

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH
SISWA PADA KONSEP EKOSISTEM DENGAN PEMBELAJARAN
GUIDED INQUIRY BERBANTUAN AUDIO VISUAL DI KELAS VII
SMP IT HAFIFUDIN ARROHIMAH**

Muhamad Kurnia Sugandi

Prodi Pendidikan Biologi Universitas Majalengka

Jln. KH. Abdul Halim No. 103, Majalengka

e-mail :amks22@yahoo.com

ABSTRAK

Latar belakang permasalahan pada penelitian ini adalah pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran IPA terlalu memacu terhadap otak anak untuk menghafal berbagai macam materi pelajaran. Salah satu kesulitan dalam belajar IPA yaitu peserta didik dituntut untuk bisa menghafal terhadap nama-nama ilmiah beserta rumus-rumus perhitungan dan proses kegiatan belajarnya pun selalu dilaksanakan di dalam ruangan kelas saja, sistem pembelajaran yang seperti ini tidak akan bisa meningkatkan kemampuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan memecahkan masalah siswa pada konsep ekosistem dengan pembelajaran *Guided Inquiry* di kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Pre-experimental design* dengan menggunakan penelitian deskriptif analisis dengan jenis kuantitatif. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variable kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple jenuh yaitu penentuan sampel anggota populasi dijadikan sampel yang diambil adalah 35 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Guided Inquiry* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa sebesar 23,3 % adapun sisanya sebesar 76,7 % dipengaruhi oleh faktor lain. Kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa pembelajaran *Guided Inquiry* pada konsep ekosistem dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah.

Kata kunci : *Guided Inquiry*, ICT, Kemampuan Memecahkan Masalah, Ekosistem

PENDAHULUAN

Pendidikan di negara Indonesia memiliki permasalahan, dimana seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas hanya menuntut siswa untuk mendengarkan ceramah saja tanpa adanya suatu kegiatan di mana siswa harus berpikir kritis, berpikir kreatif, siswa yang secara langsung peserta didik belajar menyatu dengan lingkungan yang ada disekitarnya dalam hal ini proses pembelajaran tidak terpaku dilaksanakan di dalam ruangan kelas tetapi juga dilakukan di alam bebas.

Pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran IPA terlalu memacu terhadap otak anak untuk menghafal berbagai macam materi pelajaran. Salah satu kesulitan dalam belajar IPA yaitu siswa dituntut untuk bisa menghafal terhadap nama-nama ilmiah beserta rumus-rumus perhitungan dan proses kegiatan belajarnya pun selalu dilaksanakan di dalam ruangan kelas saja, sistem pembelajaran yang seperti ini tidak akan bisa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah siswa. Hal tersebut disebabkan guru yang dalam melakukan pengajaran di kelas tidak mempergunakan metode dan model pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif, menyatu dengan alam, dan menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi tertarik dan tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi riil dilapangan berdasarkan pengalaman penulis ketika mengajarkan materi tentang ekosistem dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi) masih banyak peserta didik yang belum bisa memahami materi tersebut, sehingga siswa menganggap materi tentang ekosistem merupakan salah satu pembahasan yang sangat sulit untuk dipahami. Terlihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik yang baru mencapai nilai rata-rata ujian tengah semester 68, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah 70.

Proses pembelajaran IPA seharusnya berpusat pada siswa (*student centered*), yang mengacu pada pandangan konstruktivisme yang dapat dinyatakan bahwa siswa sebagai subjek belajar memiliki kemampuan untuk

berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran IPA tidak hanya dengan melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga harus membangun proses penemuan (inkuiri) yang melibatkan peran aktif siswa untuk mendapatkan konsep secara mendalam bukan sekedar hapalan. Hal tersebut sesuai dengan standar isi Permendiknas No. 22 tahun 2006, bahwa pembelajaran IPA yaitu berkaitan dengan cara mencari tahu (*inquiry*) tentang alam secara sistematis bukan sebagai penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja (BSNP, 2006). Pada praktik di sekolah masih banyak pembelajaran IPA yang belum berpusat pada siswa sehingga aktivitas siswa dalam proses penemuan yang dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah kurang.

