

## **Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbasis Media Istana Maimun terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Swasta Nurushholih Medan**

**Riza Wati Silvia Ningsih<sup>1</sup>, Eka Susanti<sup>2</sup>, Hendri Fauza<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

e-mail: [rizawatisilvia@gmail.com](mailto:rizawatisilvia@gmail.com)<sup>1</sup>, [ekasusanti@uinsu.ac.id](mailto:ekasusanti@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>,  
[hendrifauza@uinsu.ac.id](mailto:hendrifauza@uinsu.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian berjudul "Pengaruh Pembelajaran *Inquiry* berbasis media istana maimun terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Mts Nurushholih Medan" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Inquiry* berbasis istana maimun, hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Inquiry* berbasis istana maimun dan pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran *Inquiry* berbasis media istana maimun pada materi Keragaman Budaya dan etnik di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen, populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII di MTs Swasta Nurushholih Medan. Sampel pada penelitian ini kelas VII-1 dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 dengan 29 siswa sebagai Kelas kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *post test* dengan jumlah dan pertanyaan yang sejenis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi Keragaman Budaya dan Etnik di Indonesia yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry* berbasis media istana maimun. Hasil nilai *pretest* dan *post test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai 66 pada nilai *pretest* dan 88 pada nilai *post tests*. Uji hipotesis menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  7.568 dan  $t_{tabel}$  2.001. oleh Karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menunjukkan bahwa model pembelajaran *inquiry* berbasis media istana maimun memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran *Inquiry*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

### **Abstract**

The study entitled "The Effect of Inquiry Learning based on maimun palace media on student learning outcomes in social studies subjects at Mts Nurushholih Medan" this study aims to determine how much student learning outcomes before using maimun palace-based Inquiry learning methods, student learning outcomes after using maimun palace-based Inquiry learning models and the significant influence of maimun palace media-based Inquiry

Learning Models on the material of Cultural and ethnic diversity in Indonesia. This research is a quantitative study, using the type of quasi-experimental research, the population in this study were all seventh grade students at MTs Swasta Nurussolih Medan. The sample in this study was class VII-1 with 31 students as the experimental class and class VII-2 with 29 students as the control class. The data collection method is done by using pretest and post test with similar number and questions. The results showed that the learning outcomes of students in social studies subjects with the material of Cultural and Ethnic Diversity in Indonesia using Inquiry learning model based on maimun palace media. The results of the pretest and post test scores in the experimental class obtained a score of 66 on the pretest score and 88 on the post test score. Hypothesis testing shows the value of  $t$  count 7.568 and  $t$  table 2.001. Therefore  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted indicating that the inquiry learning model based on maimun palace media has an influence on student learning outcomes.

**Keywords :** *Inquiry Learning Model, Learning Media, Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani maupun rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek kehidupan manusia. Hal ini disebabkan pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan manusia yakni pada keseluruhan aspek kepribadian manusia. Pendidikan juga dianggap sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas, harkat dan martabat manusia. Dimana pendidikan di pandang sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan kemampuan dan ketrampilan seseorang (Fatmawati, 2019 :2)

Aspek pendidikan saat ini diharuskan membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin maju. Keaktifan siswa hendaknya melibatakan siswa itu sendiri agar secara langsung belajar dan menentukan sebuah jawaban. Realita sekarang siswa cenderung malu untuk berkomunikasi didalam kelas, hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas seorang pendidik. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu menumbuh kembangkan minat belajar siswa dengan berbagai cara agar proses pembelajaran tidak menjenuhkan, dapat berjalan dengan maksimal. Selain itu, guru juga harus mampu menyesuaikan gaya pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran. Dalam hal ini, salah satu tugas guru ialah memilih dan menerapkan berbagai media, model, serta metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

