

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Kajian Teoritis**

##### **1. Pengertian Pengaruh**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045) pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Menurut Yosin, (2012) pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda seta segala sesuatu yang ada didalam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

Menurut Surakhmad (2012:1) pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

Pengaruh dalam penelitian ini yaitu pengaruh signifikan tidaknya model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam buku metodologi penelitian politik oleh Harrison (2018:51) dijelaskan bahwa istilah signifikansi dalam bahasa statistik dapat dipahami suatu kemungkinan bahwa hasil dari sampel ditemukan secara tidak terduga. Level signifikansi yaitu suatu taraf pengujian kumpulan data dalam rangka pembuktian hipotesis yang pada umumnya diungkapkan dalam bentuk persen.

Dapat disimpulkan pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya. Pengaruh dalam penelitian ini adalah pengaruh yang ditimbulkan setelah dilakukan pre test dan post test terhadap hasil belajar siswa saat proses pembelajaran IPA.

## 2. Model Pembelajaran

Menurut Imam Mulghalib (2017:41) model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan termasuk dalam tujuan-tujuan pengajaran, lingkungan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran mengarahkan dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Helmiati, (2012:19) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk

kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model-model pembelajaran pada hakekatnya dapat digunakan dan dikembangkan untuk kegiatan yang akan dilakukan. Hal yang terpenting adalah bagaimana seorang guru mengelola dan mengembangkan komponen-komponen pembelajaran itu dalam suatu desain yang terencana dengan memperhatikan kondisi aktual dari unsur-unsur penunjang dalam implementasi pembelajaran yang akan dilakukan, misal alokasi waktu, sarana dan prasarana pembelajaran, biaya dan sebagainya.

Menurut Aris Shoimin, (2016:239) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran.

Menurut Trianto, (2010:51) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru.

Dari penjelasan di atas peneliti mengambil kesimpulan, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran

dan para pembelajar dalam merencanakan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Trianto, (2009:15) teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan hasil belajar siswa. Ada beberapa teori yang melandasi model pembelajaran antara lain:

1) Teori belajar konstruktivisme

Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa akan dapat menginterpretasikan informasi ke dalam pikirannya, hanya pada konteks pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri, pada kebutuhan, latar belakang dan minatnya.

2) Teori perkembangan kognitif Piaget

Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif.

3) Teori pengajaran John Dewey

Menurut Jhon Dewey metode reflektif di dalam memecahkan masalah, yaitu proses berpikir aktif, hati-hati, yang dilandasi proses berpikir ke arah kesimpulan- kesimpulan yang definitive.

4) Teori pemrosesan informasi

Teori ini menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak. Peristiwa-peristiwa mental diuraikan sebagai transformasi-transformasi informasi dari input ke output.

#### 5) Teori penemuan Jerome Bruner

Salah satu model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh ialah model dari Jerome Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan (*discovery learning*).

### 3. Model Inkuiri

Menurut Muhammad Fathurrohman (2015:104) Model *inquiry based learning* merupakan salah satu model pembelajaran terkenal. Inkuiri berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta atau terlibat dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan.

Menurut Ahmad Walid (2017:70) inkuiri ialah suatu proses untuk memperoleh informasi dengan melakukan observasi atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah. Model *inquiry based learning* merupakan salah satu model yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Menurut Khoirul Anam (2015) dalam konteks penggunaan inkuiri sebagai metode belajar mengajar, siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran. Artinya bahwa siswa memiliki andil besar dalam menentukan suasana dan model pembelajaran. Dalam metode ini, setiap peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan secara aktif mengajukan pertanyaan tersebut tidak harus selalu

dijawab oleh guru, karena semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Dalam hal ini, kategori pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sedang dibicarakan/dibahas, dapat dijawab sebagian atau keseluruhannya dan dapat diuji serta diselidiki secara bermakna. Model inquiry based learning adalah salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan yang berpusat pada siswa (Meidawati, 2010:33).

