

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran Inkuiri

1. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Seperti pendapat Abidin (2016, hlm. 149) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan agar siswa menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah, topik, atau isu tertentu. Dijelaskan oleh Murfiah (2017, hlm. 129) bahwa:

“Pendekatan inkuiri merupakan pendekatan yang menekankan pada pembelajaran inkuiri, prinsip yang dikembangkan dalam pendekatan inkuiri ini adalah bersumber pada perumusan pertanyaan yang melibatkan siswa untuk menginvestigasi pengetahuan yang dapat dirasakan oleh siswa, penemuan yang dikembangkan dari sebuah pertanyaan dijawab sendiri, bukan penemuan yang dikembangkan dari orang lain, bisa saja dari orang lain, tetapi kurang melekat dalam diri siswa ketika penemuan itu dari orang lain.”

Dipaparkan oleh Rismayanti (2018, hlm. 30) bahwa model inkuiri merupakan kegiatan yang mengharuskan siswa terlibat aktif dalam mencari informasi secara sistematis sehingga dapat merumuskan sendiri pengetahuannya.

Dikemukakan oleh Shoimin (2014, hlm. 85) bahwa model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.

Dijelaskan oleh Gulo (dalam Andiasari, 2015, hlm. 16) bahwa “model pembelajaran inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis dan analitis sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.”

Dinyatakan oleh Andiasari (2015, hlm. 16) bahwa model pembelajaran *inquiry* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa selama pembelajaran dan peran guru sebagai pembimbing.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan pada perumusan pertanyaan yang mengharuskan siswa terlibat aktif untuk memiliki pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Inkuiri

Berdasarkan definisi-definisi di atas, salah satu yang membedakan model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran lainnya adalah karakteristik. Tentang hal ini Kuhlthau, Maniotes, dan Caspari (dalam Abidin, 2016 hlm. 152) memaparkan karakteristik model pembelajaran inkuiri sebagai berikut:

- a. Merepresentasikan konsep belajar seumur hidup.
- b. Terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, menggunakan berbagai sumber belajar, dan menekankan pencapaian proses dan hasil belajar
- c. Mentransfer konsep-konsep informasi.
- d. Melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran dari tahap awal hingga tahap akhir.
- e. Pembelajaran senantiasa dihubungkan dengan konteks kehidupan siswa.
- f. Pembelajaran dilangsungkan dalam komunitas belajar yang kolaboratif dan kooperatif.
- g. Guru dan siswa sama-sama terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Dijelaskan oleh Malo (2017, hlm. 21) bahwa pembelajaran inkuirimempunyai tiga karakteristik, yaitu:

- a. Pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan menemukan sendiri inti dari materi pelajaran yang dipelajari.

- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sesuatu yang dipertanyakan, diharapkan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri.
- c. Tujuan dari penggunaan strategi inkuiri dalam pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam pembelajaran inkuiri siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya.

Sejalan dengan itu, menurut Postman dan Weingartiner (dalam Amalia, 2016, hlm. 27) karakteristik model pembelajaran inkuiri adalah: (a) percaya diri terhadap kemampuan belajarnya; (b) senang saat berusaha memecahkan masalah; (c) percaya pada penilaian sendiri dan tidak sekedar bergantung pada penilaian orang lain maupun lingkungan; (d) tidak takut menjadi salah; (e) tidak ragu dalam menjawab; (f) fleksibilitas pandangan; (g) menghargai fakta dan mampu membedakan antara fakta dan opini. (h) tidak merasa perlu mendapat jawaban final untuk semua pertanyaan dan lebih merasa nyaman saat tidak mengetahui jawaban dari pertanyaan sulit daripada sekedar menerima jawaban yang sulit daripada sekedar menerima jawaban yang terlalu disederhanakan.

Ciri utama dalam pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (dalam Nuraviva, 2017, hlm. 23-24) adalah sebagai berikut:

- a. Inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses belajar tidak hanya menerima melainkan juga menemukan sendiri inti dari materi.

- b. Seluruh aktivitas siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
- c. Tujuan dari pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan-kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian dalam inkuiri siswa tidak hanya dituntut dalam menguasai materi tapi juga bagaimana mereka dapat menggunakan potensi dalam diri.

Adapun menurut Trowbrige (dalam Faza, 2016, hlm. 26) memaparkan bahwa inkuiri terbimbing memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Kemampuan peserta didik berkembang dari pengamatan spesifik menuju ke inferensi atau generalisasi.
- b. Tujuan adalah untuk memperkuat proses pengujian peristiwa atau objek dan kemudian sampai pada generalisasi yang sesuai dengan hasil pengamatan.
- c. Guru mengontrol peristiwa pembelajaran, data, materi atau objek dan bertindak sebagai pemimpin kelas.
- d. Tiap-tiap peserta didik bereaksi dan berusaha untuk membangun pola yang bermakna atas dasar hasil pengamatan sendiri dan orang lain dalam kelas.
- e. Kelas berfungsi sebagai laboratorium pembelajaran.
- f. Guru memotivasi peserta didik untuk mengkomunikasikan generalisasi yang telah dihasilkannya kepada teman sekelas sehingga setiap saling peserta didik saling menguntungkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- a. Selama proses pembelajaran, guru dan peserta didik sama-sama terlibat aktif.
- b. Model pembelajaran inkuiri menekankan terhadap aktivitas peserta didik untuk mencari dan menemukan dari apa yang dipelajari.
- c. Mampu membedakan antara fakta dengan opini.

- d. Mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara sistematis, logis dan kritis.
- e. Guru mengontrol proses pembelajaran, data, materi, atau objek dan berperan sebagai pemimpin di kelas.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri yang diperkenalkan oleh Albert Learning (dalam Murfiah, 2017, hlm. 131) mengikuti tahapan sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*planning*), yang mencakup pembuatan rencana untuk melakukan inkuiri. Guru dan siswa perlu menentukan topik inkuiri dan memilih sumber belajar atau sumber informasi yang diperlukan.
- b. Mencari informasi (*retrieving*), yang mencakup pengumpulan dan pemilihan informasi, serta mengevaluasi informasi. Kegiatan memperoleh informasi juga mencakup pelaksanaan aktivitas inkuiri untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.
- c. Mengolah (*processing*), yang mencakup analisis informasi dengan mencari hubungan dan melakukan inferensi.
- d. Mengkreasi (*creating*), yang mencakup kegiatan mengelola informasi, mengkreasi produk, dan memperbaiki produk.
- e. Berbagi (*sharing*), yang mencakup komunikasi atau paparan hasil pada audien yang terkait.
- f. Mengevaluasi (*evaluating*), yang mencakup aktivitas evaluasi produk dan evaluasi proses inkuiri yang telah dilakukan. Kemampuan yang diharapkan adalah transfer kemampuan dalam menangani masalah lain.