Ilmu pengetahuan sosial yang tertuang pada peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2007. Diharapkan siswa memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu memecahkan masalah, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sosial. Untuk tujuan dari pembelajaran IPS tersebut dapat dicapai apabila dikembangkan

metode pembelajaran, agar mendorong siswa lebih berfikir kreatif. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didiknya. Penggunaan metode pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran sangat tepat untuk mewujudkan aspek kebermaknaan dan pengalaman dimana siswa dalam berfikir sistematis, logis dan memecahkan masalah dapat ditingkatkan. Secara pengertian pembelajaran inkuiri adalah strategi pembelajaran yang memusatkan perhatiannya kepada peran aktif siswa (*student centred*) dimana siswa akan berperan aktif dalam pencarian informasi dan juga akan mencari jawaban-jawaban dari isu yang tengah dibahas (Hendarwati, 2013 :60)

Berdasarkan jurnal Kusnandi dan Maddatuang yang berjudul pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar IPS terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri dimana hasil belajar siswa lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. penerapan metode ini pada pembelajaran IPS sangat cocok untuk diterapkan karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses penemuan konsep dan fakta. Dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa inkuiri merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola pembelajaran. (Kusnandi, 2019 :10)

Pemilihan Metode inkuiri sebagai model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran inkuiri yang memfokuskan pada kemandirian siswa dalam belajar serta Siswa mengeksplorasi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan penemuan dan penyelesaian masalah, sehingga siswa dapat mengembangkan rasa keingintahuannya sendiri dan menemukan hal yang baru. Model pembelajaran *inquiry* memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa, kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dalam berfikir logis, kritis, dan sistematis atau bertujuan untuk mengasah potensi siswa sebagai bagian dari pembentukan mental. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran *inquiry* siswa tidak hanya dituntut untuk mahir dalam penguasaan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga bagaimana mereka menggunakan potensi yang ada pada dirinya.

Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan metode pembelajaran saja, agar menarik guru juga dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik, salah satunya penggunaan media disekitar lingkungan pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi bagi siswa salah satunya seperti peninggalan-peninggalan sejarah atau museum. Museum dan tempat situs- situs sejarah dapat menjadi sarana edukasi bagi siswa, Situs Peninggalan Sejarah mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Museum atau situs sejarah dapat menjadi tempat siswa mengakses informasi dan pengetahuan. Melakukan kegiatan observasi di museum atau tempat peninggalan sejarah dapat menumbuhkan motivasi siswa dan mendorong siswa untuk berfikir kritis. Oleh sebab itu, keberadaan museum atau situs-situs sejarah dapat juga mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Depdiknas menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan lingkungan memungkinkan siswa menemukan hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide dan penerapan. Lingkungan merupakan wadah bagi siswa dapat mengungkapkan seluruh pikiran

dan kegiatan dalam proses belajar, siswa lebih mudah mempelajari sesuatu yang bersifat konkret dan dapat dilihat langsung memerlukan pengalaman dengan benda-benda yang sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari seperti kebun, warung, koleksi binatang hidup, serta widyawisata keberbagai perkebunan, pabrik, pusat pemadam kebakaran, tempat-tempat peninggalan sejarah, museum dan sebagainya (Nugroho, Agung, 2016 :5)

Museum dan situs sejarah menjadi bagian penting dari kebudayaan manusia memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, terutama ilmu-ilmu sosial, museum yang awalnya hanya sebagai tempat untuk menyimpan dan melindungi artefak atau benda- benda bersejarah, seiring waktu dapat menjadi media pembelajaran, dan menjadi tempat peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan. Maka untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran inkuiri berbasis media Istana Maimun dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang bagus. Pada penerapannya siswa menjadi pusat dari sebuah proses pembelajaran, pembelajaran yang tidak hanya didalam kelas tetapi juga perlu diciptakan kegiatan pembelajaran diluar kelas hal ini bertujuan untuk melatih siswa berfikir secara kritis dan bersikap aktif.

Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan situs sejarah sebagai media belajar. Pada materi keragaman Etnik, Suku, dan Budaya Indonesia istana maimun merupakan salah satu budaya dari suku Melayu yang terkenal dikota Medan. Sehingga Situs Kebudayaan Istana Maimun dapat menjadi alternative pembelajaran selain buku teks IPS. Penelitian ini dapat membantu kita untuk memahami bahwa situs sejarah dapat digunakan sebagai media belajar. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS.

## **METODE**

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu upaya untuk menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quansi Eksperiment*. Jenis penelitian eksperimen dipilih digunakan dalam penelitian ini karena tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran inkuiri dengan media istana maimun sebagai salah satu model pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini membagi kelompok menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Satu kelompok diberi perlakuan khusus tertentu dan satu kelompok lagi dikendalikan pada suatu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai pembanding.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Swasta Nurushsholih Medan, Pada penelitian ini peneliti menggunakan seluruh siswa kelas VII MTs Swasta Nurushsholih Medan sebagai populasi penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII karena jumlah populasinya yang tidak besar dari 100 orang, maka diambil 100% jumlah keseluruhan populasi yang digunakan sebanyak 60 siswa. Selanjutnya yang menjadi sampel dalam

penelitian dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pre test dan post test dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dan pembelajaran berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, Metode Pembelajaran Inkuiri berbasis Media Istana Maimun tidak digunakan pada kelas kontrol. Pembelajaran kelas kontrol sendiri dilakukan dengan metode konvensional. Sebelum melakukan kegiatan kelas kontrol, sampel penelitian diuji terlebih dahulu oleh peneliti menggunakan soal *pree-test*.

Pembelajaran konvensional pada kelas kontrol kurang aktif atau pasif. Guru lebih terlibat dalam pendidikan mereka. Siswa hanya memperhatikan pemaparan guru terhadap topik materi pada saat proses pembelajaran. Karena pembelajaran berpusat pada guru, lingkungan kelas tampak membosankan dan tidak aktif. Akibatnya, sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Setelah Penerapan pembelajaran inkuiri berbasis media istana maimun, reaksi yang didapatkan siswa dalam pembelajarannya adalah menjadi penasaran dan antusias dalam belajar dan terciptalah suasana belajar yang menarik. Siswa menjadi paham dari konsep materi yang diajarkan. Dengan demikian melalui pembelajaran inkuiri berbasis instana maimun ini siswa akan mencari sendiri permasalahan yang ada, berfikir secara kritis dan belajar secara nyata sambil mengidentifikasi konsep- konsep yang relevan dengan materi yang di ajarkan.

### Deskripsi Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Data perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tentang pentingnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS . Hasil latihan pre dan post test yang menguji pengetahuan materi tentang keberagaman etnik dan budaya di indonesia dalam perbandingan ini berikut hasil pembelajaran IPS pada kelas eksperimen dan Kontrol dapat dilihat pada tabel *descriptive statistic* sebagai berikut :

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol  
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	31	72	100	88.00	8.824
Kelas Kontrol	29	44	88	67.72	11.805
Valid N (listwise)	29				

### Deskripsi Instrumen Data

#### 1) Uji Validitas Data

Validitas Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian telah dilakukan uji validitas. Instrument soal yang digunakan sebanyak 50 soal pilihan berganda. Dari hasil uji coba instrument tersebut terhadap 50 soal yang telah di uji, hasilnya menunjukkan 25 soal yang dinyatakan valid dan 25 soal dinyatakan tidak valid dengan dikatakan tidak valid karena dari

nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dan soal dinyatakan valid apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dimana nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,361.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

