

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Inkuiri

a. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Menurut Shoimin (2014, hlm. 85) Model pembelajaran berbasis inkuiri ini merupakan kumpulan kegiatan pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam pengalaman belajar yang melibatkan penemuan konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan. Menurut Wardoyo (2013) Dengan menggunakan berbagai sumber informasi sebagai pendukung, pembelajaran inkuiri merupakan suatu kegiatan yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban atas suatu permasalahan. Siswa harus memiliki pengetahuan yang cukup untuk memahami konsep pada tahap pembelajaran inkuiri. Keterampilan berpikir kritis analitis dan logis merupakan keterampilan yang dimaksud; begitu konsepnya dikuasai, hal itu menjadi hal terpenting berikutnya. Menurut Hamdayama (2016, hlm. 132) Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu perkembangan latihan yang menekankan pada cara pertimbangan metodis yang paling umum dan sistematis untuk mencari dan melacak jawaban terhadap suatu persoalan yang diacu. Pengembangan kemampuan intelektual sebagai salah satu komponen proses mental atau kemampuan berpikir sistematis, logis, dan kritis merupakan tujuan utama dari model pembelajaran inkuiri itu sendiri.

Model inkuiri didefinisikan oleh Piaget (Sund dan Trowbridge, 1973) sebagai pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri; dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol-simbol dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan orang lain.

Kuslan Stone (Dahar, 1991) mendefinisikan model inkuiri sebagai pengajaran di mana guru dan anak mempelajari peristiwa-peristiwa dan gejala-gejala ilmiah dengan pendekatan dan jiwa para ilmuwan. Pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok-kelompok siswa dihadapkan pada suatu persoalan atau mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan di dalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas (Hamalik, 1991).

Wilson (Trowbridge, 1990) menyatakan bahwa model inkuiri adalah sebuah model proses pengajaran yang berdasarkan atas teori belajar dan perilaku. Inkuiri merupakan suatu cara mengajar murid-murid bagaimana belajar dengan menggunakan keterampilan, proses, sikap, dan pengetahuan berpikir rasional (Bruce & Bruce, 1992). Senada dengan pendapat Bruce & Bruce, Cleaf (1991) menyatakan bahwa inkuiri adalah salah satu strategi yang digunakan dalam kelas yang berorientasi proses. Inkuiri merupakan sebuah strategi pengajaran yang berpusat pada siswa, yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi. Proses tersebut sama dengan prosedur yang digunakan oleh ilmuwan sosial yang menyelidiki masalah-masalah dan menemukan informasi.

Sementara itu, Trowbridge (1990) menjelaskan model inkuiri sebagai proses mendefinisikan dan menyelidiki masalah-masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, menemukan data, dan menggambarkan kesimpulan masalah-masalah tersebut. Lebih lanjut, Trowbridge mengatakan bahwa esensi dari pengajaran inkuiri adalah menata lingkungan/suasana belajar yang berfokus pada siswa dengan memberikan bimbingan secukupnya dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip ilmiah.

Senada dengan pendapat Trowbridge, Amien (1987) dan Roestiyah (1998) mengatakan bahwa inkuiri adalah suatu perluasan proses discovery yang digunakan dalam cara yang lebih dewasa. Sebagai tambahan pada proses discovery, inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi

tingkatannya, misalnya merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, menumbuhkan sikap objektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka dan sebagainya.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa inkuiri merupakan suatu proses yang ditempuh mahasiswa untuk memecahkan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Jadi, dalam model inkuiri ini mahasiswa terlibat secara mental maupun fisik untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan dosen. Dengan demikian, siswa akan terbiasa bersikap seperti para ilmuwan sains, yaitu teliti, tekun/ulet, objektif/jujur, kreatif, dan menghormati pendapat orang lain.

Oleh karena itu, model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang memerlukan pengetahuan yang cukup tentang cara menghadapi permasalahan yang diberikan dan menekankan pada upaya aktif siswa dalam mencari ide, konsep, atau tanggapan terhadap penemuannya sendiri.

b. Karakteristik Inkuiri

Berikut ini merupakan hal-hal yang menjadi ciri utama model pembelajaran inkuiri, diantaranya ialah:

- 1) Metode inkuiri memperlakukan siswa sebagai subjek belajar karena menekankan keaktifan siswa secara maksimal dalam pencarian dan penemuan. Siswa tidak hanya menerima pelajaran dari guru melalui penjelasan secara lisan, tetapi mereka juga memberikan kontribusi terhadap pemahamannya sendiri terhadap materi yang dibahas dalam pelajaran.
- 2) Siswa diharapkan dapat mengembangkan rasa percaya diri karena semua aktivitasnya bertujuan untuk membantu mereka menemukan jawaban sendiri atas pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran inkuiri memposisikan

pengajar bukan sebagai sumber belajar melainkan sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.

