

Penerapan Metode Inkuiri Berbasis Visualisasi Museum Sangiran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Menumbuhkembangkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Surakarta

Chairany Fitriah¹, Hermanu Joebagio², Nunuk Suryani³

ABSTRAK

This research aims to: 1) increase the learning achievements; and 2) awareness of history in grade VII JUNIOR HIGH Country 2 Surakarta through the application of methods of Inkuiri-based visualization of Sangiran Museum. This type of research this is a class action Research (PTK). The research was carried out in 3 cycles of action. This research was carried out in junior high Country 2 Surakarta in the first year of lessons 2013/2014. The research was carried out from June to October 2013. The subject of research is the grade VII C of the semester I year 2013/2014 lesson with a population of as many as 32 students. The technique of data collection is done using an engineering test, observation, and documents. Technique of data analysis is done using qualitative data analysis technique that consists of three stages, namely the reduction of data, exposure data, and a false assertion. Based on the results of the analysis, it was concluded: 1) the application of the method of inkuiri-based visualization of Sangiran Museum can enhance the learning achievements of students in the learning of SOCIAL SCIENCE history. This is shown by the increasing value of the results of the study and the level of ketuntasan of learning at each stage of action learning is done. The value of the results of the student learning experience increased on every cycle of actions taken, namely of 69.22 on the stage of pre cycle, increased to 69.88 at the end of Act I, the Cycle and increased to 74.38 on the end of a Cycle of action II, later increased to 83.25 at the end of Act III Cycle. Finish level learning students experience increased, namely from of 43.75% on pre stage cycle, increased to 46.88% at the end of Act I, the Cycle and increased to 68.75% at the end of the action Cycle II, then rose to 90.63% at the end of the action Cycle III; and 2) application of the method of inkuiri-based visualization of Sangiran Museum can foster an attitude of historical consciousness in grade VII JUNIOR HIGH Country 2 Surakarta semester lesson I in 2013/2014. This is shown by the increased average score attitude awareness of history on the students in any stage of the action learning is done.

Key words: *Inkuiri, method of Learning Achievements, awareness of history, the Museum of Sangiran Visualization.*

¹ Alumni Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

² Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

³ Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS yang terdiri dari pelajaran multidisiplin ilmu yang terdiri dari Geografi, Sosiologi, Sejarah dan Ekonomi memang sulit untuk disampaikan begitu saja kepada peserta didik. Dengan pandangan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang melihat hanya dari kemampuan menghafal. Melihat minat belajar sejarah yang kurang, berarti mata pelajaran IPS dalam hal ini sejarah dianggap tidak menarik. Sehingga kondisi seperti ini berdampak anak kurang termotivasi untuk belajar.

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VII C di SMP Negeri 2 Surakarta dengan jumlah 32 peserta didik. Dipilihnya kelas tersebut dikarenakan kelas ini terdiri dari siswa yang heterogen dengan berbagai latar belakang sosial ekonomi dan latar belakang kemampuan dasar siswa. Kelas ini rata-rata memiliki kemampuan yang cukup dalam pembelajaran sejarah, namun hasil yang diperoleh masih belum maksimal.

Untuk itu perlu adanya suatu inovasi yang dapat menggugah minat peserta didik. Selain itu siswa disadarkan agar memaknai bahwa mata pelajaran IPS memiliki manfaat yang multiguna bagi kehidupan peserta didik kelak dalam bermasyarakat, maka perlu suatu trik atau cara bagaimana agar mata pelajaran ini menjadi bermakna, selalu dapat diingat dan dipahami walau sudah berlalu.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi

dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya. Metode tersebut adalah metode *Inquiri*, yaitu salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada konstruktivisme. Metode inkuiri (Sagala, 2004) merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berfikir ilmiah pada diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar.

Strategi Pembelajaran Inquiri merupakan strategi yang menekankan kepada pengembangan intelektual anak. Perkembangan mental (intelektual) itu menurut Piaget dipengaruhi oleh 4 faktor yaitu *maturation* (kematangan), *Physical experience* (mengembangkan efektifitas berpikir), *social experience* (aktivitas berhubungan dengan orang lain) dan *equilibration* (proses penyesuaian antar pengetahuan). (Wina Sanjaya, 2006: 198-199).

Menurut Dahlan (1990: 169), ada tiga ciri pokok dalam model mengajar inkuiri yaitu adanya aspek-aspek sosial dalam kelas yang dapat menumbuhkan terciptanya suasana diskusi kelas, adanya penetapan hipotesis sebagai arah dalam pemecahan masalah dan mempergunakan fakta sebagai pengujian hipotesis.

