_{Gain} persen sebesar 35.4097 yang ditafsirkan bawa pembelajaran model *konvensional* tidak efektif karena masuk rentang $g < 40$. Artinya pembelajaran model *konvensional* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi organ pernapasan manusia kelas *Guided Inquiry* Berbantuan Media *Puzzle*. Nilai N_{Gain} persen sebesar 69.2598 yang ditafsirkan bawa pembelajaran model *Guided Inquiry* Berbantuan Media *Puzzle* cukup efektif karena masuk rentang 56 – 75. Artinya pembelajaran model *Guided Inquiry* Berbantuan Media *Puzzle* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi organ pernapasan manusia. Hasil analisis nilai rata-rata *pre test* dan *post test* pada kelas *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* dan kelas kontrol setelah dilakukan uji *deterjadi* perbedaan nilai rata-rata. nilai *pre test* sebesar 41,06. dan nilai *posttest* sebesar 82.48. Pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* terjadi peningkatan hasil rata-rata. hal ini karena penerapan pembelajaran *guided inquiry* dan penggunaan media *puzzle picture*. Hal ini karena dalam kegiatan belajar *guided inquiry* guru memberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya, maka kemampuan kreatifitasnya akan tumbuh, melalui pembelajaran *inkuri*, menempatkan peserta didik sebagai subjek dalam belajar sehingga lebih banyak belajar mandiri, mengembangkan kreativitas serta mencari beragam alternatif solusi dari permasalahan pembelajaran yang diberikan. selain itu penggunaan *puzzle picture* akan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa. tentang pernapasan Karena melalui *puzzle picture* hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Mudahnya siswa dalam memahami materi dengan model *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* diperkuat dengan hasil uji t. Nilai t hitung sebesar 6.154 sedangkan t tabel sebesar 2,0277 maka t hitung > t tabel (6.154 > 2,0277. artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V

materi organ pernapasan manusia menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* dengan pembelajaran konvensional.

Dalam *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* kegiatan belajar harus dikelola dengan baik oleh guru dan kegiatan pembelajaran harus diprediksi sejak awal (memiliki perencanaan). *Inkuiri* jenis ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran mengenai konsep-konsep yang mendasar dalam bidang ilmu tertentu. (Afnidar, 2015: 11). *Puzzle* adalah permainan klasik. Memang bukan asli dari Indonesia. Pada awalnya, *puzzle* adalah produk impor. *Puzzle* ternyata dapat membantu anak belajar memecahkan masalah. Dengan mencoba beberapa cara memasangkan kepingan berupa potongan-potongan gambar maka siswa dilatih untuk berpikir kreatif. Permainan *puzzle* juga mengasah ketekunan anak, dalam memecahkan masalah, tentunya (Saraswati, 2014: 108-109).

Menurut Suciaty (2010: 78), manfaat dari permainan ini sebagai berikut: 1) Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingkeping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 4) Pengetahuan

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian dan pendapat Suciaty adalah penelitian Sajidha Hannah (2018) yang berjudul “Penagruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 62,93 dan *pretest* kelas kontrol sebesar 59,35 sedangkan

nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 71,38 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 63,39. Data hasil belajar dianalisis terdapat pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara tahun 2017/2018

Menurut Hastuti Widya (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluh Hidup Siswa Kelas IV SDN 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* sebesar 69.2598 yang ditafsirkan cukup efektif artinya pembelajaran model *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi organ pernapasan manusia.

Hasil penelitian yang menyebutkan bahwa *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena *guided inquiry* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola pembelajaran kelas. Kuhlthau & Todd (2007), melihat penggunaan inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) dalam pembelajaran sains sangat tepat. Siswa dibimbing oleh guru dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mengenai objek dan persoalan sains, melakukan belajar mandiri termasuk melakukan investigasi secara mandiri.

Dalam proses pembelajaran *guided inquiry* diusahakan agar siswa memperoleh pengalaman dan pengetahuan sendiri, melakukan penyelidikan ilmiah, melatih kemampuan intelektualnya, dan merangsang keingintahuan serta dapat memotivasi kemampuannya untuk meningkatkan pengetahuan yang baru diperolehnya. Dengan mengembangkan keterampilan proses anak akan mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut. *Guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* maka dalam proses pembelajaran dengan menggunakan

media puzzle gambar dapat dengan mudah membangkitkan dan merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan tidak memperkecil arti pokok pembelajarannya, tetapi justru membantu memperjelasnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle gambar ini juga akan memberikan nuansa yang berbeda dalam proses belajarnya, karena selain siswa aktif dalam pembelajaran, media puzzle gambar dapat menambah kreatifitas siswa untuk menyusun potongan-potongan gambar tersebut menjadi suatu gambar yang utuh. Hal ini juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi tersebut karena siswa berusaha menyusun dengan kemampuan mereka sendiri. Kelebihan dari media puzzle gambar ini terletak pada potongan-potongan gambar yang harus disusun secara benar dan menjadi gambar utuh sehingga siswa harus teliti dalam menyusunnya agar dapat dengan mudah memahami isi materi yang disampaikan menggunakan puzzle gambar tersebut.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *puzzle picture* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan Pulokulon materi organ pernapasan manusia. berdasarkan hasil t hitung sebesar 6.154 , t tabel sebesar 2,0277 maka t hitung > t tabel . Hal ini karena pembelajaran *guided inquiry* mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna, karena mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor mengalami perkembangan secara seimbang. dan siswa. Dengan berbantuan media *puzzle picture* yang merupakan permainan edukatif dan berupa gabungan potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreatifitas berpikir siswa dan *puzzle picture* dapat meningkatkan konsentrasi, minat serta mengembangkan kecerdasan.

DAFTAR PUSTAKA

Andry, H., dkk. (2014). Pengaruh Pendekatan Science, Environment, Technology and Society (SETS) Melalui Kerja Kelompok

- Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N 9 Sesetan, Denpasar. *Elementary School of Education*, 2(1), 1-10.
- Afriani, D. T. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mikrobiologi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing.
- Anggraeni, H. A. (2015). *Peningkatan Prestasi Belajar Ipa Materi Alat Pencernaan Manusia Dengan Menggunakan Puzzle Pada Siswa Kelas V Sd N 2 Urutsewu Kec. Ampel Kab. Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015* (Doctoral dissertation, IAIN Salatiga).
- Asri, K. Z., Witono, A. H., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Ekspektasi Guru dan Self-Efficacy Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V di SD Gugus V Cakranegara Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 1(1), 19-25.
- Hartono, R. (2013). *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hastuti, W. (2017). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Kuhlthau & Todd. (2007). *Guided Inquiry: A framework for learning through school libraries in 21st century schools*. New Jersey: CISSL
- Saraswati, S. (2014). *Aneka Permainan Bayi dan Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Saraswati, I., dkk. (2016). *Panduan Praktikum Kimia*. Yogyakarta: Deepublish
- Suciaty al – azizy, A. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press
- Ulva, V., Ibrohim, I., & Sutopo, S. (2017). Mengembangkan Sikap Ilmiah Siswa SMP Melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5), 622-626.