Dapat disimpulkan bahwa model inquiry based learning adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan secara maksimal kemampuan siswa dalam menemukan dan memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru dan kemudian siswa membuat kesimpulan dari penjelasan-penjelasan-penjasannya.

Langkah-langkah model inquiry based learning adalah sebagai berikut (Sanjaya, 2010:306) :

4. Orientasi: Guru mengkondisikan siswa agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran.
5. Merumuskan masalah: Guru mengarahkan siswa masuk kedalam persoalan yang mengandung teka-teki sehingga siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat dari teka-teki dalam perumusan masalah.
6. Merumuskan hipotesis: Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat mengenai Analisa sementara suatu masalah. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan sementara.

7. Mengumpulkan data: Guru membimbing siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.
8. Menguji hipotesis: Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan informasi yang telah diperoleh untuk dibandingkan dengan hipotesis yang telah dibuat. Guru melakukan pembenaran terhadap hipotesis yang tidak sesuai dengan informasi yang didapat.
9. Merumuskan kesimpulan: Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan yang akurat.

Menurut Aris Shoim (2013:68) berikut beberapa langkah model inquiry based learning sebagai berikut :

- 1) Membina suasana yang responsif di antara siswa.
- 2) Mengemukakan permasalahan untuk di inkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya. Kemudian, mengajukan pertanyaan kearah mencari, merumuskan, dan memperjelas permasalahan dari cerita dan gambar.
- 3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut.
- 4) Merumuskan hipotesis/perkiraan yang merupakan jawaban dari pernyataan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat setidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis tersebut. Guru membantu dengan pernyataan-pernyataan pancingan.

- 5) Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
- 6) Pengambilan kesimpulan dilakukan guru dan siswa.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah model inquiry based learning dimulai dari memberi responsif kepada siswa untuk memecahkan masalah, lalu mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan teka-teki permasalahan, selanjutnya merumuskan dugaan sementara, mengumpulkan data, selanjutnya menemukan jawaban dari masalah-masalah dan menyimpulkan.

Menurut Khoirul Anam (2015:16) keunggulan model inquiry based learning adalah

- a) Real life skills yaitu siswa belajar tentang hal-hal penting namun mudah dilakukan, siswa didorong untuk melakukan bukan hanya duduk diam dan mendengarkan.
- b) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif, imajinatif, dan inovatif: siswa belajar dengan mengerahkan seluruh potensi yang mereka miliki, mulai dari kreativitas hingga imajinatif.
- c) Open-ended topic yaitu tema yang dipelajari tidak terbatas, biasanya bersumber dari mana saja, buku pelajaran, pengalaman siswa/guru, internet, televisi, radio, dan sebagainya, siswa akan belajar lebih banyak.
- d) Siswa menjadi aktif dalam mencari dan mengolah sendiri informasi.



- e) Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber yang tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Kelemahan model inquiry based learning menurut Himitsuqalbu (2011) antara lain :

- a) Kurang berhasil bila jumlah siswa dalam jumlah banyak dalam satu kelas.
- b) Sulit menerapkan metode ini karena guru dan siswa sudah terbiasa dengan metode ceramah dan tanya jawab.
- c) Pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri lebih menekankan pada penguasaan kognitif dan mengabaikan aspek keterampilan, nilai dan sikap.
- d) Kebebasan yang diberikan kepada siswa tidak selamanya dapat dimanfaatkan secara optimal.
- e) Memerlukan sarana dan fasilitas.

Dari pendapat di atas disimpulkan kelebihan model inkuiri dalam proses pembelajaran adalah memudahkan siswa untuk menggunakan daya ingat untuk memahami konsep- konsep dasar dan ide yang lebih baik, mendorong siswa untuk lebih berpikir, dan merangsang siswa dalam setiap situasi proses pembelajaran. Selain kelebihan, kelemahan dari model inkuiri adalah jika menerapkan model inkuiri pada jumlah siswa yang terlalu banyak, maka model ini kurang efektif digunakan, memerlukan

keterampilan guru untuk menerapkan model inkuiri, menekankan pada penguasaan aspek kognitif, dapat terjadinya kebingungan kepada siswa apabila guru kurang terampil dalam mengatur siswa, dan memerlukan sarana dan fasilitas yang memadai.