Dari ciri utama metode pembelajaran inkuiri yang dikemukakan oleh Sanjaya (2008, hlm. 196-197), maka pada secara umum, Metode pembelajaran inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang mempunyai karakteristik menempatkan guru hanya sebagai fasilitator dan pemberi inspirasi dalam pengalaman pendidikan. Siswa diminta untuk secara efektif menemukan klarifikasi mereka sendiri atas masalah yang mereka hadapi.

Berdasarkan pada karakteristik inkuiri di atas, ketika guru menggunakan teknik inkuiri, guru tidak boleh banyak bertanya atau berbicara. Biarkan siswa lebih banyak mencoba, berpikir dan mengembangkan tingkat kreativitasnya. Guru hanya membantu dan memotivasi siswa yang mengalami kesulitan dalam proses inkuiri, selanjutnya biarkan siswa bereksplorasi. Dalam pembelajaran dengan inkuiri siswa didorong untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. (Nur dan Wikandari, 2000, hlm. 10).

c. Tahapan-Tahapan Model Inkuiri

Menurut Gulo (dalam Trianto, 2009, hlm. 168) Berikut ini merupakan langkah-langkah pembelajaran inkuiri, yaitu:

- 1) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan. Kegiatan inkuiri akan dimulai ketika permasalahan atau pertanyaan diajukan, untuk menyakinkan bahwa pertanyaan itu sudah jelas, pertanyaan tersebut dituliskan di papan tulis, kemudian siswa diminta untuk merumuskan hipotesis.
- 2) Merumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan yang dapat diuji dengan data. Untuk memudahkan proses ini guru menanyakan kepada siswa gagasan mengenai hipotesis yang mungkin.
- 3) Mengumpulkan data. Hipotesis digunakan untuk menentukan proses pengumpulan data atas penemuan siswa.

- 4) Analisis data. Dari hasil hipotesis yang telah mereka rumuskan lalu siswa menganalisis data yang mereka peroleh.
- 5) Membuat kesimpulan. Membuat kesimpulan atas data yang diperoleh siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Inkuiri

1) Kelebihan

Adapun kelebihan model pembelajaran Inkuiri menurut Sanjaya (2011, hlm. 209) diantaranya yaitu:

- a) Memberikan penekanan yang seimbang pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar pembelajaran lebih bermakna.
- b) memberikan siswa tempat belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya.
- c) Sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman..
- d) Dapat memenuhi kebutuhan siswa yang mempunyai kapasitas lebih baik dari yang diharapkan, artinya siswa yang mempunyai kemampuan belajar yang baik tidak akan terhambat oleh siswa yang tidak berdaya dalam belajar.

2) Kelemahan

Adapun kelemahan model pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (2011, hlm. 209) diantaranya yaitu:

- a) Mengontrol keberhasilan dan aktivitas siswa sulit dilakukan.
- b) Sulit untuk merancanginya karena didasarkan pada kebiasaan siswa.
- c) Guru terkadang kesulitan beradaptasi dalam waktu yang diberikan karena penerapannya terkadang membutuhkan waktu yang lama.

2. Media *Canva*

a. Pengertian Media *Canva*

Canva adalah alat desain grafis gratis berbasis web. Aplikasi ini hadir dalam bentuk situs yang dapat diakses menggunakan PC dan varian portabel yang dapat diakses menggunakan ponsel. *Canva* menggunakan format *drag-and-drop* dan menyediakan akses ke jutaan foto, gambar dan *font*. Di samping itu, *canva* juga menawarkan berbagai template desain atau opsi untuk membuat desain. *Canva* menawarkan desain untuk berbagai materi cetak, termasuk spanduk, poster, dan presentasi.

Menurut Resmi dkk., (2021) *Canva* merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. *Canva* ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. *Canva* dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021) mengartikan bahwa *Canva* bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.