Pembelajaran inkuiri memiliki pengaturan atau sintaks tersendiri, salah satunya adalah langkah-langkah penerapan model pembelajar inkuiri. Hal ini diungkapkan oleh Abidin (2016, hlm. 1) bahwa tahapan MPI adalah sebagai berikut.

- a. Prapembelajaran. Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru disebelum pembelajaran inti dimulai. Pada tahapan ini guru merancang pembelajaran, mempersiapkan media dan sumber belajar, mengorganisasikan siswa, dan menjelaskan prosedur pembelajaran.

b. Fase 1: Menetapkan Masalah.

Pada tahap ini siswa mencari masalah apa yang akan diteliti sekaligus menentukan cara yang akan dipilihnya dalam meneliti masalah tersebut. Pada akhir tahap ini siswa harus menuliskan rumusan masalah yang akan dicari jawabannya melalui kegiatan penelitian. Tugas guru pada tahap ini adalah memotivasi siswa untuk mampu menemukan masalah.

c. Fase 2: Merumuskan Hipotesis

Pada tahapan ini siswa belajar merumuskan hipotesis atau jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah diajukannya pada tahap sebelumnya dengan mengoptimalkan apa yang telah mereka ketahui. Tugas guru pada tahap ini adalah membantu siswa membangkitkan skemanya dan membimbing siswa membuat hipotesis.

d. Fase 3: Melaksanakan Penelitian/ Eksperimen

Pada tahap ini siswa merencana dan melaksanakan kegiatan penelitian atau eksperimen. Selama melaksanakan eksperimen/penelitian, siswa mencatat seluruh proses dan hasil penelitian atau eksperimen sebagai data penting yang akan diolah dan dianalisis. Tugas guru pada tahap ini memfasilitasi, membantu, dan memberikan solusi kepada siswa selama melaksanakan kegiatan penelitian/ eksperimen.

e. Fase 4: Mengolah dan Menganalisis Data

Pada tahap ini siswa mengolah dan menganalisis berbagai data yang diperoleh pada kegiatan penelitian/ eksperimen. Tugas guru pada tahap ini adalah membimbing siswa mengolah dan menganalisis data dan jika diperlukan memberikan gambaran model pengolahan dan penganalisan data yang benar.

f. Fase 5: Menguji Hipotesis

Pada tahap ini siswa menguji hipotesis yang telah diajukannya. Jika hipotesis terbukti siswa harus mampu menjelaskan secara terperinci alasan-alasan keberterimaan hipotesis. Demikian pula sebaliknya, siswa harus memberikan argumentasi ilmiah jika hipotesisnya tidak terbukti. Tugas guru adalah mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, evaluative, dan kreatif.

g. Fase 6: Membuat Simpulan Umum

Pada tahap ini siswa merumuskan simpulan umum atau akhir atas hasil kegiatan inkuiri yang telah dilaksanakannya. Simpulan ini hendaknya mampu menjawab rumusan masalah yang diajukan sebelumnya. Tugas guru adalah membantu siswa menyusun simpulan yang ilmiah dan sistematis.

h. Fase 7: Menyajikan Hasil

Pada tahap ini perwakilan siswa tiap kelompok memaparkan hasil kerjanya. Pemaparan dilanjutkan diskusi kelas dengan dimoderatori dan difasilitatori oleh guru. Pada tahap ini guru juga melakukan penilaian atas performa atau produk yang dihasilkan oleh siswa.

i. Pascapembelajaran

Pada tahap ini guru membahas kembali masalah dan solusi alternatif yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam prosesnya guru membandingkan antara solusi satu dengan solusi lain hasil pemikiran siswa atau juga dibandingkan dengan solusi secara teoritis yang telah ada.

Sejalan dengan itu, dipaparkan pula oleh Eggen dan Kauchak (dalam Putra dkk, 2014, hlm. 5) bahwa tahapan pembelajaran inkuiri terbimbing terdiri dari enam tahapan yaitu:

- a. Menyajikan pertanyaan atau masalah, diberikan oleh guru untuk diidentifikasi oleh siswa.
- b. Membuat hipotesis, dilakukan oleh siswa untuk menentukan hipotesis yang relevan untuk diprioritaskan dalam penyelidikan.
- c. Merancang percobaan, siswa menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis dalam merancang suatu percobaan.
- d. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi, siswa mencari informasi melalui percobaan berdasarkan langkah-langkah yang dibuat.
- e. Mengumpulkan dan menganalisis data, setelah data hasil percobaan terkumpul, siswa diberikan kesempatan untuk membacakan hasil pengolahan data.
- f. Membuat kesimpulan, dari pembacaan hasil percobaan, siswa menyimpulkan hasil percobaan yang mereka lakukan.

Adapun pendapat lain, dijelaskan oleh Sanjaya (2014, hlm. 201-205) bahwa secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana pembelajaran secara responsif. Pada langkah ini guru mengondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Berbeda dengan tahapan *preparation* dalam strategi pembelajaran ekspositori (SPE) sebagai langkah untuk mengondisikan agar siswa siap menerima pelajaran, pada langkah orientasi dalam strategi pembelajaran inkuiri, guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan strategi pembelajaran inkuiri sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah tanpa kemauan dan kemampuan itu tidak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah:

- 1) Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- 2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahapan ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan.
- 3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

b. Merumuskan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting

dalam strategi inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir. Dengan demikian, teka-teki yang menjadi masalah dalam berinkuiri adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Ini penting dalam pembelajaran inkuiri beberapa hal yang harus diperhatikan dalam rumusan masalah, diantaranya:

- 1) Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa. Siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Dengan demikian, guru sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, guru hanya memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebaiknya diserahkan kepada siswa.
- 2) Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Artinya, guru perlu mendorong agar siswa dapat merumuskan masalah yang menurut guru jawaban sebenarnya sudah ada, tinggal siswa mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti.
- 3) Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa. Artinya, sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses inkuiri, guru perlu yakin terlebih dahulu bahwa siswa sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah jangan harapkan siswa dapat melakukan tahapan inkuiri selanjutnya, manakala ia belum paham konsep-konsep yang terkandung dalam rumusan masalah.

c. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Proses berpikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Manakala individu dapat

membuktikan tebakannya, maka ia akan sampai pada posisi yang bisa mendorong untuk berpikir lebih lanjut. Oleh sebab itu, potensi untuk mengembangkan kemampuan menebak pada setiap individu harus dibina. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman, dengan demikian setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mempunyai hipotesis yang rasional dan logis.

d. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang dianjurkan. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam mengembangkan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Sering terjadi kemacetan berinkuiri adalah manakala siswa tidak apresiatif terhadap pokok permasalahan. Tidak apresiatif itu biasanya ditunjukkan oleh gejala-gejala ketidakbergairah dalam belajar. Manakala guru menemukan gejala-gejala semacam ini, maka guru hendaknya secara terus menerus memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pernyataan secara merata kepada seluruh siswa sehingga mereka terangsang untuk berpikir.

e. Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Di samping itu menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

f. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan hasil dalam proses pembelajaran. Seiring terjadi, oleh karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

Dipaparkan oleh Gulo (dalam Malo 2017, hlm. 24) bahwa kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

a. Mengajukan pertanyaan atau permasalahan.