Dari beberapa definisi diatas dapat digaris bawahi bahwa Metode Inkuiri adalah suatu cara dalam pembelajaran untuk

mengajak siswa aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, dengan mengajak siswa untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu permasalahan di masyarakat.

Nana Sujana (1991:154), mengemukakan ada lima tahapan yang ditempuh dalam melaksanakan pendekatan inkuiri yakni : (a) perumusan masalah untuk dipecahkan siswa, (b) menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan hipotesa, (c) siswa mencari informasi, data, fakta yang diperlukan untuk menjawab permasalahan/hipotesis, (d) menarik kesimpulan/generalisasi dalam situasi baru. Penggunaan metode inkuiri dengan didukung penggunaan media yang tepat yaitu dengan menggunakan *Visualisasi* yang berisi tentang museum Sangiran, diharapkan akan dapat membantu membuka wawasan peserta didik untuk dapat mengeksplorasi bagaimana kehidupan masyarakat Praaksara. Sesuai dengan latar belakang permasalahan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan metode Inkuiri dengan media visualisasi Museum Sangiran dapat meningkatkan prestasi Belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Surakarta.
2. Mendeskripsikan penerapan Metode Inkuiri dengan Visualisasi Museum Sangiran dapat menumbuhkan Kesadaran Sejarah pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Surakarta.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharsini Arikunto (2010 : 35) menyebutkan bahwa penelitian dengan pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran.

PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik Pembelajaran di kelas secara lebih profesional. (Suroso, 2007:30) Data penelitian diperoleh dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran, informan (siswa, guru, dan kepala sekolah), dokumen arsip dan foto kegiatan. Melalui tahapan *Planning, acting, observing, dan reflecting*.

Menurut Dahlan (1990: 169), ada tiga ciri pokok dalam model mengajar inkuiri yaitu adanya aspek-aspek sosial dalam kelas yang dapat menumbuhkan terciptanya suasana diskusi kelas, adanya penetapan hipotesis sebagai arah dalam pemecahan masalah dan mempergunakan fakta sebagai pengujian hipotesis.

Dari beberapa definisi diatas dapat digaris bawahi bahwa Metode Inkuiri adalah suatu cara dalam pembelajaran untuk mengajak siswa aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, dengan mengajak siswa untuk mencari dan menemukan jawaban

sendiri dari suatu permasalahan di masyarakat.

Nana Sujana (1991:154), mengemukakan ada lima tahapan yang ditempuh dalam melaksanakan pendekatan inkuiri yakni : (a) perumusan masalah untuk dipecahkan siswa, (b) menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan hipotesa, (c) siswa mencari informasi, data, fakta yang diperlukan untuk menjawab permasalahan/hipotesis, (d) menarik kesimpulan/generalisasi dalam situasi baru.

Dengan media berbasis visualisasi akan dimaksudkan dapat menampilkan suatu gambaran tentang kehidupan masyarakat sejarah dengan obyek museum Sangiran, yang akan membawa peserta didik kearah pemikiran yang berkembang untuk mengetahui lebih lanjut kehidupan masyarakat praaksara pada waktu itu.

Dalam menghadapi segenap peristiwa sejarah, yang terpenting bukanlah “bagaimana belajar sejarah, melainkan bagaimana belajar dari sejarah”. Prinsip pertama akan membawa kita pada setumpuk data tentang peristiwa masa lampau, sedangkan prinsip kedua akan mengisi jiwa kita dengan sikap yang lebih bersahaja, sebagaimana inti dari kesadaran sejarah.

C. Hasil Dan Pembahasan

Hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa dengan upaya pemberdayaan metode inkuiri berbasis visualisasi Museum Sangiran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terbukti kebenarannya. Hal ini

ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dan tingkat ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus tindakan yang dilakukan.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VII C semester I SMP Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014 dalam pembelajaran IPS Sejarah kompetensi dasar “Masa Pra Aksara di Indonesia” pada kondisi awal adalah sebesar 69.22. Nilai tersebut lebih rendah dibandingkan dengan nilai KKM yang ditetapkan sebesar 72.0. Atas dasar hal tersebut maka siswa kelas tersebut secara klasikal dianggap belum mencapai ketuntasan belajar.

Ditinjau dari tingkat ketuntasan belajar, jumlah siswa yang telah memperoleh nilai \geq KKM sebesar 72,0 baru mencapai 14 orang siswa atau 43.75% dari jumlah siswa yang ada. Tingkat ini jauh dari ketuntasan kelas sebesar 80% yang ditetapkan. Berpijak dari kenyataan tersebut maka diperlukan suatu upaya perbaikan agar hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan.