Setiasih (2018) model inquiry based learning mampu membantu siswa dalam menggunakan ingatan yang sudah ada untuk dikaitkan dengan konsep yang akan dibahas, mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, memberi kebebasan pada siswa dalam belajar, serta mendorong siswa untuk dapat berpikir dan memecahkan masalah atas masalah yang dihadapi.

#### 4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diambil dari kata media, yang berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat diartikan sebagai perantara sehingga dapat dikatakan media yaitu pengantar informasi belajar berupa alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2011:38). Media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Indriana, 2011:14).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan oleh guru untuk mendorong siswa agar belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi adanya verbalisme. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berupa media pendengaran (audio),

penglihatan (visual) maupun keduanya yang sering disebut audio-visual (Hanafiah dan Suhana, 2009).

Pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem karena di dalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran, antara lain: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Semua komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pembelajaran. Selain itu dalam memilih media pembelajaran ada beberapa yang perlu diperhatikan yaitu fungsi media, klasifikasi media, dan kriteria dalam memilih media agar tidak bertentangan dengan sistem dan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## 5. Video Animasi

Menurut Rostina Sundayana (2015) animasi berasal dari Bahasa latin, yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup. Kata animasi juga berasal dari kata "*animation*" yang berasal dari kata dasar *to anime* yang berarti menghidupkan. Animasi dalam arti menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Video animasi berfungsi sebagai berikut (1) memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal; (2) meningkatkan motivasi,

efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi; (3) menambah variasi penyajian materi; (4) dapat menimbulkan semangat, motivasi, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar; (5) memberikan pengalaman langsung yang lebih konkret. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan akan tergambarkan.

Liza Yunita (2017:16) menyatakan bahwa kelebihan video animasi dalam pembelajaran di antaranya adalah pengalaman yang lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih aktif.

Video animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi yang bersumber dari youtube dengan judul video “Proses sistem pencernaan pada manusia untuk kelas V Sekolah Dasar” dalam video tersebut memunculkan tokoh bergerak dengan dilengkapi penjelasan tentang materi penyakit pada sistem pencernaan manusia, penjelasan dalam video sangat detail dan jelas, dengan bahasa yang dapat mudah dipahami siswa. Video dikemas dengan menarik, gambar-gambar dalam video full

color atau penuh warna yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti menggunakan 2 sumber video dari youtube, berikut link nya

Video 1 “Penyakit pencernaan&Penyebabnya”

<https://www.youtube.com/watch?v=UrcFLxc-5YA>

Video 2 “ Gangguan pada system pencernaan manusia”

<https://www.youtube.com/watch?v=Hnl3oqk2xug>

Cuplikan video animasi bisa dilihat dilampiran halaman 162

## 6. Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (Induktif), tetapi pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah saat ini objek kajian menjadi semakin luas meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, dalam kehidupan sehari-hari dan beraktifitas (Kemendiknas, 2011).

James Conant dalam Samatowa (2011:1) menjelaskan bahwa sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih

lanjut. Menurut Wonorahardjo (2011:2), ilmu pengetahuan alam adalah sekumpulan pengetahuan yang diperoleh melalui metode tertentu.

IPA pada kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek dari tingkat kemampuan siswa pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan IPA merupakan bagian dari mata pelajaran yang dikembangkan berdasarkan pencapaian kepada tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Berdasarkan dari beberapa definisi di atas, maka pengertian IPA dalam penelitian ini adalah deretan konsep dan skema konseptual pengetahuan teoritis yang berhubungan satu sama lain yang diperoleh melalui metode tertentu.

## 7. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar mengajar, di mana untuk mengungkapkannya menggunakan suatu alat penilaian yang disusun oleh guru, seperti tes evaluasi (Arifin, 2011). Menurut Sudjana (2010) berpendapat bahwa hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Slameto (2015:2) pengertian hasil belajar secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Begitu juga menurut penjelasan Supridjono (2013) hasil

belajar ialah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan.

