

p-ISSN : 2597-8977

e-ISSN : 2597-8985

Syaiful Arif*)

Program Studi Tadris IPA,
IAIN Ponorogo, Jawa Timur,
Indonesia

Milan Fatimah

Program Studi Tadris IPA,
IAIN Ponorogo, Jawa Timur,
Indonesia

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

Abstrak: Abad ke-21 merupakan abad yang jauh berbeda dari sebelumnya, dimana pada abad ke-21 ini sangat dibutuhkan kemampuan menggali informasi untuk memperoleh informasi yang detail dan akurat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *inquiry* berbantuan *role playing* dalam meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A dan VIII B dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes yang berupa soal uraian, dengan teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menggali informasi peserta didik dengan model *inquiry* berbantuan *role playing* memiliki rata-rata sebesar 72,52 sedangkan kemampuan metode konvensional memiliki rata-rata sebesar 61,76. Berdasarkan uji-t diperoleh *sig 2 tailed* sebesar $0,02 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggali informasi peserta didik dengan menggunakan model *inquiry* berbantuan *role playing* lebih baik daripada metode konvensional pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri.

Kata Kunci: Inquiry, Role Playing, Menggali Informasi.

Abstract: The 21st century is a century that is far different from before, where in the 21st century the ability to dig up information is needed to obtain detailed and accurate information. This study aims to determine the effect of the application of the *inquiry* -assisted *role playing* in improving students' ability to explore information. This research is a quantitative research. The population in this study were all eighth grade students at MTs N 3 Wonogiri. The sample in this research is class VIII A and VIII B selected by using *cluster random sampling technique*. The data collection technique used a test instrument the form description questions, with data analysis techniques using the t-test. The results of this study indicate the students' ability to explore information with the *inquiry* -assisted *role playing* has an average of 72.52 while the ability conventional methods has an average of 61.76. Based on the t-test obtained *sig-2 tailed* of $0.02 < 0.05$ so that H_0 is rejected. So it can be concluded that the students' ability to dig up information using the *inquiry* -assisted *role playing* is better than the conventional method on material of the VIII grade human respiratory system at MTs N 3 Wonogiri.

Keyword: Inquiry, Role Playing, Digging for Information

*) Correspondence Author:
syaiful@iainponorogo.ac.id

PENDAHULUAN

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. Terjadinya transformasi secara global dari masyarakat pedesaan hingga masyarakat perkotaan merupakan salah satu tanda abad ke-21 (Sholikah & Pertiwi, 2021). Perubahan yang besar dalam teknologi tentunya mempengaruhi bidang pendidikan yang pastinya terjadi perubahan pula. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat berperan dalam menciptakan generasi muda yang berkualitas untuk menghadapi abad ke-21 (Kholifah & Irawan, 2021). Pada dasarnya pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada penguasaan konsep sains dan pengalaman belajar secara langsung (William et al., 2021). Pembelajaran IPA berkaitan dengan aktivitas mencari tahu atau menggali informasi mengenai fenomena alam secara sistematis. Untuk menguasai pembelajaran IPA tentu diperlukan kemampuan menggali informasi (Kholifah & Irawan, 2021).

Menggali informasi merupakan sebuah upaya menelusuri informasi secara terperinci dan mendetail (Sopiandi, 2017). 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 (Cahya et al., 2019). Kemampuan menggali informasi dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dari sumber-sumber yang berbeda. Kemampuan menggali informasi 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.

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 didalamnya 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 peserta didik kelas VIII MTs N 3 Wonogiri. Banyak peserta didik mengaku bahwa dirinya kurang menyukai mata pelajaran IPA sehingga respon ketika pembelajaran kurang baik, sehingga sangat berpengaruh pada tingkat kemampuan menggali informasi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA dalam meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik.

Model pembelajaran *inquiry* ini dianggap mampu menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi karena 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 (Indriwati et al., 2018). 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 *inquiry* dalam penelitian ini dipadukan dengan metode *role playing* dengan tujuan untuk memancing motivasi peserta didik dalam belajar dan mengeksplorasi pemahaman peserta didik.