Upaya yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran adalah dengan cara mengaplikasikan metode pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media berbasis visualisasi Museum Sangiran. Langkah ini diharapkan dapat memberikan dampak proses pembelajaran sehingga dampak produk pembelajaran berupa meningkatnya hasil belajar dapat tercapai.

Perbaikan pembelajaran dengan metode inkuiri berbasis visualisasi Museum

Sangiran pada tindakan I, Siklus II, dan Siklus III dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai hasil belajar dan tingkat ketuntasan belajar siswa.

Ditinjau dari nilai hasil belajar, nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari sebesar 69.22 pada kondisi awal menjadi 69.88 pada akhir tindakan Siklus I, meningkat menjadi 74.38 pada akhir tindakan Siklus II, dan meningkat menjadi 83.25 pada akhir tindakan Siklus III.

Ditinjau dari ketuntasan belajar, tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari 43.75% pada kondisi awal menjadi 46.88% pada akhir tindakan Siklus I, meningkat menjadi 68.75% pada akhir tindakan Siklus II, dan meningkat menjadi 90.63% pada akhir tindakan Siklus III.

Hasil-hasil tersebut di atas menunjukkan bahwa metode inkuiri dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Sagala (2004) yang mengatakan bahwa pembelajaran inkuiri merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berfikir ilmiah pada diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar. Peranan guru dalam pembelajaran dengan metode inkuiri adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas guru adalah memilih

masalah yang perlu disampaikan kepada kelas untuk dipecahkan.

Pembelajaran yang dilakukan guru pada tindakan Siklus I dan Siklus II dilakukan dengan cara melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Langkah tersebut sudah sesuai dengan karakteristik pembelajaran inkuiri sebagaimana dijelaskan oleh Lloyd (2006) yang menyatakan bahwa "*Inquiry means to ask for information about to make an investigation or search, to seek information or questioning*". Dengan cara demikian, maka siswa terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini pada gilirannya dapat meningkatkan penguasaan konsep pada siswa.

Meningkatnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan penguasaan konsep, melalui penerapan metode inkuiri mendukung temuan penelitian yang dilakukan oleh Rooney (2012: 99-127). Penelitian yang dilakukan Rooney bertujuan untuk meningkatkan '*higher order thinking*' siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan *Inquiry Based Learning* (IBL). Penelitian dilakukan dalam dua siklus tindakan. Siklus I dilakukan dengan cara memperkenalkan IBL ke dalam pembelajaran yang dilakukan. Tindakan Siklus II dilakukan dengan cara meningkatkan kemampuan siswa dalam menuliskan temuan-temuan mereka. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa

penggunaan metode IBL mampu meningkatkan kemampuan *'higher order thinking'* siswa dalam pembelajaran matematika.

Temuan bahwa penggunaan metode pembelajaran inkuiri dengan media berbasis visualisasi Museum Sangiran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah menguatkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Lilis Marsetyowati (2009). Penelitian yang dilakukan oleh Lilis Marsetyowati, menggunakan metode inkuiri sebagai satu metode yang dikembangkan oleh guru untuk memotivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode inkuiri mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Eko Targiyatmi (2013) dengan judul *"Penerapan Metode Inkuiri Melalui Pengamatan Situs Sejarah di Kota Surakarta untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Menumbuhkembangkan kecintaan Pada Bangunan Bersejarah"*. Penelitian Eko Targiyatmi mengkaji tentang penggunaan metode pembelajaran inkuiri dengan pengamatan situs sejarah untuk meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkembangkan kecintaan pada bangunan sejarah bagi siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran inkuiri dengan pengamatan situs sejarah dapat meningkatkan hasil belajar dan

menumbuhkembangkan kecintaan pada bangunan sejarah bagi siswa.

Temuan penelitian bahwa penggunaan metode inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran juga mendukung temuan penelitian yang dilakukan oleh Sardiyo (2009), dan Endang Wuryaningsih (2010). Kedua penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa "penerapan metode inkuiri berbasis visualisasi Museum Sangiran dapat menumbuhkan kesadaran sejarah pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Surakarta" terbukti kebenarannya. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya skor rata-rata sikap kesadaran sejarah siswa pada setiap siklus tindakan yang dilakukan.