Upaya untuk mengatasi hal demikian, maka diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang harus diterapkan dalam pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif, kreatif, dan mampu memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat berpikir kritis, berpikir kreatif, dan mampu memecahkan masalah setiap permasalahan yang berhubungan materi pelajaran, adalah model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* atau yang lebih dikenal dengan inkuiri terbimbing. Dengan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dapat membantu peserta didik menggali dan mencari tahu materi pelajaran, lebih aktif dan kreatif, mengubah pembelajaran pasif menjadi suasana pembelajaran efektif, menumbuhkan kecerdasan naturalis peserta didik. Dari penelitian yang dilakukan oleh Woon Jee Lee, dkk (2006) hasil penelitiannya menunjukkan inkuiri terbimbing memiliki efek yang positif terhadap berpikir kritis siswa dalam kegiatan diskusi online. Dari hasil penelitian oleh Indriani Madina (2013) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan metode inkuiri lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan

pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan metode konvensional pada pokok bahasan luas permukaan dan volume prisma tegak dan limas.

Pada penelitian ini penulis akan menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual*, adapun penggunaan *Audio Visual* dalam hal ini sebagai pembantu kegiatan pembelajaran dengan cara menayangkan gambar-gambar dan video-video yang berkaitan dengan pelajaran khususnya mengenai materi ekosistem sebagai materi dasar, setelah penayangan video pembelajaran penulis melanjutkan proses pembelajaran dengan membimbing peserta didik ke lapangan untuk melakukan observasi dan eksperimen pada lingkungan ekosistem yang ada disekitar sekolah. dengan diterapkannya model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dalam proses belajar mengajar dapat berpengaruh terhadap kemajuan teknologi yang mengakibatkan perubahan cara mengajar dan belajar, disamping itu juga dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa, menumbuhkan bentuk kepedulian peserta didik terhadap alam sekitar dan menyadari pentingnya menjaga dan merawat ekosistem. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: mengetahui peningkatan kemampuan memecahkan masalah siswa pada konsep ekosistem dengan pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* di kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan memecahkan masalah IPA di kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah Kabupaten Majalengka kurang terkuasai.
2. Guru mengalami kesulitan dalam memilih model pembelajaran.
3. Kesulitan dalam pembelajaran IPA terutama pada konsep Ekosistem di kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah Kabupaten Majalengka.
4. *Guided Inquiry* menggunakan *ICT* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan

masalah peserta didik pada konsep ekosistem.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)

Kelebihan dari model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) menurut Suryobroto (2009: 185) yaitu :

- 1) Membantu peserta didik mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif peserta didik.
- 2) Membangkitkan gairah pada peserta didik misalkan peserta didik merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
- 3) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuan.
- 4) Membantu memperkuat pribadi peserta didik dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
- 5) Peserta didik terlibat langsung dalam belajar sehingga termotivasi untuk belajar.
- 6) Strategi ini berpusat pada anak, misalkan memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide. Guru menjadi teman belajar, terutama dalam situasi penemuan yang jawabanya belum diketahui.

Kekurangan Model Pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) menurut Suryobroto (2009: 186) antara lain :

- 1) Dipersyaratkan keharusan ada persiapan mental untuk cara belajar ini.
- 2) Pembelajaran ini kurang berhasil dalam kelas besar, misalnya sebagian waktu hilang karena membantu siswa menemukan teori-teori atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
- 3) Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pembelajaran secara tradisional jika guru tidak menguasai pembelajaran inkuiri.

Media Pembelajaran ICT

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan ICT. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat (Elang Krisnadi, 2009):

- a Meningkatkan kualitas pembelajaran ;
- b Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran ;
- c Mengurangi biaya pendidikan ;
- d Menjawab keharusan berpartisipasi dalam ICT ; dan
- e Mengembangkan keterampilan ICT (*ICT skills*) yang diperlukan peserta didik ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti.

Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup: ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran, ICT sebagai sarana/tempat belajar, ICT sebagai sumber belajar, dan ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme.

Berdasarkan kegunaan dan cara pemakaiannya, multimedia pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni multimedia presentasi dan multimedia belajar mandiri.

a. Multimedia Presentasi Pembelajaran

multimedia pembelajaran yang tidak dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh peserta didik, melainkan digunakan oleh guru untuk membantu penyampaian materi pembelajaran di kelas. Bentuknya dapat berupa slide power point yang dilengkapi suara, animasi, video, namun

tidak memungkinkan terjadinya interaksi dengan peserta didik karena disajikan oleh dosen/guru.

b. Multimedia Pembelajaran Mandiri

multimedia yang berupa software pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Biasanya, multimedia demikian selain menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk juga memungkinkan pebelajar untuk berinteraksi, misalnya melakukan navigasi ke berbagai materi pembelajaran atau aktivitas belajar seperti membaca, menjawab pertanyaan, mengerjakan soal, mencoba dan menjalankan simulasi, bahkan melakukan pemecahan masalah.

Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)

Model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) pada pelaksanaannya guru memberikan bimbingan, petunjuk, dan arahan kepada peserta didik. Pada model pembelajaran *Guided Inquiry* segala bentuk perencanaannya sebagian besar dibuat dan dipersiapkan oleh guru. Guru tidak sepenuhnya melepaskan begitu saja terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang dilakukan oleh peserta didik tetapi seorang guru harus bisa memberikan pengarahan beserta bimbingannya kepada peserta didik sehingga siswa yang kemampuan berpikirnya lambat dapat mampu mengikuti kegiatan-kegiatan yang sedang dilaksanakan. *Guided Inquiry* pada dasarnya digunakan terutama bagi peserta didik yang belum pernah belajar mempergunakan model pembelajaran inkuiri.

Tabel 1.1
Sintak Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)

Fase	Perilaku Guru dan Siswa
1) Penyajian masalah atau menghadapkan peserta didik pada situasi teka teki	Guru membawa situasi masalah kepada peserta didik. Permasalahan yang di ajukan adalah permasalahan sederhana yang menimbulkan keheranan. Hal ini diperlukan untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik, pada tahap ini biasanya dengan menunjukkan contoh fenomena ataupun demonstrasi.
2) Pengumpulan dan verifikasi data	Guru membimbing peserta didik mengumpulkan informasi tentang peristiwa yang mereka lihat dan mereka alami pada tahap penyajian masalah . Siswa mengumpulkan informasi
3) Eksperimen	Guru membimbing siswa untuk mendapatkan informasi melalui percobaan. peserta didik melakukan eksperimen untuk menguji secara langsung mengenai hipotesis atau teori yang sudah diketahui sebelumnya
4) Mengorganisir data dan merumuskan penjelasan	Guru mengajak peserta didik merumuskan penjelasan, kemungkinan besar akan ditemukan peserta didik yang mendapatkan kesulitan dalam mengemukakan informasi yang diperoleh berbentuk uraian penjelasan. peserta didik yang demikian didorong untuk dapat memberi penjelasan yang tidak begitu mendetail.
5) Analisis tentang proses inkuiri	Guru meminta peserta didik untuk menganalisis pola-pola penemuan mereka berupa kesimpulan. Tahap ini siswa dapat menuliskan kekurangan dan kelebihan selama kegiatan berlangsung pada saat kegiatan berlangsung dengan bantuan guru diperbaiki.