Kegiatan inkuiri dimulai ketika pertanyaan atau permasalahan diajukan.

b. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas pernyataan atau solusi permasalahan yang dapat diuji dengan data.

Selain itu, menurut Shoimin (2014, hlm. 85-86) langkah-langkah dalam model pembelajaran inkuiri adalah:

a. Membina suasana yang responsif diantara siswa.

b. Mengemukakan permasalahan untuk diinkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya. Kemudian, mengajukan pertanyaan ke arah mencari, merumuskan, dan memperjelas permasalahan dari cerita dan gambar.

- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut.
- d. Merumuskan hipotesis/ perkiraan yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat setidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut. Guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
- e. Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
- f. Pengambilan kesimpulan dilakukan guru dan siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran inkuiri yang harus disiapkan oleh guru adalah sebagai berikut:

- a. Merancang pembelajaran serta mempersiapkan perangkat pembelajaran dilanjutkan dengan menyajikan masalah atau pertanyaan sekaligus menentukan cara yang akan dipilih untuk merumuskan masalah yang akan dicari jawabannya oleh peserta didik.
- b. Merumuskan hipotesis atau jawaban sementara ini akan terlihat setelah pengumpulan data dan pembuktian data dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya dengan pengetahuan yang telah mereka ketahui.
- c. Pengumpulan dan pemilihan informasi mencakup pelaksanaan aktivitas untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hasil percobaan terkumpul peserta didik diberikan kesempatan untuk membacakan hasil pengolahan data.
- d. Menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data yang diajukan sebelumnya setelah itu guru membantu peserta didik menyusun kesimpulan yang ilmiah dan sistematis lalu salah satu peserta didik memaparkan hasil pekerjaannya dari setiap kelompok di depan kelas.

- e. Membahas kembali masalah dan solusi yang disimpulkan berdasarkan hasil dalam pengujian hipotesis yang mereka lakukan lalu guru menyimpulkan data mana yang relevan.

4. Kelebihan Model Pembelajaran Inkuiri

Setiap model pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah beberapa keunggulan dari model pembelajaran inkuiri menurut Trianto (dalam Rismayanti, 2018, hlm. 35), diantaranya:

- a. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui pembelajaran ini dianggap jauh lebih bermakna.
- b. Pembelajaran ini dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c. Pembelajaran ini merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d. Keuntungan lain adalah dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Selain itu, dijelaskan pula oleh Roestiyah (dalam Putra dkk, 2014, hlm. 4) bahwa model inkuiri memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut. Membentuk *self concept* dan memperkuat ingatan pada diri siswa, dapat mendorong untuk bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur, dan terbuka, serta mendorong siswa untuk berpikir intuitif, memberi kepuasan bersifat instrinsik sehingga menimbulkan proses belajar yang lebih merangsang, dapat mengembangkan bakat/ kecakapan individu dengan memberi kebebasan pada siswa untuk belajar mandiri, dapat menghindari siswa belajar secara tradisional, dapat memberikan waktu secukupnya pada siswa sehingga dapat mengakomodasi informasi.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Putra, dkk (2014, hlm. 5) menjelaskan bahwa model inkuiri terbimbing mempunyai keunggulan seperti:

- a. Pembelajaran menjadi lebih inovatif.
- b. Guru mudah dalam mengatur kelas.
- c. Siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran.
- d. Siswa dapat berpikir imiah dan dapat memecahkan masalah sendiri serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun beberapa kelebihan dari model pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (dalam Setiasih dkk, 2016, hlm. 424), yaitu:

- a. Menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- b. Memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c. Dianggap sebagai model yang sesuai dengan perkembangan psikologi modern.
- d. Dapat melayani siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.

Selanjutnya kelebihan model dengan pendekatan *inquiry based learning* menurut Sagala (dalam Amalia, 2016, hlm. 33) sebagai berikut:

- a. Dapat membentuk dan mengembangkan “*self-concept*” pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- b. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- c. Medorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif,jujur dan terbuka.
- d. Mendorong peserta didik untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- e. Memberikan kepuasan yang bersifat intrinsik.
- f. Situasi proses belajar menjadi merangsang.
- g. Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- h. Memberikan kebebasan peserta didik untuk belajar sendiri.
- i. Peserta didik dapat menghindari dari cara-cara belajar tradisional.
- j. Dapat memberikan waktu pada peserta didik secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- a. Menekankan kepada pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.
- b. Dapat mengembangkan bakat siswa dengan memberi kebebasan pada siswa untuk belajar mandiri.
- c. Pembelajaran menjadi lebih inovatif.
- d. Dianggap sebagai model yang sesuai dengan perkembangan psikologi modern.
- e. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

5. Kekurangan Model Pembelajaran Inkuiri

Adapun kekurangan dari pembelajaran inkuiri seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (dalam Rismayanti, 2018, hlm. 37), yaitu:

- a. Pembelajaran dengan inkuiri memerlukan kecerdasan siswa yang tinggi. Bila siswa kurang cerdas hasil pembelajarannya kurang efektif.
- b. Memerlukan perubahan kebiasaan cara belajar siswa yang menerima informasi dari guru apa adanya.
- c. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar.
- d. Karena dilakukan secara berkelompok, kemungkinan ada anggota yang kurang aktif.
- e. Pembelajaran inkuiri kurang cocok pada anak yang usianya terlalu muda, misalkan SD.
- f. Cara belajar siswa dalam metode ini menuntut bimbingan guru yang lebih baik.
- g. Untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak, akan sangat merepotkan guru.
- h. Membutuhkan waktu yang lama dan hasilnya kurang efektif jika pembelajaran ini diterapkan pada situasi kelas yang kurang mendukung.
- i. Pembelajaran akan kurang efektif jika guru tidak menguasai kelas.

Selanjutnya kelemahan strategi pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (2014, hlm. 208-209), diantaranya:

- a. Jika SPI digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- b. Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- d. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka SPI akan sulit di implementasikan oleh setiap guru.

Sejalan dengan itu, menurut Trianto (2014, hlm. 83) pembelajaran inkuiri juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- a. Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- b. Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- d. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi ini tampaknya akan sulit diimplementasikan.

Sehubungan dengan itu, menurut Sagala (dalam Amalia, 2016 hlm. 34) kekurangan model pembelajaran inkuiri sebagai berikut: (a) diharuskan adanya kesiapan mental pada peserta didik; (b) perlu adanya proses penyesuaian/ adaptasi dari metode tradisional ke pendekatan ini; (c) dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Disamping itu, menurut Thabany (dalam Malo, 2017, hlm. 27-28) pembelajaran inkuiri mempunyai kelemahan, diantaranya:

- a. Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.
- b. Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.
- c. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyelesaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- d. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka strategi ini tampaknya akan sulit diimplementasikan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran inkuiri adalah pembelajaran dengan inkuiri memerlukan kecerdasan peserta didik yang tinggi bila peserta didik kurang cerdas maka hasilnya kurang efektif, sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar, sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik, serta sulit mengimplementasikan karena memerlukan waktu yang panjang.

B. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman, muncul berbagai macam teknologi yang semakin pesat begitupun dengan bahan ajar yang mendukung kegiatan pembelajaran saat ini. Mulai dari bentuk bahan ajar cetak, lalu ke bahan audio hingga bahan ajar video.

Dijelaskan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Prastowo, 2015, hlm. 300), video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Atau, dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Dijelaskan oleh Prastowo (2015, hlm. 301) bahwa:

“Video termasuk dalam kategori bahan ajar audiovisual atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi, yaitu yaitu materi visual dan materi

auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif.”

Dipaparkan oleh Wati (2016, hlm. 48) bahwa video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak ... Media video merupakan salah satu jenis media yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

Dikemukakan oleh Busyaeri, Udin, dan Zaenuddin (2016, hlm. 118) bahwa video merupakan audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah.

Dijelaskan oleh Munir (dalam Batubara dan Ariani, 2016, hlm. 48) “mendefinisikan video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan pereskonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga video tampak seperti gambar yang bergerak.”

Dari pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan alat media atau bahan ajar yang menayangkan gambar bergerak disertai dengan suara yang banyak diminati oleh peserta didik terutama anak-anak sekolah dasar.

2. Karakteristik Video Pembelajaran

Karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran menurut Busyaeri dkk (2016, hlm. 129), diantaranya adalah:

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- g. Mengembangkan imajinasi.
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic.
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
- j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Adapun karakteristik video pembelajaran menurut Riyana (dalam Ayuningrum, 2012, hlm. 22) yaitu:

- a. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan) dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. *Stand Alone*. (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. *User Friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakaiannya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
- d. Representasi isi materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- e. Visualisasi dengan media materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

- f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Dipaparkan pula oleh Wati (2016, hlm. 45-46) bahwa karakteristik atau ciri yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Bersifat linear

Media audio visual biasanya bersifat linier dan media ini menyajikan visual yang dinamis.

b. Sesuai petunjuk penggunaan

Media audio visual ini biasanya digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.

c. Representasi fisik

Media audio visual ini merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Audio visual dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

d. Variatif

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menarik. Media ini menampilkan banyak variasi dalam setiap penyajiannya. Perubahan-perubahan tingkat kecepatan tingkat belajar siswa mengenai suatu tema pembelajaran akan diikuti oleh tampilan audio visual yang bervariasi. Guru harus pandai memanfaatkan audio visual sebagai media pembelajaran.

Selain itu, menurut Arsyad (dalam Awang, 2016, hlm. 23-24) bahwa ciri-ciri video pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah video yang mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Objektif video dikatakan objektif apabila video yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang luas dan mendalam, menunjukkan pengalaman secara kongkrit kepada peserta didik.
- b. Bermanfaat video pembelajaran dapat menambah dan memperkaya pengetahuan peserta didik. Video pembelajaran yang digunakan harus berkaitan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan seperti fakta dan konsep-konsepnya. Media yang sesuai dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Mengandung nilai pendidikan topik yang dipaparkan harus relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang berkesan dapat membantu peserta didik membentuk konsep dengan mudah dan jelas sehingga pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran mudah dan jelas sehingga pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran dapat memupuk pemikiran kritis, analitis, dan nilai-nilai murni seperti bertanggung jawab, jujur, dan positif.
- d. Menarik perhatian penggunaan video harus menarik dengan penggunaan warna yang menarik dan suara yang sesuai. Video diharapkan memaparkan persembahan visual yang menarik, menyenangkan bagi siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Umam dkk (2016, hlm. 3) menyatakan bahwa karakteristik audio-visual diantaranya, yaitu: (a) bersifat linear, (b) menyajikan visual yang dinamis, (c) digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang, (d) merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak, (e) dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, (f) berorientasi pada guru.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik dari video pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Mampu mengatasi jarak dan waktu serta menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- b. Memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna, informasi dapat diterima secara utuh dan tidak bergantung pada bahan ajar lainnya.
- c. Media pembelajaran lebih menarik.
- d. Menciptakan pembelajaran yang luas dan menunjukkan pengalaman belajar secara kongkrit kepada peserta didik.
- e. Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang.

3. Fungsi Video Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (dalam Noviatami, 2016, hlm. 17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Adapun pendapat Wati (2016, hlm. 51-54) memaparkan bahwa fungsi media pembelajaran berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

a. Fungsi edukatif

Fungsi edukatif ini dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan seperti mendidik siswa untuk berpikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas cakrawala beripikir siswa.

b. Fungsi sosial

Fungsi sosial dari media pembelajaran audio visual ini adalah dapat memberikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama pada setiap orang. Sehingga hal tersebut dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang, cara bergaul, dan adat istiadat.

c. Fungsi ekonomis

Fungsi ekonomis dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan. Selain itu, audio visual ini juga dapat menekan sedikit mungkin penggunaan biaya, tenaga, dan waktu tanpa harus mengurangi efektivitas dalam pencapaian tersebut.

d. Fungsi budaya

Sementara fungsi budaya ini dapat memberikan perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia, dapat mewariskan serta meneruskan unsur-unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

Sejalan dengan itu, menurut Busyaeri (2016, hlm. 128-129) video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah baik kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal.

- a. Pada ranah kognitif, pebelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.
- b. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung sampai kepada sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.
- c. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.
- d. Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara berjama'ah. Misalnya tentang resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Selain pendapat di atas, menurut Arsyad (dalam Yudianto, 2017, hlm. 234) media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

- a. Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video.
- b. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens.
- c. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang.
- d. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

Selanjutnya menurut Sudjana dan Rivai (dalam Yudianto, 2017, hlm. 234) menyatakan bahwa manfaat media video yaitu: (a) dapat menumbuhkan motivasi; (b) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi video pembelajaran diantaranya, yaitu fungsi edukatif ini memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan, fungsi kognitif ini menonton video setelah atau sebelum membaca dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar, fungsi afektif ini mampu membangun emosi dan sikap audiens, makna pesan dari tayangan video pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga peserta didik lebih memahami dan memungkinkan terjadinya pencapaian tujuan penyampaian.

4. Kelebihan Video Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki beberapa keunggulan dan keterbatasan yang perlu diketahui. Kelebihan dari video menurut Wati (2016, hlm. 62) diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya.

- b. Dengan alat perekam pita video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- d. Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- e. Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentaryang akan didengar.
- f. Guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar. Maksudnya, kontrol sepenuhnya di tangan guru.
- g. Saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan.