Inquiry merupakan strategi pembelajaran yang didasarkan pada pencapaian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik 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 (Lahadisi, 2014). Selain itu, pembelajaran *inquiry* juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan berbagai macam sumber, membantu peserta didik untuk mengembangkan konsep dirinya, dan memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing (Lahadisi, 2014).

Penelitian ini dilakukan terhadap kelas VIII pada mata pelajaran IPA dengan materi sistem pernapasan pada manusia, karena materi tersebut dianggap cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing*, dan juga cocok digunakan dalam penerapan metode konvensional. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan menggali informasi peserta didik dengan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* lebih baik daripada metode konvensional pada kelas VIII di MTs N 3 Wonogiri.

METODE

Penelitian ini dilakukan di MTs N 3 Wonogiri yang terletak di Jalan Raya Purwantoro Pakis baru No.45 Desa Bangsri Kecamatan Purwantoro Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Februari sampai dengan bulan Maret 2021. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian desain *true eksperimental* dengan model *pretest-posttest control group design*. Penelitian kuantitatif berfokus pada pengukuran dan analisis hubungan kausal antara berbagai variabel dalam proses (Hardani. Ustiawaty, 2017). Metode eksperimen merupakan metode yang dilakukan dengan memberikan perlakuan atau *treatmet* (Rukminingsih et al., 2020). Penelitian ini terdapat *post-test* yang diberikan kepada peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, yang terdiri dari model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* dan model pembelajaran konvensional. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menggali informasi.

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. Sedangkan yang digunakan sebagai sampel penelitian terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIII A dan VIII B, dengan teknik *cluster random sampling*. Dimana kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang diberi *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*, sedangkan kelas VIII B diberi perlakuan dengan metode konvensional.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal uraian yang terdiri dari 10 butir soal yang digunakan saat *pretest* dan *posttest*. Kemudian data yang diperoleh lalu dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji-t, uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Sebelum melakukan penelitian pengambilan data terhadap kelas VIII A dan VIII B, dilakukan uji keseimbangan antara kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan nilai *pretest* untuk mengukur kemampuan awal kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut. Setelah hasil menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas tersebut sama baiknya maka dapat dilakukan penelitian terhadap kedua kelas tersebut.

Selain itu sebelum dilakukan pengumpulan data, terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap instrumen penelitian. Validasi dilakukan terhadap dua orang ahli kemudian diuji cobakan pada peserta didik yang tidak dijadikan sampel. Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS 25 sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan *software* SPSS 25 dengan teknik *cronbach alpha*. Validitas dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes tersebut dapat berfungsi (Rukminingsih et al., 2020). Hasil instrumen penelitian yang valid kemudian digunakan untuk pengambilan data. Pengambilan data dilakukan dengan terlebih dahulu peserta didik diberikan perlakuan dengan penerapan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* (VIII A) dan model pembelajaran konvensional (VIII B). Kemudian peserta didik diberikan *post-test* untuk mengetahui model pembelajaran mana yang lebih baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik. Hasil *post-test* dianalisis dengan uji-t menggunakan *software* SPSS-25. 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 (Kholifa, 2021). Sedangkan uji homogenitas dilakukan menggunakan *software SPSS-25* dengan statistik uji *Levene's Test*. 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-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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

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 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen tes sejumlah 10 soal uraian. Instrumen tes yang telah tervalidasi oleh validator 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. Berikut ini adalah hasil uji validitas dari hasil uji coba soal tes kemampuan menggali informasi.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Tes Kemampuan Menggali Informasi

No Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,465	0,444	Valid
2	0,452	0,444	Valid
3	0,694	0,444	Valid
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 r tabel pada taraf signifikansi 5%. Adapun hasilnya yaitu pada taraf signifikansi 5% = 0,444. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dilihat pada Tabel 1 bahwa semua butir soal yang dinyatakan valid, dikarenakan r tabel > 0,444.

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 (Arifin, 2017). Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas instrumen kemampuan menggali informasi.

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

Gambar 1. Hasil Uji Reliabilitas Teknik Cronbach Alpha

Gambar 1. di atas menunjukkan hasil yang diperoleh dari *software* SPSS 25 dengan teknik analisis *Cronbach Alpha* kemudian dibandingkan dengan 0,70, Gambar 4.1 diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,863 lebih besar dari 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen kemampuan menggali informasi tersebut reliabel.