Kemampuan Memecahkan Masalah

Masalah merupakan suatu keadaan ataupun peristiwa yang harus kita ganti dengan suatu cara untuk mendapatkan apa yang kita inginkan. Masalah juga dapat dikatakan sebagai suatu keadaan dimana pengetahuan yang tersimpan di dalam memori untuk melakukan suatu tugas pemecahan belum siap pakai. Menurut Hayes (1989) masalah adalah situasi yang masih kabur, bagaimana menjembatani adanya suatu kesenjangan antara dimana kita berada dan kemana kita menuju. Kegiatan memecahkan masalah berarti menemukan jalan yang tepat untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Berdasarkan penjelasan tentang masalah penulis dapat menyimpulkan bahwa masalah adalah suatu kesenjangan antara tujuan yang ingin dicapai dengan pengetahuan siap pakai yang dimiliki.

Polya (dalam Upu, 2003: 31) mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai. Sedangkan Siswono (2008:35), menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk merespons atau mengatasi halangan atau kendala ketika suatu jawaban atau metode jawaban belum tampak jelas. Dari pengertian pemecahan masalah yang dikemukakan di atas mengindikasikan bahwa diperolehnya solusi suatu masalah menjadi syarat bagi proses pemecahan masalah dikatakan berhasil. Dalam memecahkan masalah, setiap individu memerlukan waktu yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh motivasi dan strategi yang digunakan dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Pada kegiatan memecahkan masalah diperlukan keterampilan-

keterampilan yang harus dimiliki, yaitu: (1) keterampilan empiris (perhitungan, pengukuran); (2) keterampilan aplikatif untuk menghadapi situasi yang umum (setting terjadi); (3) keterampilan berpikir untuk bekerja pada suatu situasi yang tidak biasa (*unfamiliar*).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design*. Sugiyono (2011 : 74) mengemukakan bahwa: *Pre-Experimental Design* dikatakan belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jika hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Pertimbangan memilih metode ini karena penelitian ini bermaksud melihat bagaimana peningkatan kemampuan memecahkan masalah siswa pada konsep ekosistem dengan pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* di kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah.

Desain dan Jenis Penelitian

Desain penelitian ini adalah dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelompok subjek. Pada awal penelitian dilakukan pengukuran (*pretest*) kemudian dilakukan perlakuan (*treatment*) untuk jangka waktu tertentu. Setelah itu, dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya (*posttest*).

Rancangan *one group pretest-posttest* menurut Sugiyono, (2011: 74) adalah sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

O₁ : pengukuran awal (*pretest*)

X :perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual*

O₂ : pengukuran akhir (*posttest*)

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ialah Siswa kelas VII SMP IT Hafifudin Arrohimah Kabupaten Majalengka. Sampel diambil dengan teknik *simple jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil adalah 35 orang kelas VII.

Teknik Analisis Data

- 1 Uji Persyaratan
- 2 Analisis instrumen penelitian
 - a. Analisis tes kemampuan memecahan masalah
 - b. Analisis angket tanggapan model *Guided Inquiry*
- 3 Pengujian hipotesis
 - a. Uji korelasi antar variabel
 - b. Analisis regresi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data digunakan uji *chi-kuadrat* (χ^2) dengan berbantuan SPSS 16.0 diperoleh hasil perhitungannya sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	<i>Guided inquiry</i> berbantuan <i>Audio Visual</i>	Kemampuan memecahkan masalah
Chi-Square	20.286 ^a	7.171 ^b
Df	14	3
Asymp. Sig.	.121	.067

Berdasarkan Tabel 2 uji normalitas *Guided Inquiry* menggunakan *ICT* (variabel X) diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 20,286$ dan nilai χ^2_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dan df = 14 diperoleh $\chi^2_{(0,05)(14)} = 23,685$. Dapat disimpulkan bahwa nilai $\chi^2_{hitung} = 20,286 < \chi^2_{tabel} = 23,685$. Dan probabilitasnya di atas 0,05 ($0,121 > 0,05$) dengan demikian distribusi *Guided Inquiry* menggunakan *ICT* (variabel X) berdistribusi normal.