No. Soal	r- hitung	r- tabel	Keterangan	Nomor Soal	r- hitung	r- table	Ket.
1	0,361	0,361	Valid	26	-0,374	0,361	Tidak
2	0,492	0,361	Valid	27	0,536	0,361	Valid
3	0,415	0,361	Valid	28	0,191	0,361	Tidak
4	0,558	0,361	Valid	29	0,665	0,361	Valid
5	0,471	0,361	Valid	30	0,399	0,361	Valid
6	0,521	0,361	Valid	31	0,413	0,361	Valid
7	0,619	0,361	Valid	32	0,315	0,361	Tidak
8	-0,427	0,361	Tidak	33	0,365	0,361	Valid
9	0,476	0,361	Valid	34	0,713	0,361	Valid
10	0,348	0,361	Tidak	35	0,583	0,361	Valid
11	0,725	0,361	Valid	36	0,352	0,361	Tidak
12	0,606	0,361	Valid	37	0,148	0,361	Tidak
13	0,226	0,361	Tidak	38	-0,066	0,361	Tidak
14	0,377	0,361	Valid	39	0,262	0,361	Tidak
15	-0,257	0,361	Tidak	40	0,161	0,361	Tidak
16	0,295	0,361	Tidak	41	0,401	0,361	Valid
17	0,293	0,361	Tidak	42	-0,152	0,361	Tidak
18	0,305	0,361	Tidak	43	0,379	0,361	Valid
19	0,664	0,361	Valid	44	0,463	0,361	Valid
20	0,307	0,361	Tidak	45	-0,054	0,361	Tidak
21	0,258	0,361	Tidak	46	0,250	0,361	Tidak
22	-0,242	0,361	Tidak	47	0,316	0,361	Tidak
23	0,447	0,361	Valid	48	0,410	0,361	Valid
24	0,341	0,361	Tidak	49	-0,344	0,361	Tidak
25	0,447	0,361	Valid	50	-0,198	0,361	Tidak

Berdasarkan tabel bahwa 50 soal yang sudah dianalisis Menggunakan SPSS. Diketahui bahwa hanya 25 soal dinyatakan valid yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  adalah nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 14, 19, 23, 25, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 41, 43, 44, dan 48. Sedangkan 25 butir soal yang dinyatakan tidak valid yaitu 8, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 26, 28, 32, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 45, 46, 47, 49, 50.

## 2) Uji Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas dilakukan untuk menentukan apakah tes yang dibuat dapat diandalkan untuk mengukur hasil penelitian. Instrument yang reliable adalah instrument yang menghasilkan data yang sama bahkan setelah pengukuran objek berulang kali. Teknik yang

dihunakan adalah dengan *Cronbach Alpha*. Hasil dari pengujian reliabilitas ditunjukkan dalam tabel berikut berdasarkan analisis yang telah dilakukan :

**Tabel 3. Uji Reliabilitas**

<b>Bentuk Instrument</b>	<b>Cronbach Alpha</b>	<b>Kategori</b>
Pilihan Berganda	0.806	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas uji realibilitas diketahui 25 butir soal tes dapat dipercaya untuk mengukur kemampuan siswa pada materi keberagaman etnik dan budaya di Indonesia, yang ditunjukkan dengan tingkat tinggi reliabilitas dan skor *Cronbach Alpha* sebesar 0,806 yang menunjukkan bahwa tes ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan dianggap reliable.

3) Tingkat Kesukaran Soal

**Tabel 4. Uji Tingkat Kesukaran**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Ket.</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Indeks kesukaran</b>	<b>Ket.</b>
1	.53	Sedang	26	.21	Sukar
2	.67	Sedang	27	.67	Mudah
3	.53	Sedang	28	.7	Sukar
4	.42	Sedang	29	.78	Mudah
5	.28	Sukar	30	.71	Mudah
6	.57	Sedang	31	.75	Mudah
7	.64	Sedang	32	.85	Mudah
8	.60	Sedang	33	.89	Mudah
9	.89	Mudah	34	.57	Sedang
10	.75	Mudah	35	.39	Sedang
11	.57	Sedang	36	.25	Sukar
12	.64	Sedang	37	.50	Sedang
13	.50	Sedang	38	.14	Sukar
14	.60	Sedang	39	.42	Sedang
15	.39	Sedang	40	.3	Sukar
16	.32	Sedang	41	.60	Sedang
17	.10	Sukar	42	.7	Sukar
18	.57	Sedang	43	.25	Sukar
19	.50	Sedang	44	.57	Sedang
20	.35	Sedang	45	.35	Sedang
21	.71	Mudah	46	.3	Sukar
22	.53	Sedang	47	.57	Sedang
23	.78	Mudah	48	.32	Sedang
24	.50	Sedang	49	.10	Sukar
25	.82	Mudah	50	.71	Mudah