Hasil investigasi yang dilakukan pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa sikap kesadaran siswa terhadap sejarah termasuk ke dalam kategori rendah. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata hasil sebaran kuesioner yang diperoleh sebesar 69.75 yang termasuk ke dalam kategori rendah. Jumlah siswa dengan tingkat kesadaran sejarah kategori rendah mencapai 53.12%. Sisanya sebanyak 46.88% sudah memiliki sikap kesadaran terhadap sejarah dalam kategori sedang dan tinggi.

Peningkatan sikap kesadaran terhadap sejarah yang diperoleh pada tindakan Siklus I dirasa belum optimal. Hal ini dikarenakan bahwa siswa dengan sikap

kesadaran terhadap sejarah dengan kategori sedang dan baik $\leq 80\%$, yaitu baru mencapai 75%. Untuk itu perlu diupayakan peningkatan yang lebih optimal pada tindakan Siklus II, sehingga indikator pencapaian bahwa siswa dengan sikap kesadaran terhadap sejarah kategori sedang dan tinggi $\geq 80\%$ dapat tercapai.

Perbaikan yang dilakukan guru pada tindakan Siklus II adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media berbasis visualisasi Museum Sangiran. Langkah ini dilakukan dengan menghadirkan visualisasi Museum Sangiran ke dalam kelas sehingga siswa dapat melihat secara langsung situs-situs bersejarah di Sangiran. Pada kegiatan ini siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Tingginya respon siswa terhadap penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pemilihan media yang digunakan guru mampu mendukung proses pembelajaran. Dengan pemilihan media yang tepat maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, selanjutnya dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

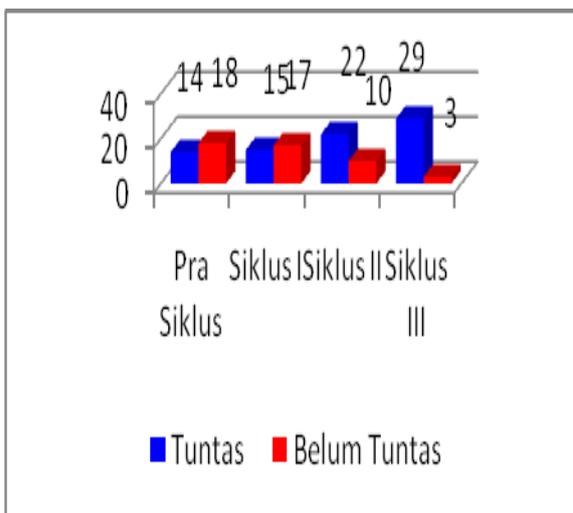
1. Penerapan metode inkuiri dengan media visualisasi Museum Sangiran dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai hasil belajar dan tingkat ketuntasan belajar pada setiap tahapan tindakan pembelajaran yang dilakukan.

Nilai hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus tindakan yang dilakukan. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya nilai rata-rata yang diperoleh pada tahap pra siklus sebesar 69.22 meningkat menjadi 69.88 pada akhir tindakan Siklus I, dan meningkat menjadi 74.38 pada akhir tindakan Siklus II, kemudian meningkat menjadi sebesar 83.25 pada akhir tindakan Siklus III.

Tingkat ketuntasan belajar siswa, sebagai salah satu dampak produk pembelajaran, mengalami peningkatan pada setiap siklus tindakan yang dilakukan. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya tingkat ketuntasan belajar siswa pada tahap pra siklus sebesar 43.75% meningkat menjadi 46.88% pada akhir tindakan Siklus I, dan meningkat menjadi 68.75% pada akhir tindakan Siklus II, kemudian meningkat

menjadi sebesar 90.63% pada akhir tindakan Siklus III.

Data peningkatan tingkat ketuntasan belajar siswa dari tahap pra siklus hingga akhir tindakan Siklus II dapat disajikan ke dalam diagram berikut ini.

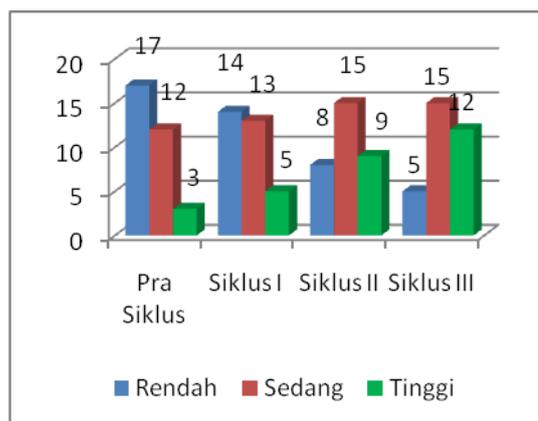


Gambar 4.44 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa tahap Pra Siklus – Akhir Tindakan Siklus III