Variabel kemampuan memecahkan masalah (Y_2) diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 7,171$ dan nilai χ^2_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dan $df = 3$ diperoleh $\chi^2_{(0,05)(3)} = 7,815$. Dapat disimpulkan bahwa nilai $\chi^2_{hitung} = 7,171 < \chi^2_{tabel} = 7,815$. Dan probabilitasnya di atas 0,05 ($0,067 > 0,05$) dengan demikian distribusi kemampuan memecahkan masalah (Y_2) berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dapat dilihat pada Tabel 3 berikut :

Tabel 3
Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan *Audio Visual* (X) dapat Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah (Y)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.482 ^a	.233	.209	8.093

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai R Square sebesar 0,233 hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, sebesar 23,3 % adapun sisanya sebesar 76,7 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Uji t Kemampuan Memecahkan Masalah

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa nilai kemampuan memecahkan masalah berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis menggunakan uji satu rata-rata yaitu *t-test* (Uji t) statistik parametrik.

Setelah dilakukant-*test* (uji t) menggunakan bantuan Program *SPSS 16 For Windows* maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4
Nilai Rata-rata Kemampuan Memecahkan Masalah

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan memecahkan masalah	35	73.71	9.103	1.539

Tabel 5
Uji t Kemampuan Memecahkan Masalah

One-Sample Test						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
					Test Value = 0	
Kemampuan memecahkan masalah	47.909	34	.000	73.71	70.59	76.84

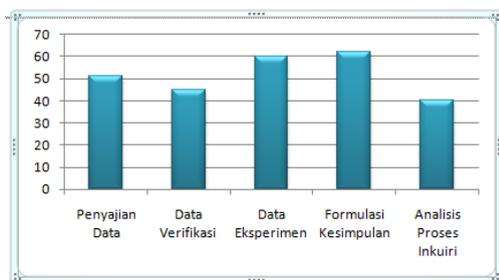
Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa thitung adalah dengan probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan memecahkan masalah setelah pembelajaran menggunakan *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual*.

Pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara positif. Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai R Square sebesar 0,233 hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, sebesar 23,3 % adapun sisanya sebesar 76,7 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, sebesar 23,3% dikarenakan bahwa dalam pembelajaran *Guided Inquiry* siswa dibimbing untuk bias menemukan suatu informasi data melalui tahapan penyajian masalah, pengumpulan data verifikasi, pengumpulan data eksperimen, organisasi data dan formulasi kesimpulan, analisis proses inkuiri. Pada pelaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran *Guided Inquiry* tersebut siswa secara langsung akan mendapatkan suatu

permasalahan mengenai ekosistem yang di sajikan oleh guru melalui video ataupun gambar-gambar animasi yang ditampilkan di proyektor berkaitan dengan ekosistem untuk dipecahkan baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian proses pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* didalamnya akan melatih kemampuan memecahkan masalah siswa.

Penelitian yang ditulis oleh Heni Pujiastuti, dkk (2014) Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan dan prestasi kemampuan memecahkan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri lebih baik dibanding dengan siswa yang menggunakan model konvensional.



Gambar 1

Hasil Penskoran Kemampuan Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran *Guided Inquiry*

Berdasarkan Gambar 1 didapat pada tahapan penyajian data mendapatkan skor kemampuan memecahkan masalah sebesar 51 %, tahap pengumpulan data verifikasi sebesar 45 %, tahap pengumpulan data eksperimen sebesar 60 %, tahap formulasi kesimpulan sebesar 62 %, dan tahapan analisis proses inkuiri sebesar 40 %. Dari hasil penskoran kemampuan memecahkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa tiap tahapan model *Guided Inquiry* memfasilitasi, adapun tahapan model *Guided Inquiry* yang paling besar memfasilitasi kemampuan memecahkan masalah yaitu pada tahapan organisasi data / formulasi kesimpulan sebesar 62% hal ini disebabkan karena pada tahapan ini siswa sebelumnya melakukan orientasi masalah terlebih dahulu pada saat mengorientasi masalah siswa harus mengidentifikasi masalah sehingga siswa terbiasa untuk mengetahui adanya suatu masalah terutama pada konsep ekosistem.