Dari uraian yang ada, dapat diketahui dari 30 soal yang sudah di uji tingkat kesulitannya menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Adapun kelas pertanyaan yang memiliki tingkat kesulitas yang sederhana adalah soal nomor 9, 10, 21, 25, 29, 30, 31, 32, 33 dan 50. Pada kategori tingkat paling sukar adalah soal nomor 5, 17, 26, 28, 36, 38, 40, 42, 43, 46, dan 49.

4) Uji Daya Beda Soal

**Tabel 5. Uji Daya Beda**

No	Daya Beda	Klasifikasi	No	Daya Beda	Klasifikasi
1	0.17	Jelek	26	-0.25	Jelek Sekali
2	0.42	Baik	27	0.50	Baik
3	-0.33	Jelek Sekali	28	0.00	Jelek
4	0.58	Baik	29	0.42	Baik
5	0.42	Baik	30	0.33	Cukup
6	0.08	Jelek	31	0.33	Cukup
7	0.50	Baik	32	0.17	Jelek
8	-0.50	Jelek Sekali	33	0.08	Jelek
9	0.25	Cukup	34	0.67	Baik
10	0.00	Jelek	35	0.50	Baik
11	0.00	Jelek	36	0.33	Cukup
12	0.67	Baik	37	0.00	Jelek
13	0.25	Cukup	38	0.00	Jelek
14	-0.08	Jelek Sekali	39	0.08	Jelek
15	-0.25	Jelek Sekali	40	0.08	Jelek
16	0.42	Baik	41	0.42	Baik
17	0.25	Cukup	42	0.00	Jelek
18	-0.08	Jelek Sekali	43	0.33	Cukup
19	0.75	Baiks	44	0.42	Baik
20	0.25	Cukup	45	0.00	Jelek
21	0.42	Baik	46	0.08	Jelek
22	-0.17	Jelek Sekali	47	0.42	Baik
23	0.33	Cukup	48	0.33	Cukup
24	-0.17	Jelek Sekali	49	-0.17	Jelek Sekali
25	0.33	Cukup	50	-0.25	Jelek Sekali

Berdasarkan uji daya beda dengan tujuan melihat apakah setiap butir soal dapat membedakan tingkat kemampuan dan pengetahuan peserta didik,. Berdasarkan hasil keseluruhan pengujian yang dilakukan terhadap 50 soal yang digunakan sebagai instrument, maka didapatkan hasil mengenai pertanyaan yang cocok untuk dipakai untuk memperkirakan hasil belajart siswa yaitu berjumlah 25 soal , yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 14, 19, 23, 25, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 41, 43, 44, dan 48.

**Hasil Analisa Data**

1) Uji Normalitas

Untuk memastikan seberapa kedua sampel penelitian itu normal atau tidak normal maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak normal. Cara yang dapat ditempuh untuk menguji kenormalan data yaitu dengan menggunakan grafik histogram dan Normal P-P Plot dengan cara melihat penyebaran datanya. Jika pada grafik tersebut penyebaran datanya mengikuti pola garis lurus, maka datanya normal. Jika pada tabel test of normality dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov nilai sig. > 0,05 maka berdistribusi normal. Normal P-P Plot dan grafik histogram menunjukkan residual penyebaran data kelas eksperimen maupun kelas control sudah hampir mendekati garis normal atau garis lurus. Untuk lebih memastikan residual data diuji kembali dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov.