Dari hasil penelitian *American Hospital Association* (dalam Prastowo, 2015, hlm. 303) bahwa kelebihan-kelebihannya, antara lain bermanfaat untuk menggambarkan gerakan, keterkaitan, dan memberikan dampak terhadap topik yang dibahas; dapat diputar ulang. Selain itu gerakan mulut dapat direkam dengan video; dapat dimasukan teknik film lain, seperti animasi; dapat dikombinasikan antara gambar diam dengan gerakan; dan proyektor standar dapat ditemukan dimana-mana.

Dipaparkan oleh Munir (dalam Batubara dan Ariani, 2016, hlm. 65) keunggulan penggunaannya dalam media pembelajaran antara lain adalah:

- a. Mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian.
- b. Mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar.
- c. Penggunaan dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- d. Sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
- e. Lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks.
- f. Mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara.

Sejalan dengan pendapat di atas, Arsyad (dalam Noviatami, 2016, hlm. 21-22) keuntungan penggunaan media pembelajaran audio-visual, antara lain:

- a. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain.
- b. Dapat menampilkan tayangan yang merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang.
- c. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, media pembelajaran audio-visual dapat membentuk sikap dan perilaku siswa, misalnya tayangan mengenai dampak lingkungan kotor terhadap diare, membuat siswa menunjukkan sikap negatif terhadap lingkungan kotor, dan muncul perilaku membuang sampah pada tempatnya.
- d. Mengandung nilai-nilai yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.

Adapun pendapat Daryanto (dalam Ayuningrum, 2012, hlm. 24) bahwa keuntungan menggunakan media video antara lain:

Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai kehadiran siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari video pembelajaran yaitu menarik perhatian untuk periode yang singkat, dapat diputar ulang untuk melihat gambar yang lebih fokus, sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, melengkapi pengalaman-pengalaman dasar belajar peserta didik, sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan.

5. Kelemahan Video Pembelajaran

Video pembelajaran juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diketahui. Keterbatasan-keterbatasan menurut *American Hospital Association* (dalam Prastowo, 2015, hlm. 303) yaitu ongkos produksinya mahal dan tidak kompatibel untuk beragam format video. Namun, untuk dua keterbatasan ini, kalau kita amati dari kondisi sekarang, kelihatannya sudah tidak relevan lagi. Sebab, saat ini kita bisa menemukan berbagai alat perekam video dengan harga murah, misalnya dengan menggunakan peralatan telekomunikasi (terutama *hand phone*) atau peralatan digital multimedia *player* (misalnya MP5, MP6, dan MP7). Dari sisi format videonya, untuk saat ini juga lebih kompatibel, bahkan dengan peralatan dan *software* yang tersedia di pasaran maupun di internet, kita bisa mengubah-ubah formatnya ke berbagai jenis format video yang kita inginkan. Caranya yakni dengan menjalankan *software* konversi video yang kita inginkan. Beberapa contoh format video digital, antara lain *mpeg*, *avi*, *flv*, *3gp*, dan sebagainya.

Dijelaskan oleh Wati (2016, hlm. 63) kekurangan dari video diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian audien sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan.
- b. Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c. Tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d. Peralatan yang mahal dan kompleks.

Sejalan dengan hal di atas, Busyaeri, Udin dan Zaenuddin (2016, hlm. 130) menjelaskan bahwa video/film juga memiliki kekurangan, di antaranya:

- a. Sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut;
- b. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, terutama bagi guru, maaf, dengan gaji pas-pasan di negeri ini;
- c. Penyanggannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

Adapun pendapat Arsyad (dalam Noviatami, 2016, hlm. 23) mengemukakan bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran audio-visual antara lain:

- a. Pengadaan media pembelajaran audio-visual umumnya membutuhkan biaya yang mahal.
- b. Pada saat penayangan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan oleh media.
- c. Video yang tersedia untuk penayangan audio-visual tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video ini dirancang dan diproduksi khusus untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu.

Dipaparkan pula oleh Sanjaya (dalam Nimah, 2013, hlm. 22) bahwa kelemahan media video adalah:

- a. Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
- b. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual video.
- c. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya.
- d. Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelemahan dari video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Ongkos produksi mahal dan tidak kompatibel untuk beragam format video.
- b. Peralatan yang mahal dan kompleks.
- c. Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- d. Saat penayangan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang disampaikan oleh media.
- e. Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suara yang keras.

C. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Secara harafiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. Aktif mendapat awalan *ke-* dan akhiran *-an*, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan (Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Anggraeni dan Wasitohadi, 2014, hlm. 125).

Dijelaskan oleh Anggraeni dan Wasitohadi (2014, hlm. 126) bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.

Dikemukakan oleh Kurniawati (2017, hlm. 25) bahwa keaktifan anak dalam belajar merupakan persoalan penting yang mendasar yang harus dipahami, didasari dan dikembangkan oleh siswa dalam setiap bentuk kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Sriyono (dalam Ginawati 2017, hlm. 10) menyatakan bahwa keaktifan adalah pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif secara jasmani maupun rohani.

Dipaparkan oleh Sunarto (2013, hlm. 8) bahwa keaktifan belajar merupakan tindakan atau aspek-aspek yang dilakukan oleh siswa berkaitan dengan pengaruh siswa dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu perilaku yang dilakukan dan harus dipahami, didasari, serta dikembangkan berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar oleh peserta didik secara aktif jasmani maupun rohani.

2. Karakteristik keaktifan belajar

Peserta didik dikatakan aktif apabila peserta didik melakukan sesuatu hal, seperti menulis, membaca buku paket ataupun literature lain, siswa berani bertanya tentang materi yang belum dipahami, mengungkapkan pendapat, dan sebagainya. Siswa mempelajari ilmu pengetahuan, mengalaminya (mengamati, mengobservasi, mempraktekkan, dan menganalisis). Menemukan pengetahuan maksudnya selama proses pembelajaran siswa

pasti menemukan pengetahuan maksudnya selama proses pembelajaran siswa pasti menemukan permasalahan berupa materi yang belum dipahami. Rasa ingin tahu yang tinggi akan membangkitkan peserta didik untuk aktif bertanya kepada guru ataupun teman yang lebih mengetahuinya. Biasanya pada pelajaran praktek, siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan penasaran, sehingga peserta didik akan mencoba dan mempraktekannya. Peserta didik yang aktif akan mengemukakan hasil pemikiran dan pendapat yang ditemukan mengenai informasi tertentu (Sulistiyani dalam Febriana, 2018, hlm. 49-50).

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sudjana (Syahputri, 2018, hlm. 5) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam hal sebagai berikut:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- e. Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.

Selain itu, menurut Sanjaya (dalam Syahputri, 2018, hlm. 6-7) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dapat diidentifikasi dari adanya ciri sebagai berikut:

- a. Adanya keterlibatan peserta didik dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses belajar mengajar dan evaluasi.
- b. Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa baik melalui kegiatan mengalami, menganalisa, berbuat dan pembentukan sikap.
- c. Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.
- d. Guru bertindak sebagai fasilitator dan koordinator kegiatan belajar siswa, bukan sebagai pengajar (instruktur) yang mendominasi kegiatan di kelas

menggunakan berbagai metode secara bervariasi, alat dan media pengajaran.