Pengertian di atas dapat disimpulkan hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya meliputi pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan.

Menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2010:22-23) indikator hasil belajar menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom dalam Sudjana (2010:22-23) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.

2) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Berdasarkan penjelasan menurut Sudjana (2010) sikap seseorang bisa diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian ranah afektif tidak mendapat perhatian dari guru tetapi hasil belajar ranah afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik menurut Daryanto (2008:106) tingkatan keterampilan meliputi memperlihatkan gerak, menunjukkan hasil

(pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat, dan sebagainya adalah ranah psikomotor yang nyata.

Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri siswa sehingga adanya perubahan tingkah laku dalam diri siswa tersebut.

Berdasarkan permasalahan penelitian maka akan fokus pada ranah kognitif yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yaitu hasil belajar mata pelajaran IPA.

## **B. Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang relevan yang pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut antara lain :

Penelitian eksperimen oleh Ryan Ade Widyaswara (2018) mahasiswa jurusan PGSD dengan judul "*Pengaruh Model inquiry based learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Muatan Pelajaran IPA Tentang Ekosistem*" Adapun tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui model inquiry based learning terhadap hasil belajar siswa kelas V muatan pelajaran IPA tentang ekosistem di SD Negeri Tegalrejo 2 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata selisih skor pada kelompok eksperimen ( $M=8,750$ ,  $SE = 0,315$ ) lebih tinggi daripada rerata selisih skor pada kelompok kontrol ( $M= 4,645$ ,  $SE = 0,373$ ) . Besar pengaruh sebesar  $r = 0,73$  atau setara dengan 53% yang termasuk dalam kategori efek besar.



Presentase peningkatan hasil belajar rerata skor pretest-posttest pada kelompok eksperimen sebesar 98% lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 50%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model inquiry based learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian subjek penelitian, yaitu mengkaji mengenai model inquiry based learning dan hasil belajar IPA dengan subjek penelitian siswa kelas V SD. Adapun peningkatan ya yaitu materi yang digunakan dalam penelitian. Ryan Ade Widyaswara (2018) melaksanakan penelitian menggunakan materi IPA tentang ekosistem sementara itu penelitian ini menggunakan materi IPA tentang Gangguan pada organ pencernaan manusia.

Penelitian Nurul Vebki Astuti (2020) mahasiswa jurusan pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Model inquiry based learning dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bengkulu Tengah*" Adapun tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model inquiry based learning dengan menggunakan Pop-Up Book terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 07 Bengkulu Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV A yang diajarkan menggunakan model inkuiri lebih baik daripada tanpa model inkuiri di SDN Bengkulu Tengah. Dapat dibuktikan dari hasil perhitungan Uji t yaitu t hitung sebesar 6,14 dan nilai t tabel untuk  $df = 36$  dengan taraf

signifikan 5% adalah 1,691. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $6,14 > 1,691$ ). Yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian penelitian, yaitu mengkaji mengenai model inquiry based learning dan hasil belajar pembelajaran IPA. Adapun peningkatannya terletak pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran IPA dengan menggunakan Media Pop-Up Book dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD, sementara penelitian ini hanya berfokus pada model inquiry based learning dengan subjek penelitian siswa kelas V SD.

Penelitian Ni Kt. Dewi Muliani, I Md. Citra Wibawa (2019) Mahasiswa jurusan PGSD dengan judul "*Pengaruh Model inquiry based learning Terbimbing Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA.*" Adapun tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui peningkatan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model inquiry based learning terbimbing berbantuan video dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model inquiry based learning terbimbing berbantuan video dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional ( $t$  hitung = 5,24 >  $t$  tabel = 2,042). Rata-rata hasil belajar IPA kelompok

eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol ( $22,82 > 17$ ), jadi model inquiry based learning terbimbing ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian penelitian, yaitu mengkaji mengenai model inquiry based learning dengan berbantuan video dan hasil belajar pembelajaran IPA. Adapun peningkatannya terletak pada fokus dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran IPA dengan menggunakan video, sementara penelitian ini hanya berfokus pada model pembelajaran Inkuiri.