**Tabel 6. Uji Normalitas Kelas Eksperimen  
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	8.25711481
	Absolute	.105
Most Extreme Differences	Positive	.083
	Negative	-.105
Kolmogorov-Smirnov Z		.567
Asymp. Sig. (2-tailed)		.905

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.

**Tabel 7. Uji Normalitas Kelas Kontrol  
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	11.07933540
	Absolute	.096
Most Extreme Differences	Positive	.096
	Negative	-.054
Kolmogorov-Smirnov Z		.515
Asymp. Sig. (2-tailed)		.954

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil *output* pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* signifikan pada kelas eksperimen  $0,905 > 0,05$  dan untuk kelas kontrol dan  $0,954 > 0,05$ . Dengan demikian, residual data berdistribusi normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok. Untuk mengetahui homogenitas data tersebut, proses perhitungannya dengan menggunakan *SPSS versi 20*. Homogen tidaknya sebuah data dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikan *uji F* yang terdapat pada tabel dengan taraf signifikannya  $0,05$ . Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data tersebut homogen dan jika signifikan  $< 0,05$  maka tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas data sebagai berikut :

**Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas  
 Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.759	1	58	.190

Berdasarkan pengujian homogenitas data menggunakan *SPSS versi 20*, nilai signifikan diketahui sebesar  $0,190$  maka nilai signifikan  $> 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengujian data tersebut bersifat homogen. Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berdistribusi normal dan memiliki sampel dengan *variens* yang homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis.

3) Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini memakai uji t selanjtnya untuk mengetahui apakah pembelajaran inkuiri berbasis media istana maimun memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Uji t digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh masing-masing variabel independen secara individu dalam menerangkan variasi variabel dependen. nilai  $t_{tabel}$  dapat diperoleh dengan perhitungan hasil uji t menunjukkan nilai  $t_{tabel}$  dapat diperoleh dengan perhitungan ( $t = (a/2; n-k)$ ,  $t = (0,05/2; 60-2)$ ,  $t = 0,025;58$  ,  $t = 2.001$ .

**Tabel 9. Uji Hipotesis  
 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
Hasil Belajar Equal variances assumed	1.759	.190	7.568	58	.000	20.276	2.679	14.913	25.639
Equal variances not assumed			7.496	51.731	.000	20.276	2.705	14.847	25.705

Berdasarkan tabel *coeficients* diketahui nilai t hitung 7.568 dan t tabel 2.001. Dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7.568 > 2,001$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf  $\alpha = 0,05$  yang Artinya terdapat pengaruh pembelajaran inkuiri berbasis media istana maimun terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di mts swasta nurussholih medan.

### Pembahasan

Terjadinya peningkatan yang diperoleh pada saat pre test dan skor pada saat post test. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan media istana maimun yang diberikan kepada peserta didik dapat menimbulkan sikap aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas sampel, kelas VII-1 sebagai kelas Ekperimen dan Kelas VII-2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes sebagai tes akhir dengan hal serupa, namun pada saat sistem pembelajaran terjadi penerapan kelas eksperimen menggunakan pembelajaran inkuiri berbasis media istana maimun sedangkan kelas kontrol menggunakan metode tradisional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi keberagaman etnik dan budaya di Indonesia yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dengan menggunakan media istana maimun dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar, hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan selama proses pembelajaran siswa memberikan reaksi yang baik terhadap pembelajaran dana menjadi lebih aktif. Hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri berbasis istana maimun hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,838 yang tergolong sangat baik. sebaliknya nilai siswa yang diajarkan menggunakan metode tradisional mereka dikategorikan sangat baik dalam interpretasi skor berdasarkan interval, meskipun rata-rata konvensional hanya 1,821. Hal ini menunjukkan bahwa dibandingkan dengan siswa yang di ajarkan menggunakan metode tradisional dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbasis istana maimun memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu berdasarkan hasil pada uji homogenitas diperoleh hasil yang homogen, hasil homogenitas menunjukkan nilai signifikansi  $0,190 > 0,05$  berdasarkan keterangan di atas bahwa hasil pengujian data tersebut bersifat homogen. dan informasi tersebut dinyatakan beredar secara teratur dan homogen selanjutnya dilakukan uji t pada sampel

