



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI  
TERBIMBING BERBASIS PERMAINAN CUBLAK- CUBLAK  
SUWENG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS VI SD N 6 BLINGOH  
KECAMATAN DONOROJO**

**TESIS**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh**

**TITIK SUMARTINI**

**NIM 201803067**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**



## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Jangan takut gagal, karena kegagalan adalah kesempatan untuk memulai sesuatu yang baru dengan lebih bijaksana.”

-Henry Ford-

“Jangan biarkan kekurangan Anda menghalangi Anda dari mencapai tujuan Anda.”

– Helen Keller-

“Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”

– Abu Hamid Al Ghazali-

“Kesuksesan karena orang lain itu luar biasa, tetapi kesuksesan karena diri sendiri itu sangatlah berharga.”

- Penulis-

### PERSEMBAHAN

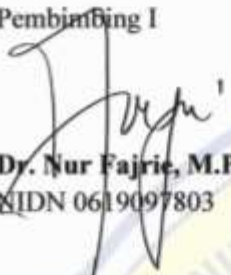
Tesis ini aku persembahkan sebagai wujud rasa syukur pada Allah SWT. Ibunda yang terhormat, alm Ibu Hj. Djumilah yang selalu memberi suport dan doa yang tiada putus hingga akhir tutup usia. Keluarga tercinta, saudara- saudaraku yang selalu memberi semangat dan dukungan. Teman- teman guru SDN 6 Blingoh, sahabat dan mereka yang tak bisa kami sebutkan, terima kasih sudah bersamaku selama ini membantu dan menyemangatiku.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Titik Sumartini ( NIM 201803067 ) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 23 Februari 2023


Pembimbing I

  
**Dr. Nur Fajrie, M.Pd**  
NIDN 0619097803

Pembimbing II

  
**Dr. Slamet Utomo, M.Pd**  
NIDN. 0019126201

Mengetahui,  
Program Studi Pendidikan Dasar  
Ketua,

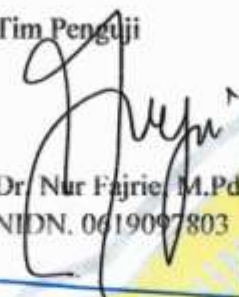
  
**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
NIDN 0607036901

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

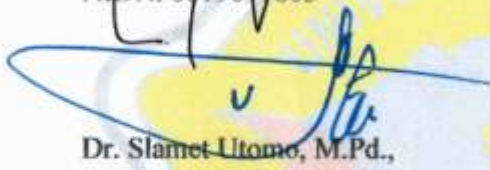
Tesis oleh Tiik Sumartini (NIM. 201803067) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, 27 Februari 2023


Tim Penguji

  
Dr. Nur Fajrie, M.Pd.,  
NIDN. 0619097803


Ketua

  
Dr. Slamet Utomo, M.Pd.,  
NIDN. 0019126201

Anggota

  
Dr. Fitri Budi Suryani, SS., M.Pd.,  
NIDN. 061509770


Anggota

  
Dr. Khamdun, M.Pd.,  
NIDN. 0612047001

Anggota

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



  
Dr. Sucipto, M.Pd., Kons  
NIDN. 0629086302

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Subhanallahu Wata'ala atas rahmat dan ridhonya kami dapat menyelesaikan tesis dengan baik. Shalawat serta salam kami haturkan kepada beliau Nabi Muhammad SallallahuallahinWassalam. Pada kesempatan ini tak lupa kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi- tingginya kepada beliau;

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si, selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Drs. Sucipto, M.Pd.,Kons, selaku Dekan FKIP Universitas MuriaKudus.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, selaku Kaprodi Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Nur Fajrie, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1
5. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2
6. Dr. Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd, selaku validator ahli
7. Dr. Khamdun, M.Pd, selaku validator materi
8. Bapak dan Ibu dosen yang tidak bisa kami sebut satu persatu.

Terima kasih atas bimbingan, kritik, saran dan dukungan sehingga kami mampu menyelesaikan tesis sampai pada tahap ini. Tiada dapat kami membalasnya doa yang dapat kami panjatkan semoga Allah mengganti dengan kemurahan dan berkah yang tiada henti. Demikian yang dapat kami sampaikan. Terima kasih

Mahasiswa

## ABSTRACT

Sumartini, Titik. 2023. “ Development of Guided Inquiry Learning Model Based on The Cublak- Cublak Suweng Game To Increase The Learning Motivation of 6th Grade Students at SDN 6 Blingoh Donorojo District”. Thesis. Program Study of Elementary School Teacher Education. Master’s of Elementary Education. Muria Kudus University. Advisor I Dr. Nur Fajrie, M.Pd., Supervisor II Dr. Slamet Utomo, M.Pd.