2. Penerapan metode inkuiri dengan mediavisualisasi Museum Sangiran dapat menumbuhkan kesadaran sejarah pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Surakarta semester I tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya skor rata-rata sikap kesadaran terhadap sejarah pada siswa dalam setiap tahapan tindakan pembelajaran yang dilakukan. Skor rata-rata sikap kesadaran terhadap sejarah pada siswa pada tahap pra siklus adalah sebesar 69.75 yang termasuk ke dalam kategori rendah. Jumlah siswa dengan tingkat kesadaran sejarah kategori rendah mencapai 53.12%. Sisanya sebanyak 46.88% sudah

memiliki sikap kesadaran terhadap sejarah dalam kategori sedang dan tinggi. Skor rata-rata sikap kesadaran terhadap sejarah pada siswa mengalami peningkatan menjadi 78.41 pada tindakan Siklus I, dan meningkat lagi menjadi sebesar 89.72 pada akhir tindakan Siklus II, kemudian meningkat menjadi 100.72 pada akhir tindakan Siklus III.

Data perkembangan sikap kesadaran terhadap sejarah siswa dari tahap pra siklus hingga akhir tindakan Siklus III selanjutnya dapat disajikan ke dalam diagram berikut ini.



Gambar 4.45 Perkembangan Sikap Kesadaran Sejarah pada Siswa dari Tahap Pra Siklus Hingga Tindakan Siklus III

Respon siswa terhadap penggunaan media visualisasi Museum Sangiran yang digunakan guru mengalami peningkatan pada tindakan Siklus I menjadi 59.59 dan jumlah siswa dengan respon kategori rendah turun menjadi 37.50%. Perbaikan yang dilakukan guru pada tindakan Siklus III dengan cara mengoptimalkan penggunaan media

visualisasi Museum Sangiran mampu meningkatkan respon siswa terhadap penggunaan media yang dilakukan guru, yaitu menjadi 67.13 dan jumlah siswa dengan respon kategori rendah turun menjadi 6.25%.

Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran inkuiri dengan media berbasis visualisasi Museum Sangiran dalam pembelajaran IPS Sejarah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sikap kesadaran terhadap sejarah bagi siswa. Hasil tersebut memberikan implikasi baik yang bersifat teoretis maupun praktis.

Implikasi teoretis dari hasil penelitian ini adalah bahwa pada hakekatnya kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi. Untuk itu kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar. Dengan demikian maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila ditunjang dengan penerapan media gambar yang semakin baik.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa mengingat pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran inkuiri dengan media berbasis visualisasi Museum Sangiran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sikap kesadaran terhadap sejarah bagi siswa, maka perlu dikembangkan penerapan metode inkuiri untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka diharapkan siswa lebih mampu menguasai konsep yang mereka pelajari.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal Internasional :

I Loyd H. Borrow, 2006, *A. Brief History of Inquiry From Dewey to Standarts*, Journal of Science Teacher Education, Volume 17 number 10.1007/s10972-006-9008-5,hal 265-278

Jurnal Nasional

Endang Wuryaningsih, 2010, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Solving, Inquiry, Ekspositori Terhadap Prestasi Belajar PKn pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Yang Berbeda.*, Teknodika, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan, Volume 8, Nomor 1, Hal. 76-87.

Sardiyo, 2009, *Keefektifan Metode Inkuiri dalam Pembelajaran Ekonomi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Belajar Siswa*, Teknodika, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan, Volume 7, Nomor 1, Hal. 17-31.

Lilis Marsetyowati, 2009, Thesis, "*Perbedaan Efektivitas Pembelajaran Inkuiri dan Ekspositori pada Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Ditinjau dari Motivasi Belajar siswa Kelas XI Program Satuan Mekanik Otomotif SMK Sekalurahan Ngawi*"., UNS Surakarta.

Eko Targiyatmi, tesis, 2013, "*Penerapan Metode Inkuiri Melalui Pengamatan Situs Sejarah di Kota Surakarta untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Menumbuhkembangkan kecintaan Pada Bangunan Bersejarah*", UNS

Sanjaya Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Sudjana Nana. (2005). *Dasar -Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Suharsini Arikunto.(2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Grafino Persada.

Suyadi. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Buku Panduan Wajib bagi Para Pendidik*, Yogyakarta : Diva Press.

Kamudaponti, Blogspot, 2010. *Kesadaran Historis dan Keterlibatan* (online)