yang digunakan untuk dapat mengevaluasi hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis *statistic* dengan menggunakan uji t dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  7.568 dan  $t_{tabel}$  2.001. dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7.568 > 2.001$ . oleh karena itu  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti bahwa pengaruh penerapan pembelajaran inkuiri berbasis media istana maimun mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII MTs Swasta Nurussolih Medan.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari hasil yang di peroleh sebagai berikut: Hasil belajar siswa sebelum diajarkan dengan menggunakan pembelajaran inkuiri berbasis istana maimun terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di Mts Nurussolih Medan, menunjukkan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi sebesar 92 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata 66,83. sementara pada kelas kontrol didapatkan nilai paling tinggi adalah 72 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata 52,82.

Hasil belajar siswa sesudah diajarkan dengan menggunakan pembelajaran inkuiri berbasis istana maimun terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di Mts Nurussolih Medan, menunjukkan bahwa sesudah diberikan perlakuan pembelajaran dengan nilai rata-rata nilai yang di peroleh pada kelas kontrol yaitu 67,72 dan sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran inkuiri berbasis media istana maimun diperoleh nilai rata-rata sebesar 88.00

Penelitian ini menggunakan uji t yang menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh bahwa  $t_{hitung}$  7.568 > 2.001 dengan artian bahwa model pembelajaran inkuiri berbasis media istana maimun berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. hal ini ditunjukkan melalui hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pada kelas eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press* (Pertama). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Anam, K. (2017). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri* (Dimaswids (ed.); ke-3). Pustaka Pelajar.
- Farida, S. D. (2013). *Pengaruh Pemanfaatan Museum Wasaka Sebagai Sumber Belajar Ips Dalam Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Siswa*. 1–12.
- Fatimah, Laela Umi, Alfath, K. (2019). *Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor*. 8, 37–64.
- Fatmawati, N., Marioriwawo, N., Fakultas, S., Sosial, I., Negeri, U., & Melalui, M. (2019). *Pemanfaatan Museum Villa Yuliana Sebagai Sumber Belajar IPS Siswa SMP Negeri 1 Marioriwawo Kabupaten Soppeng*. 1–15.
- Gunana, S., & Nuraini, S. (2012). *BERBASIS BUDAYA MELAYU MASYARAKAT DI KOTA MEDAN ( Studi Kasus : Istana Maimun )*. 327–334.
- Haris, A. (2014). *PEMANFAATAN SITUS KESULTANAN DELI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS MULTIKULTURAL*. 23(2), 91–98.
- Hasibuan, H. A., & Hasanah, R. U. (2022). *Etnomatematika: Eksplorasi Transformasi*

- Geometri Ornamen Interior Balairung Istana Maimun Sebagai Sumber Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1614–1622. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1371>
- Hendarwati, E. (2013). Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar
- Kusnandi, Maddatuang, S. N. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Terpadu Peserta didik Pada SMP Negeri 6 Makassar. 2019, 1–12.
- Kustandi, cecep, Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran (ke-2 (ed.))*. Kencana.
- Larasati, W. L. (2020). PENGAMATAN ORIENTALISME pada arsitektur ISTANA MAIMUN dan MASJID RAYA MEDAN. *Vitruvian Jurnal Arsitektur Bangunan Dan Lingkungan*, 10(1), 79. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2020.v10i1.010>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nugroho, Agung, L. M. (2016). *Pemanfaatan Museum BRI dan Museum Jenderal Sudirman Sebagai Sumber Belajar IPS Oleh Siswa dan Guru SD di Purwokerto*. IX(2). bungmangkurat, 9-11Agustus