Penelitian Ayu Cintya Dewi, Made Putra, I Gst Agung Oka Negara (2018) mahasiswa jurusan PGSD “*Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Video animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*” adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran inquiry berbantuan video animasi dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Tahun 2017/2018. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model inquiry berbantuan video animasi dengan siswa yang dibelajarkan dengan media konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inquiry berbantuan video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran IPA sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna.

Penelitian Abdul Rachman Tiro, Asrul, Heryani Rissakota (2020) *“Pengaruh Model inquiry based learning Terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Panca Indra Manusia Bagi Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong”* Penelitian bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Video Animasi, instrument yang digunakan adalah pretest dan posttest, tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data yaitu  $t_{hitung} > t_{table}$  ( $4.008 > 1.701$ ), dengan besarnya taraf signifikansi  $0,05$ , yakni ( $0,000 < 0,05$ ) maka hipotesis diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Model Inkuiri berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong.

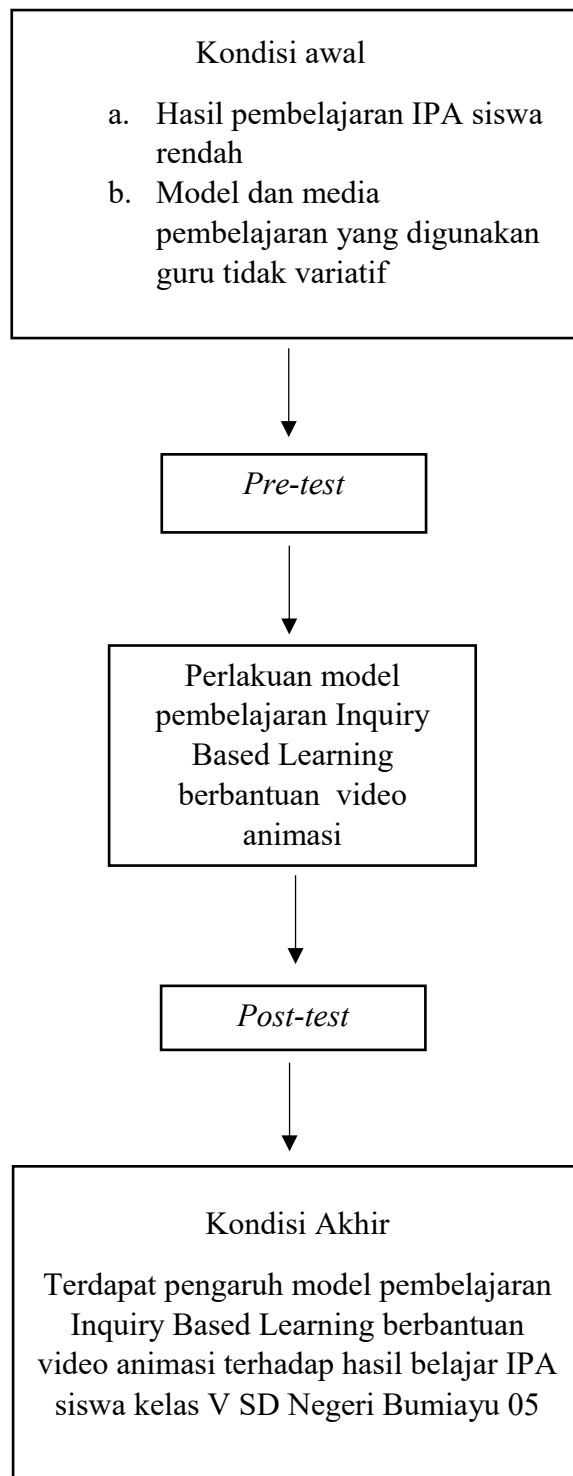
Penelitian Anisa Uroiva, Agustiningih, Kendid Mahmudi (2022) *“Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model inquiry based learning Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa”* Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa yang disebabkan oleh media video animasi yang penggunaannya didukung dengan model pembelajaran inkuiri. Subyek yang digunakan siswa SDN 1 Pesanggaran dengan kelas V A dan Kelas V B. Hasil penelitian tes kemampuan awal siswa kedua kelas adalah kelas control 61,84 dan kelas eksperimen 58,01. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan maka diperoleh hasil posttest yaitu kelas control sebesar 75,61 sedangkan kelas eksperimen 82,05. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model inquiry based learning terbimbing berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif siswa.