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

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
nilai	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	,173	23	,073	,925	23	,086
	Kontrol	,157	17	,200 [*]	,935	17	,266

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil analisis uji normalitas pre-test

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Gambar 2 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 0,073 > 0,05 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal.

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*. Berikut ini adalah hasil analisis uji homogenitas *pretest* kemampuan menggali informasi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,451	1	38	,126
	Based on Median	2,424	1	38	,128
	Based on Median and with adjusted df	2,424	1	29,0	,130
	Based on trimmed mean	2,414	1	38	,129

Gambar 3. Hasil Uji Homogenitas Data Pre-test

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,126 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut homogen.

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji asumsi yaitu melakukan uji hipotesis, dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan *software* SPSS 25.

Independent Samples Test										
			Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
			Sig.		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Interval Difference Lower	Confidence of the 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. Hasil Uji-t Pot-test

Berdasarkan hasil output SPSS pada Gambar 4 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.

b. Data Hasil Eksperimen

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. Berikut ini merupakan hasil analisis uji normalitas posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
nilai eksperimen	,128	23	,200*	,938	23	,160	
kontrol	,137	17	,200*	,971	17	,827	

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 5. Hasil Uji Normalitas Post-test

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Gambar 5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi posttest pada kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas data posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	,285	1	38	,597
	Based on Median	,275	1	38	,603
	Based on Median and with adjusted df	,275	1	36,589	,603
	Based on trimmed mean	,287	1	38	,595

Gambar 6. Hasil Uji Homogenitas Post test

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data *posttest* sebesar $0,597 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut homogen.

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 Differenc e	Std. Error Differenc e	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 7. Hasil Uji Independent Sample t-test Posttest Peserta didik

Berdasarkan hasil output SPSS pada Gambar 7 di atas diketahui bahwa *Sig.2-tailed* nya sebesar 0,02. Karena nilai *Sig.2-tailed* kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menggali informasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

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*. Hasil uji *N Gain* menunjukkan bahwa rata-rata *N Gain* dari kelas eksperimen adalah 52,63 dan rata-rata *N Gain* dari kelas kontrol adalah 30,89.

2. Pembahasan

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu harus mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil uji-t diperoleh nilai *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.

Penelitian ini membandingkan kemampuan menggali informasi dengan penggunaan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* dan kemampuan menggali informasi dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Dari analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menggali informasi dengan penggunaan model model *inquiry* berbantuan metode *role playing* dan kemampuan menggali informasi dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 72,52 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 61,76. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggali informasi dengan model model *inquiry* berbantuan metode *role playing* dan kemampuan menggali informasi dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya dilakukan uji *N Gain*, menunjukkan bahwa rata-rata *N Gain* dari kelas eksperimen adalah 52,63 dan rata-rata *N Gain Score* dari kelas kontrol adalah 30,89. Hasil *N Gain* dapat dikategorikan sebagai berikut (Suranti et al., 2017).

Tabel 2. 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* 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 2 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 peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia.

Model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* lebih baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasil penelitian Winanto dan Darma Makahube yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model *inkuiri* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena peserta didik yang semula malas dan tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran (Winanto & Makahube, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Fauziatun Nazilah menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* ini lebih terkesan dan antusias (Nazilah et al., 2017). Anita Septariani Isnain dalam penelitiannya menyebutkan 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 mengembangkan pengalaman belajar peserta didik sehingga mudah memahami materi (Isnain et al., 2021)

Hamruni menyatakan bahwa strategi pembelajaran *inquiry* dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, selain itu juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dalam

proses pembelajaran sehingga sumber informasi atau pengetahuan tidak hanya berpusat pada guru (Lahadisi, 2014). Hasil penelitian Lamtaruli Purba menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan model *inquiry* dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Lamtaruli, Haryanto, 2017). Sedangkan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh Telo Supriyanto menunjukkan mampu meningkatkan semangat belajar serta efektivitas belajar peserta didik (Hariani, 2019). Oleh karena itu, keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* ini dianggap dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada kemampuan menggali informasi.