Adapun pendapat Suryosubroto (dalam Suarni, 2017, hlm. 131) ciri-ciri siswa aktif dibagi menjadi 10 kelompok, yaitu: (a) aktif dalam kegiatan pembelajaran; (b) aktif bertanya dan mengemukakan pendapat; (c) aktif dalam menyelesaikan soal-soal di depan kelas atau soal latihan dari buku paket; (d) memiliki usaha yang menonjol; (e) tidak rebut pada saat pembelajaran berlangsung; (f) bertanggungjawab atas tugas yang diberikan; (g) memiliki semangat belajar yang tinggi; (h) tidak suka membuang-buang waktu; (i) puas terhadap nilai sebagai hasil usaha sendiri; (j) suka berinteraksi dengan orang-orang; (k) pengetahuan dipelajari, dialami, dan ditemukan oleh siswa; (l) mencoba sendiri konsep-konsep; (m) siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya. Sedangkan menurut Rosalia (dalam Sholikhin, 2015, hlm. 5) menjelaskan bahwa peserta didik dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan karakteristik seperti sering bertanya kepada guru atau peserta didik lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik keaktifan belajar yaitu, rasa ingin tahu yang tinggi akan membangun peserta didik untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya kepada guru atau teman, menilai kemampuan dirinya dengan hasil-hasil yang diperoleh, adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik dalam kegiatan mengalami, menganalisa, berbuat, dan pembentukan sikap, bertanggungjawab atas tugas yang diberikan, serta senang diberikan tugas.

3. Upaya meningkatkan keaktifan belajar

Beberapa bentuk upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa antaranya dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, menerapkan prinsip individualitas siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran (Ilham dalam Sunarto, 2013, hlm. 9).

Adapun menurut Sunarto (2013, hlm. 9) “Sebagai upaya untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, hendaknya guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran, disamping untuk memperjelas materi yang disampaikan juga akan dapat menarik minat siswa.”

Selain itu, menurut Sanjaya (dalam Syahputri, 2018, hlm. 11-13) menyatakan bahwa upaya yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, artinya tujuan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh guru, akan tetapi diharapkan peserta didik pun terlibat dalam menentukan dan memutuskannya.
- b. Menyusun tugas-tugas belajar bersama peserta didik. Artinya, tugas-tugas apa yang sebaiknya dikerjakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya ditentukan oleh guru akan tetapi melibatkan peserta didik. Artinya, tugas-tugas apa yang sebaiknya dikerjakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya ditentukan oleh guru akan tetapi melibatkan peserta didik. Hal ini penting dilakukan untuk memupuk tanggung jawab peserta didik. Biasanya manakala peserta didik terlibat dalam menentukan jenis tugas dan batas akhir penyelesaiannya, peserta didik akan lebih bertanggung jawab untuk mengerjakannya.
- c. Memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan. Dengan memberitahukan rencana pembelajaran, maka peserta didik akan semakin paham apa yang harus dilakukan. Hal ini dapat mendorong peserta didik akan semakin paham apa yang harus dilakukan. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif dan kreatif.
- d. Memberikan bantuan dan pelayanan kepada peserta didik yang memerlukannya. Guru perlu menyadari bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang sangat beragam. Oleh karena kemampuannya itu guru

perlu melakukan kontrol kepada peserta didik untuk melayani setiap peserta didik terutama peserta didik yang dianggap lambat dalam belajar.

- e. Memberikan motivasi, mendorong peserta didik untuk belajar dan lain sebagainya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan. Dalam hal ini, pertanyaan tidak hanya semata-mata berfungsi untuk menguji kemampuan peserta didik melainkan melalui pertanyaan guru dapat mendorong peserta didik agar termotivasi untuk belajar, selain itu melalui pertanyaan guru juga dapat membimbing peserta didik berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, kemampuan yang berhubungan dengan berbagai keterampilan bertanya harus dikuasanya oleh guru.
- f. Membantu peserta didik dalam menarik suatu kesimpulan. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru tidak menyimpulkan sendiri pokok bahasan yang dipelajari, proses dan kesimpulan apa yang dapat ditarik sebaiknya diserahkan kepada peserta didik namun tetap dengan bantuan dari guru, maksudnya ialah guru hanya berperan sebagai pembantu dan pengarah bagi peserta didik dalam merumuskan kesimpulan.
- g. Guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai penunjuk dan fasilitator dalam memanfaatkan sumber belajar lainnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Ibid (dalam Syahputri, 2018, hlm. 13) untuk membangkitkan keaktifan jiwa (psikis) siswa guru perlu:

- a. Mengajukan pertanyaan dan membimbing siswa.
- b. Memberikan tugas-tugas untuk memecahkan masalah-masalah, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya.
- c. Menyelenggarakan berbagai percobaan dengan menyimpulkan keterangan, memberikan pendapat, dan sebagainya.

Untuk membangkitkan keaktifan jasmani, maka guru perlu:

- a. Menyelenggarakan berbagai bentuk pekerjaan keterampilan di laboratorium, atau di laboratorium, atau di ruang praktek lainnya.
- b. Mengadakan pameran, karyawisata, dan sebagainya.

Selanjutnya menurut Usman (dalam Wibowo, 2016, hlm. 131) “cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah

mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya meningkatkan keaktifan peserta didik yaitu, meningkatkan minat peserta didik, menggunakan media dalam pembelajaran, memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, mengajukan pertanyaan dan membimbing peserta didik, serta usaha apa yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

4. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Dipaparkan oleh Sardiman (dalam Nugroho, 2015, hlm. 24) bahwa untuk melihat terwujudnya cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa indikator. Melalui indikator tersebut dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar, berdasarkan apa yang telah dirancang guru selama ini dalam kegiatan pembelajaran. Indikator tersebut diantaranya adalah:

- a. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan.
- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan, proses dan kelanjutan belajar.
- c. Penampilan berbagai usaha/ keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar.
- d. Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru (kemandirian belajar).

Sejalan dengan itu, menurut Sudjana (dalam Sunarto, 2013, hlm. 9-10) mengemukakan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam:

- a. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru (awal, inti, akhir)
- b. Kerjasama antara siswa dalam kelompok.
- c. Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat sendiri.
- d. Keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan.
- e. Memberikan pendapat atau gagasan yang cemerlang.

- f. Saling membantu dalam menyelesaikan masalah dalam diskusi kelompok.
- g. Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat.