Keywords: guided inquiry, suweng cubak-cublak game, learning motivation

This research is motivated by the low motivation and learning outcomes of students in science subject grade 6 SDN 6 Blingoh in Donorojo District. This is triggered by learning that is monotonous and less interesting so students get bored easily and lack concentration. In addition, the teacher's creativity is lacking, the media/model used is minimal, students' dependence on gadgets, the difficulty of accessing networks and information, conventional learning still dominates the teacher

This type of research is research development (R&D) of guided inquiry models with traditional games. The purpose of this research is to develop a guided inquiry model with a game of *cublak-cublak suweng* to increase student motivation. The results of the research are in the form of learning syntax from development results and learning modules. The development stages consist of planning, product design, design validation, design revision, product trial, product revision and implementation.

The data collection techniques through observation, questionnaires, interviews and documentation. Based on the assessment of material experts and media experts, scores of 3.78 and 4.03 were obtained in the good category. So it can be concluded that the development model is feasible to apply. While data analysis using reliability test, validity test and feasibility test (user response). The reliability test uses Cronbach's alpha with a value of 0.817 for the x variable, meaning that the data is in the strong reliability category and 0.783 for the y variable, meaning that the data is in the sufficient reliability category. The normality test results are at  $0.229 > 0.05$ , meaning that the data shows a normal distribution. Meanwhile, to assess the effect of variable x on variable y with the t-test of multiple linear analysis, if the Sig value  $< 0.05$  then there is an influence between x and y. The results of the t-test obtained Sig value of  $-1,038 < 0,05$ , it can be concluded that  $H_1$  is accepted, meaning that there is an influence between the variable x and y variable.

Based on the above research, it can be concluded that the results of the development of a guided inquiry model based on the Suweng cublak-cublak game have an effect on students' learning motivation in grade 6 natural sciences subject matter on plant propagation. The results of the validation of material and media experts and user response tests show that the development of the model is feasible.

## ABSTRAK

Sumartini, Titik. 2023. Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak- Cublak Suweng untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 di SDN 6 Blingoh Kecamatan Donorojo. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Magister Pendidikan Dasar. Muria Kudus University. Pembimbing I Dr. Nur Fajrie, M.Pd., Pembimbing II Dr. Slamet Utomo, M.Pd.

Kata Kunci : inkuiri terbimbing, permainan cubak-cublak suweng, motivasi belajar

Penelitian ini di latar belakang oleh motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 6 SDN 6 Blingoh di Kecamatan Donorojo Jepara yang rendah. Hal ini dipicu oleh pembelajaran yang monoton dan kurang menarik sehingga siswa mudah bosan dan kurang berkonsentrasi. Selain itu kreatifitas guru kurang, minimnya media/ model yang digunakan, ketergantungan siswa pada gadget, sulitnya akses jaringan dan informasi, pembelajaran konvensional masih mendominasi guru

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dari model inkuiri terbimbing dengan permainan tradisional. Tujuan penelitian mengembangkan model inkuiri terbimbing dengan permainan cublak-cublak suweng untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian berupa sintak pembelajaran hasil pengembangan dan modul pembelajaran. Tahapan pengembangan terdiri dari perencanaan, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan implementasi.

Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media diperoleh skor 3,78 dan 4,03 dalam kategori baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pengembangan layak untuk diterapkan. Sedangkan analisis data menggunakan uji reliabilitas, uji validitas dan uji kelayakan ( respon pengguna). Uji Reliabilitas menggunakan alpha Cronbach's dengan nilai 0,817 untuk variabel x, artinya data dalam kategori reliabilitas kuat dan 0,783 untuk variabel y artinya data dalam kategori reliabilitas mencukupi. Hasil uji normalitas pada angka  $0,229 > 0,05$ , artinya data menunjukkan distribusi normal. Sedangkan untuk menilai pengaruh variabel x terhadap variabel y dengan uji t analisis linier berganda, jika nilai  $\text{Sig} < 0,05$  maka ada pengaruh antara x dan y. Hasil uji-t diperoleh nilai  $\text{Sig} -1,038 < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh antara variabel x dan variabel y.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan model inkuiri terbimbing berbasis permainan cublak-cublak suweng berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 6 materi perkembangbiakan pada tumbuhan. Hasil validasi ahli materi dan media dan uji respon pengguna menunjukkan bahwa pengembangan model layak diterapkan.



## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	
Halaman Judul	
Halaman Motto dan Persembahan .....	i
Halaman Persetujuan Tesis .....	ii
Halaman Pengesahan Tesis .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstrak .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	x
Daftar Lampiran .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Cakupan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Spesifikasi Produk .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	11
2.1.1 Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing .....	11
2.1.2 Permainan Cublak-Cublak Suweng .....	12
2.1.3 Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak-Cublak Suweng .....	13
2.1.4 Motivasi Belajar .....	13
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya .....	16
2.3 Kerangka Berpikir .....	17
2.4 Hipotesis .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	21
3.1.1 Research and Development .....	22
3.1.2 Pemilihan Model .....	22
3.1.3 Analisis Kebutuhan .....	23

3.1.4	Perencanaan.....	23
3.2	Prosedur Penelitian .....	23
3.2.1	Tahapan Research & Development .....	24
3.2.1.1	Tahapan R & D menurut Borg and Gall .....	24
3.2.1.2	Tahapan R & D menurut Sugiyono .....	27
3.2.1.3	Tahapan R & D Peneliti .....	29
3.2.2	Model Pembelajaran Sebagai Produk R & D .....	30
3.3	Sumber dan Jenis Data .....	31
3.3.1	Populasi dan sampel .....	31
3.3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
3.3.3	Variabel .....	32
3.3.4	Subyek Penelitian .....	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.5	Instrumen Penelitian .....	34
3.6	Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	35
4.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan .....	36
4.1.2	Hasil Pengembangan Desain .....	41
4.1.2.1	Hasil Studi Pendahuluan .....	42
4.1.2.2	Perencanaan Pengembangan Desain .....	48
4.1.2.3	Desain Pengembangan Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak-cublak Suweng .....	49
4.1.3	Uji Kelayakan Desain .....	52
4.1.3.1	Uji Validasi Materi dan Media .....	52
4.1.3.2	Revisi Desain .....	57
4.1.3.3	Penyempurnaan Produk, Diseminasi dan Implementasi Produk .....	57
4.1.4	Analisis Data .....	58
4.1.4.1	Analisis Data Awal .....	58
4.1.4.2	Uji Asumsi Klasik .....	61
4.2	Pembahasan.....	66
4.2.1	Analisis Kebutuhan Penggunaan Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak-cublak Suweng .....	66
4.2.2	Pengembangan Model Pembelajaran .....	68
4.2.3	Validasi Materi dan Media .....	69
4.2.4	Refleksi Pelaksanaan .....	69

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	73
LAMPIRAN – LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Tabel Jadwal Penelitian .....	36
4.2 Tabel Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak-cublak Suweng .....	38
4.3 Tabel Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak-cublak Suweng .....	40
4.4 Tabel Rekapitulasi Respon Guru dalam Pembelajaran .....	43
4.5 Tabel Hasil Observasi pada Siswa dalam Pembelajaran IPA .....	45
4.6 Tabel Hasil Wawancara dengan Siswa .....	45
4.7 Tabel Hasil Wawancara dengan Guru .....	47
4.8 Tabel Kriteria Skor Penilaian Ahli Materi dan dan Ahli Media .....	53
4.9 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi .....	54
4.10 Tabel Validasi Ahli Media .....	56
4.11 Tabel Uji Reliabilitas X .....	59
4.12 Tabel Uji Reliabilitas Y .....	59
4.13 Tabel Uji Validitas Tabel r .....	59
4.14 Tabel Uji Korelasi Bivariat x .....	59
4.15 Tabel Uji Korelasi Bivariat y .....	60
4.16 Tabel Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov .....	61
4.17 Tabel Hasil Uji Kolominitas .....	62
4.18 Tabel Uji Glesjer .....	63
4.19 Tabel Hasil Uji Linier Berganda .....	64
4.20 Tabel Hasil Uji F .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gb. 1 Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Borg and Gall .....	26
Gb. 2 Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Sugiyono .....	28
Gb. 3 Tahapan Pengembangan Menurut Peneliti .....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Observasi Siswa .....	78
Lampiran 2 Lembar Observasi Guru .....	80
Lampiran 3 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	82
Lampiran 4 Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa .....	84
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Guru Terhadap Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak-cublak Suweng .....	86
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Cublak-cublak Suweng .....	90
Lampiran 7 Lembar Wawancara Siswa .....	92
Lampiran 8 Lembar Wawancara Guru .....	95
Lampiran 9 Lembar Observasi dalam Pembelajaran .....	97
Lampiran 10 Lembar Wawancara dengan Siswa Sebelum Pengembangan Produk .....	98
Lampiran 11 Lembar Wawancara dengan Guru Sebelum Pengembangan Produk .....	100
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media dan Materi .....	102
Lampiran 13 RPP .....	117