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 pembelajaran yang ia peroleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. 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 (Nurohman, 2016). Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat membaca seseorang. Sedangkan faktor eksternalnya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan seperti pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran, dan lain sebagainya. Selain itu juga ada faktor eksternal lainnya yaitu metode belajar aktif dan sumber daya informasi (Septiyantono, 2014).

Model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA, karena dengan penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing*, peserta didik menjadi pemeran utama dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dihasilkan merupakan hasil dari kreativitasnya sendiri. Oleh karena itu, guru (khususnya guru IPA) jika akan menerapkan model *inquiry* berbantuan metode *role playing* sebaiknya dirancang secara detail dan memastikan bahwa kelas yang akan diajar dengan model pembelajaran tersebut benar-benar mampu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena model *inquiry* berbantuan metode *role playing* ini peserta didik berperan sebagai pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

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, yang artinya 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* dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbantuan metode *role playing* lebih efektif dapat meningkatkan kemampuan menggali informasi peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia daripada penggunaan metode konvensional. 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

- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28. <https://doi.org/10.31949/TH.V2i1.571>
- Cahya, W. I., Sutansi, & Muzaki, F. I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menggali Informasi Dari Dongeng Binatang Melalui Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 27(2), 73–79.
- Hardani. Ustiauwaty, J. A. H. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue April).
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Indriwati, S. E., Susilo, H., & Anggrella, D. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lesson Study Pada Matakuliah Keanekaragaman Hewan Untuk Meningkatkan Kecakapan Komunikasi Dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 38–46. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpb/article/view/5391>
- Isnain, A. S., Irawan, E., Ekapti, R. F., & Faizah, U. N. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Discovery-Inquiry Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Rasional Peserta Didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 314–322. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.144>
- Kholifa, N. (2021). *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. IAIN Ponorogo.*
- Kholifah, N., & Irawan, E. (2021). *Jurnal Tadris IPA Indonesia. Komparasi Kemampuan Menggali Informasi Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Video Pembelajaran Dan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Feedback Pada Mata Pelajaran IPA*, 1(3), 364–374.
- Lahadisi. (2014). Inkuiri : Sebuah strategi menuju. *Jurnal Al-Ta'dib*, 7(2), 85–98.
- Lamtaruli, Haryanto, A. S. (2017). Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Larutan Penyangga Kelas Xi Ipa Sman 11 Kota Jambi. *Artikel Jurnal*, 135(January 2006), 989–1011.
- Nazilah, F., Iswara, P. D., & Sudin, A. (2017). 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), 131–140. <https://doi.org/10.23819/jpi.v2i1.9535>
- Nurohman, A. (1970). Signifikansi Literasi Informasi (Information Literacy) Dalam Dunia Pendidikan Di Era Global. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 1–25. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i1.537>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Septiyantono, T. (2014). *Konsep Dasar Literasi Informasi*. 1–77.
- Sholikah, L., & Pertiwi, F. N. (2021). Analysis of Science Literacy Ability of Junior High School Students Based on Programme for International Student Assessment (Pisa). *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 2(1), 95–104. <https://doi.org/10.21154/insecta.v2i1.2922>
- Sopiandi, I. (2017). Menggali Informasi Metadata Pada Citra Digital Yang Tersembunyi. *Infotech*

- Journal*, 3(2). <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/infotech/article/view/692>
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Peserta didik pada Materi Alat-alat Optik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 73–79. <https://doi.org/10.29303/JPFT.V2I2.292>
- William, K., Siahaan, A., Lumbangaol, S. T. P., Marbun, J., Nainggolan, A. D., Ritonga, J. M., & Barus, D. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Multi Representasi terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 195–205. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I1.614>
- Winanto, A., & Makahube, D. (2016). 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), 119. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p119-138>

Received, 02 Februari 2023

Accepted, 21 Februari 2023

Syaiful Arif

Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam IAIN Ponorogo, dapat diubungi melalui email syaiful@iainponorogo.ac.id

Milan Fatimah

Mahasiswa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam IAIN Ponorogo, dapat dihubungi melalui email milanfa113@gmail.com