Dipaparkan pula oleh Sari dkk (2013, hlm. 3) bahwa indikator keaktifan yang harus dicapai siswa antara lain (a) memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, (b) menjawab pertanyaan guru, (c) mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain, (d) mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi, (e) membaca materi, (f) memberikan pendapat ketika diskusi, (g) mendengarkan pendapat teman, (h) memberikan tanggapan, (i) berlatih menyelesaikan latihan soal, (j) berani mempresentasikan hasil diskusi, (k) mampu memecahkan masalah ketika turnamen, dan (l) berminat mengikuti turnamen.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Deirich (dalam Febriana, 2018, hlm. 54) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Kegiatan visual (visual activities), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- b. Kegiatan lisan (oral activities), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau mengamati pekerjaan orang lain.
- c. Kegiatan mendengarkan (listening activities), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan.
- d. Kegiatan menulis (writing activities), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- e. Kegiatan menggambar (drawing activities), yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.
- f. Kegiatan emosional (emotional activities), yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- g. Kegiatan motorik (motor activities), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- h. Kegiatan mental, yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.

Indikator keaktifan peserta didik menurut Syahputri (2018, hlm. 7) yang menjadi patokan penilaian pada pembelajaran, sebagai berikut: (a)

memperhatikan penjelasan guru, (b) memperhatikan presentasi teman, (c) merangkum materi pembelajaran, (d) menggunakan media belajar dengan baik, (e) berdiskusi atau berpartisipasi dalam kelompok, (f) membacakan hasil diskusi kelompok, (g) mengajukan pertanyaan, (h) menjawab pertanyaan, (i) menanggapi, (j) memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan.
- b. Kerjasama antara peserta didik dalam kelompok.
- c. Mengajukan pertanyaan kepada guru dan peserta didik lainnya.
- d. Kegiatan membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- e. Menjawab pertanyaan.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Hasil Penelitian Salahudin As'ad (2015)

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Teknik Audio Video SMK N 3 Mataram Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar”. Kendala yang dihadapi di kelas yaitu, siswa mengalami kesulitan belajar pada materi sistem konversi bilangan selain itu guru cenderung menggunakan metode konvensional. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) mengetahui pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Mataram mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar; dan (2) mengetahui pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap minat belajar peserta didik kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Mataram mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar. Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode *quasi eksperimental* (eksperimen semu). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai postes hasil belajar untuk kelas eksperimen adalah 72,9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53%, sedangkan rata-rata untuk kelas kontrol 66,1 dengan ketuntasan klasikal 45%. Hasil penelitian untuk minat menunjukkan hasil bahwa rata-rata minat peserta

didik pada kelas eksperimen sebesar 79,8, dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan rata-rata minat peserta didik pada kelas kontrol sebesar 74,4, dengan kategori tinggi. Hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai sig yang diperoleh lebih kecil dari nilai alpha ($0,011 < 0,05$ dan $0,00 < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Mataram pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar.

2. Hasil Penelitian Noviyanti (2017)

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Kendala yang dihadapi di kelas yaitu, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini tampak dari perilaku peserta didik yang cenderung hanya mencatat dan mendengarkan pelajaran yang diberikan guru. Peserta didik enggan mengemukakan pendapatnya atau bertanya kepada guru selama pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: a) untuk mengetahui keaktifan belajar di SMAN 1 Puloampel kabupaten Serang, b) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam. Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode pre eksperimen jenis one short case study. Hasil penelitian didapatkan dari hasil analisis korelasi dengan menunjukkan indeks koefisien $r_{xy} = 0,73$ berada antara $(0,60-0,80)$. Hasil ini berarti antara variabel X terhadap Variabel Y ialah 53,29%. Sedangkan, sisanya 49,71% dipengaruhi oleh faktor lain. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Puloampel Kabupaten Serang.

3. Hasil Penelitian Elsa Pratiwi (2016)

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PKn”. Kendala yang dihadapi di kelas yaitu, guru kelas IV lebih memilih menggunakan metode konvensional yang dianggap lebih mudah dan hemat dalam pembelajaran. Jika membandingkan

keaktifan siswa dalam aktivitas belajar antara metode inkuiri dan metode konvensional, maka metode inkuiri lebih menekankan pada keaktifan siswa dengan melakukan aktivitas mencari dan menyelidiki secara langsung. Sedangkan metode konvensional, seperti ceramah bervariasi justru menghambat keaktifan siswa karena siswa hanya menerima materi dari kegiatan ceramah oleh guru. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran inkuiri terhadap prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Prambanan 1. Metode penelitian adalah Quasi Experimental dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran inkuiri terhadap prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Prambanan 1. Pengaruh tersebut dibuktikan dengan hasil uji-t pada data posttest kelompok eksperimen dan kontrol yaitu $\text{sig } 0,035 < 0,05$ dan $t \text{ hitung } 2,168 > t \text{ tabel } 2,012$.

4. Hasil Penelitian Thomas Adi Tri Nugroho (2015)

Jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Kendala yang dihadapi di kelas yaitu, pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, peneliti juga belum menemui guru yang menggunakan media video pembelajaran. Sehingga siswa terlihat tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. Siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah a) pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses IPA, b) pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA, c) hubungan antara keterampilan proses dengan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimental Design dengan desain penelitian Nonequivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil post-test keterampilan proses IPA kelas eksperimen yaitu 62,14, kelas kontrol yaitu 53,86 dan nilai $t \text{ hitung } 4,155 > t \text{ tabel}$. Post-test hasil belajar IPA kelas eksperimen yaitu 80,00, kelas kontrol yaitu 70,86 dan nilai $t \text{ hitung } 3,915 > t \text{ tabel}$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Hasil analisis korelasi diperoleh 0,945 kelas eksperimen dan 0,944 kelas kontrol. Artinya ada hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses

dan hasil belajar IPA. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses dan hasil belajar IPA, dan terdapat hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015.

5. Hasil Penelitian Susanti (2014)

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Sains Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngawen”. Kendala yang dihadapi di kelas yaitu, guru hanya menggunakan model pembelajaran biologi yang digunakan di sekolah lebih didominasi model *direct interaction* yang dikombinasikan dengan media *power point*. Model *direct interaction* merupakan model yang baik apabila digunakan di kelas yang besar dan membutuhkan waktu yang singkat. Siswa menjadi bosan apabila model tersebut terlalu sering dipakai di kelas, dan tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan dengan model *direct interaction*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor kelas VIII di SMPN 1 Ngawen, serta mengetahui tanggapan siswa terhadap model penggunaan inkuiri terbimbing kelas VIII di SMPN 1 Ngawen. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*Quasy Eksperimen*), dengan desain penelitian *pretest and posttest control group design*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: a) terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar pada aspek kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji anava satu jalur dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. b) terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar pada aspek afektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *Mann-whitney U* dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. c) terdapat pengaruh model inkuiri terbimbing berpengaruh terhadap hasil belajar pada aspek psikomotor. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *Mann-Whitney U* dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. d) siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan persentase 66,67%.

E. Kerangka Berfikir

Dikemukakan oleh Sekaran (dalam Sugiyono 2018, hlm. 128) bahwa, “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Adapun pengertian kerangka pemikiran menurut Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2019, hlm. 17) merupakan kerangka logis yang menempatkan masalah penelitian di dalam kerangka teoritis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu.