Research of Hamidatun Noor, Sri Wardani, Sri Sulistyorini (2022)  
*“ The Influence Of Guided Inquiry Model Assisted by Animation Media on Science Subjects Towards Curiosity Attitude and Mastery of Science Concepts”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model inkuiri terbimbing berbantuan video animasi terhadap peningkatan rasa ingin tahu dan penguasaan konsep sains siswa kelas V SDN 02 Bae Kudus. Hasil penelitian ini didapatkan rata-rata kelas kontrol sebesar 81,28 dibandingkan kelas eksperimen dengan rata-rata skor 84,73. Sedangkan dengan menggunakan uji t dengan uji sampel berpasangan diperoleh penguasaan konsep IPA kelas kontrol sebesar 78,00 pada kelas eksperimen dengan skor rata-rata sebesar 84,73 Dapat disimpulkan bahwa model inkuiri terbimbing berbasis video animasi efektif untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa agar siswa dapat belajar sehingga penguasaan konsep IPA pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model inquiry based learning berbantuan video terbukti layak digunakan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar.

Penjelasan dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan melalui penggunaan model inkuiri dalam pembelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi pendukung dalam penelitian ini.

### C. Kerangka Berpikir

Dari observasi yang dilaksanakan pada bulan Januari 2023 terdapat permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran di SD Negeri Bumiayu 05 masih sangat monoton, guru hanya menggunakan pembelajaran ekspositori yaitu guru hanya menjelaskan materi, lalu siswa mengerjakan soal sehingga perolehan hasil belajar IPA siswa kelas V masih kurang maksimal, bisa dilihat dari perolehan nilai ulangan harian siswa dari total 20 siswa, hanya 9 siswa yang nilainya mencapai KKM. Maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menunjang agar menciptakan keaktifan siswa, model pembelajaran yang menunjang adalah model inquiry based learning dengan berbantuan video animasi. Dengan diterapkannya model pembelajaran IBL berbantuan video animasi siswa akan lebih aktif dan senang dalam memahami materi, karena model tersebut memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi siswa. Dari permasalahan tersebut peneliti akan melakukan eksperimen dengan menerapkan model inquiry based learning berbantuan video animasi terhadap hasil belajar. Dari kegiatan eksperimen tersebut prestasi hasil belajar siswa di dalam kelas cukup tinggi. Sehingga dapat dilakukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bumiayu 05”*



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti menemukan bahwa pada kondisi awal, siswa kelas V SD Negeri Bumiayu 05 memiliki hasil belajar dalam pembelajaran IPA yang masih rendah. Hal ini akibat dari media dan model pembelajaran yang digunakan guru tidak variatif, guru hanya dengan metode ceramah, model ekspositori atau dalam pembelajaran guru hanya menjelaskan materi lalu setelah itu siswa mengerjakan soal-soal, tanya jawab dan penugasan. Mengetahui permasalahan tersebut, peneliti memberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal hasil pembelajaran IPA tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 siswa secara lebih mendetail. Langkah selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan model inquiry based learning berbantuan video animasi pada siswa tersebut. Kemudian peneliti memberikan posttest untuk mengetahui hasil pembelajaran IPA tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 siswa setelah diberi perlakuan. Hasil pretest dan posttest nantinya digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran IBL berbantuan video animasi terhadap hasil pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Bumiayu 05.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan tersebut, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut. Terdapat peningkatan pengaruh hasil pretest dan posttest setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran IBL berbantuan video animasi pada



pembelajaran IPA tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas V SD  
Negeri Bumiayu 05.