Kemampuan memecahkan masalah pada indikator formulasi kesimpulan didukung pula oleh tahapan mengorganisir data dan merumuskan penjelasan karena pada tahapan ini guru membimbing siswa merumuskan penjelasan untuk dapat memberikan penjelasan yang tidak begitu mendetail. Sedangkan tahapan model *Guided Inquiry* yang memfasilitasi kemampuan memecahkan masalah paling sedikit yaitu pada tahapan analisis proses inkuiri disebabkan pada tahapan analisis untuk tingkat SMP belum semuanya peserta didik mampu melakukan kegiatan analisis data, dan dapat disimpulkan bahwa pada tahapan analisis proses inkuiri untuk peserta didik tingkat SMP dianggap tahapan yang paling sulit.

KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan data dan analisis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai bahwa pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah sebesar 23,3 % adapun sisanya sebesar 76,7 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan:

1. sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, guru hendaknya senantiasa mempelajari karakteristik materi pelajaran untuk memutuskan model atau media pembelajaran yang akan digunakan;
2. guru harus memilih model pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa;
3. guru lebih bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran untuk mengurangi bahkan menghilangkan tingkat kejenuhan siswa terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan;
4. dalam penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *Audio Visual* guru harus bisa memimpin dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran, supaya tidak ada kegiatan yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran; dan
5. sehubungan penelitian ini hanya terbatas pada konsep Ekosistem, maka penelitian

yang selanjutnya diharapkan untuk dilanjutkan dengan konsep-konsep yang berbeda serta cukup luas, untuk acuan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Campbell, Reece, Urry, Cain, Wasserman, Minorsky, & Jackson. *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 2 3*. Jakarta: PT. Erlangga.
- D.N., Lestari. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA*. [Online]. Tersedia: pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/articled
- Dwiyanti, G. (2011). *Model Pembelajaran Inkuiri*. [Online]. Tersedia: <http://www.google.com/url?sa=t&rct=pengembang-media-pembelajaran-berbasis-ict.pdf>.staff.uny.ac.id
- Kurnia, A. (2012). *Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*. [Online]. Tersedia: <http://guruidaman.blogspot.com/2012/07/model-pembelajaran-inkuiri-terbimbing.html>
- Madina, I. (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. [Online]. Tersedia: ejournal.stkip-pgrisumbar.ac.id/index.php/pelangi/articled/view/
- Muhibbin, S. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan baru (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- PJ. Purba. (2008). *Pemecahan Masalah*. [Online]. Tersedia: [file.upi.edu/Direktori/FPTK/jurnal-pend/artikel.PJ.Purba.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/jurnal-pend/artikel/PJ.Purba.pdf)
- Pujiastuti, H., Kusumah, Y.S., Sumarmo, U., & Dahlan, J. A. (2014). *Inquiry cooperation model for enchanring junior high school students' mathematical problem solving ability*. [Online]. Tersedia: [International Journal of Contemporary Educational Research, 1\(1\), 51-60](http://www.google.com/url?sa=t&rct=pengembang-media-pembelajaran-berbasis-ict.pdf)
- Purjiyanta, E. (2007). *IPA Terpadu untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Sahid (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. [Online]. Tersedia: <http://www.google.com/url?sa=t&rct=pengembang-media-pembelajaran-berbasis-ict.pdf>.staff.uny.ac.id
- Suci, AAW. (2011). *Kemampuan Memecahkan Masalah*. [Online]. Tersedia: ejournal.unesa.ac.id/article/2349/30/article.pdf
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- WJ. Lee. (2007). *The effects of guided inquiry questions on student's critical thinking skillss and satisfaction in online argumentation*. [Online]. Tersedia: <http://myweb.fsu.edu/ajeong/papers/Lee2010InquiryQuestionsArgumentation.pdf>