Selain itu pengertian kerangka berpikir menurut Nawawi (2012, hlm. 39) merupakan kerang berpikir yang memuat pikiran yang menggambarkan dari sudut mana peneliti akan disoroti.

Selanjutnya pengertian kerangka berpikir menurut Notoatmodjo (2012, hlm. 30) adalah suatu uraian dari visualisasi tentang hubungan antar konsep atau variabel yang akan diamati melalui penelitian yang dilakukan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sugiyono (dalam Febriana, 2018, hlm. 70-71) menyatakan bahwa “kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan”.

Dapat disimpulkan dari beberapa teori di atas, bahwa pengertian kerangka berpikir adalah suatu hubungan dengan berbagai masalah variabel penelitian yang akan diamati melalui penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lainnya.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal keaktifan belajar peserta didik kelas III B SDN 101 Sukakarya. Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya penggunaan variasi model dan alat bantu media dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru saat ini cenderung konvensional, buku sebagai sumber belajar sehingga peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung dan media yang digunakan oleh guru cenderung kaku saat dipraktikkan.

Beberapa model pembelajaran yang dianggap tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan pada perumusan pertanyaan yang mengharuskan siswa terlibat aktif untuk memiliki pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya. Kelebihan dari model ini yang sudah dikemukakan dari beberapa para ahli yaitu, menekankan kepada pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, dapat mengembangkan bakat

siswa dengan memberi kebebasan pada siswa untuk belajar mandiri, pembelajaran menjadi lebih inovatif, dianggap sebagai model yang sesuai dengan perkembangan psikologi modern, serta membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

Adapun media pembelajaran yang akan digunakan adalah video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan alat media atau bahan ajar yang menayangkan gambar bergerak disertai dengan suara yang banyak diminati oleh peserta didik terutama anak-anak sekolah dasar. Terdapat kelebihan dari video pembelajaran ini yaitu, menarik perhatian untuk periode yang singkat, dapat diputar ulang untuk melihat gambar yang lebih fokus, sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, melengkapi pengalaman-pengalaman dasar belajar peserta didik, sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan. Apabila pengaruh model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan video pembelajaran ini, peserta didik akan mencari dan menemukan sendiri materi belajar dengan memberikan pengalaman dan memperlihatkan secara nyata yang mungkin sebelumnya tidak terlihat atau tidak diketahui sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Pada model pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk selalu aktif dan dapat belajar secara mandiri dalam menyelesaikan masalah melalui pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh guru dengan media video pembelajaran. Dalam inkuiri terjadi proses mental yaitu menyajikan pertanyaan atau masalah, membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan untuk memperoleh informasi, mengumpulkan data dan menganalisis data serta menarik kesimpulan. Melalui proses ini peserta didik dapat membiasakan diri dalam kegiatan yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut di atas membuktikan bahwa jika model pembelajaran inkuiri menggunakan video pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti maka keaktifan belajar peserta didik. Adapun kerangka berpikir penelitian ini tersaji dalam bagan sebagai berikut:

Bagan 2.1**Bagan Kerangka Berfikir**

langkah-langkah model pembelajaran inkuiri yang harus disiapkan, sebagai berikut:

- a. Merancang pembelajaran, mempersiapkan perangkat pembelajaran, menyajikan masalah atau pertanyaan, dan menentukan cara yang akan dipilih untuk merumuskan masalah yang akan dicari jawabannya oleh peserta didik.
- b. Merumuskan hipotesis atau jawaban sementara ini akan terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan dengan pengetahuan yang telah mereka ketahui.
- c. Pengumpulan dan pemilihan informasi mencakup aktivitas untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Hasil percobaan terkumpul peserta didik membacakan hasil pengolahan data.
- d. Menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Guru membantu peserta didik menyusun kesimpulan lalu salah satu peserta didik memaparkan hasil pekerjaannya dari setiap kelompok.
- e. Membahas kembali masalah dan solusi yang disimpulkan lalu guru menyimpulkan data mana yang relevan.

Kelebihan dari video pembelajaran yaitu menarik perhatian untuk periode yang singkat, dapat diputar ulang untuk melihat gambar yang lebih fokus, sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, melengkapi pengalaman-pengalaman dasar belajar peserta didik, sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan.

Model pembelajaran inkuiri menggunakan video pembelajaran berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik.

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Dijelaskan oleh Komarudin (dalam Noviatami, 2016, hlm. 41) asumsi adalah suatu yang dianggap tidak mempengaruhi atau dianggap konstan. Sedangkan menurut Winarko (dalam Susilowati, , hlm. 6) bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik.

Dipaparkan oleh Susilowati (2015, hlm. 6) “asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, suatu pendapat atau kesimpulan sementara, atau teori sementara yang belum dibuktikan.”

Dijelaskan pula oleh Puspita (2016, hlm. 8) “asumsi atau anggapan dasar adalah suatu pernyataan yang tidak diragukan lagi kebenarannya”.

Dijelaskan oleh Suharsini (Rismayanti, 2018, hlm. 48) bahwa asumsi adalah kenyataan penting yang dianggap benar tetapi belum terbukti kebenarannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa asumsi adalah suatu kenyataan yang belum dibuktikan kebenarannya, kebenaran tersebut bisa dibuktikan dengan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah digunakan sehingga keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri menggunakan video pembelajaran, yaitu:

Hasil Penelitian Salahudin As'ad (2015) menyatakan pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Mataram pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar, hasil penelitian Noviyanti (2017) menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Puloampel Kabupaten Serang, hasil penelitian Elsa Pratiwi (2016) menyatakan adanya pengaruh metode pembelajaran inkuiri terhadap prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Prambanan 1,

hasil penelitian Thomas Adi Tri Nugroho (2015), menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses dan hasil belajar IPA, dan terdapat hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015, hasil penelitian Susanti (2014) menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Sehubungan dengan itu, penggunaan model pembelajaran inkuiri menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada subtema Wujud Benda kelas III SDN 101 Sukakarya.

2. Hipotesis

Dipaparkan oleh Noviyati (2017, hlm. 40) bahwa “hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Dijelaskan oleh Nasution (dalam Sukhairi, 2014, hlm. 32) mengatakan bahwa “hipotesis adalah pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris”. Sedangkan menurut Arikunto (dalam Rismayanti, 2018, hlm. 49) bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Dinyatakan oleh Puspita (2016, hlm. 9) bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atau masalah yang perlu diteliti lebih lanjut melalui penelitian yang bersangkutan.

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 63).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu hal yang bersifat sementara yang perlu diteliti untuk membuktikan kebenarannya.

Dari beberapa asumsi di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis bahwa model pembelajaran inkuiri menggunakan video pembelajaran berpengaruh signifikan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 3 Benda di Sekitarku subtema 2 Wujud Benda pada peserta didik kelas III SDN 101 Sukakarya Bandung 2019-2020.