Salah satu keutamaan proses pembelajaran ditentukan oleh daya tarik rancangan pembelajaran yang teratur. Media yang digunakan oleh pendidik adalah bagian terpenting dari proses desain pembelajaran. Melalui media tersebut, media pembelajaran desain yang dirancang dalam aplikasi *Canva*. Media Pembelajaran *Canva* memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghemat waktu dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Canva*

Berikut ini merupakan kelebihan dan juga kekurangan media *canva*, diantaranya ialah:

- 1) Kelebihan Media *Canva*
 - a) Dapat merancang materi pembelajaran kapan saja, baik menggunakan ponsel maupun laptop.

- b) Dapat merancang media bersama pendidik lain dan membentuk tim desain *Canva* untuk berbagi materi pembelajaran.
 - c) Slide media *Canva* memiliki resolusi gambar yang baik dan dapat dicetak dengan pengaturan ukuran cetak otomatis.
 - d) Materi pembelajaran *Canva* yang disediakan guru memungkinkan siswa untuk meninjau kembali materi tersebut.
 - e) Dapat menghemat waktu dalam merencanakan media pembelajaran yang layak.
 - f) Karena banyaknya fitur yang ditawarkan, termasuk kemampuan *drag-and-drop*, berpotensi meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran.
 - g) Menampilkan berbagai *templete*, nomor halaman, *desain grafis*, dan animasi yang menarik.
- 2) Kekurangan Media *Canva*
- a) Ada fitur berbayar untuk peningkatan.
 - b) Aplikasi *Canva* hanya bisa diakses secara online.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan perilaku atau potensi sosial yang bertahan lama karena pengalaman atau praktik yang dibangun. Hubungan antara stimulus dan respon inilah yang mengarah pada pembelajaran. Apabila seseorang dapat menunjukkan bahwa tingkah lakunya telah berubah, maka ia dikatakan telah mempelajari sesuatu.

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam hal bertindak.

Sebagaimana dikemukakan Kyndt, E. (2016), pada umumnya hasil belajar dicirikan sebagai perubahan ekonomis dalam informasi, kemampuan, atau mentalitas karena mengikuti latihan pembelajaran. Menurut Sarjianto (2019) dalam Jurnal Empiris Pendidikan, hasil belajar

meliputi: (1) Informasi verbal, atau kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bahasa tulis dan lisan. (2) Kecerdasan dan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dan simbol. (3) Strategi kognitif, khususnya keterampilan dan manajemen aktivitas kognitif mandiri. (4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan koordinasi fisik dalam aktivitas sehari-hari dan koordinasi untuk mencapai otomatisisme dalam gerak fisik (5) Kemampuan menerima atau menolak apa yang disajikan pada suatu objek disebut sikap.

Secara umum Abdurrahman juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Syahputra, E. (2020) menegaskan bahwa hasil belajar siswa berbeda-beda, ada siswa yang mencapai hasil memuaskan dan ada pula yang tidak. Hal ini tidak terlepas dari metode, model pembelajaran, dan metode yang digunakan guru dalam menjelaskan pelajaran yang diajarkannya. Strategi, model, dan metode pembelajaran seperti ini harus dikembangkan agar siswa tertarik pada pembelajaran.

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diharapkan (perubahan) setelah seseorang belajar, bisa berupa penguasaan konsep, keterampilan atau sikap. Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya oleh faktor guru. Diantara sekian banyak faktor guru diantaranya adalah metode atau model pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Hasil belajar adalah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Febryananda (2019) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar.

Sedangkan menurut Rusman hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam evaluasi pembelajaran menegaskan keberhasilan belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang berstruktur dengan baik. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Tujuan belajar itu sendiri adalah sejumlah hasil belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator diperlukan sebagai alat untuk mengukur perubahan nilai suatu variabel agar dapat diketahui. Sudyanto dan Puspitasari, (2010), hal. 10) mengatakan bahwa “Pemanfaatan pointer sebagai alat penduga suatu variabel sangatlah penting, hal ini berkaitan dengan pemberian metode sederhana untuk memahami signifikansinya”.

Benjamin S. menyatakan bahwa (Ricardo & Meilani, 2017, hal. 194) Perubahan perilaku yang terjadi dalam kognisi adalah domain kognitif. Aktivitas otak dalam menerima rangsangan, menyimpan, dan memproses merupakan proses pembelajaran. Bloom mengatakan bahwa hasil belajar kognitif berkisar dari yang paling sederhana, seperti menghafal, hingga yang paling kompleks, seperti evaluasi, pada setiap tingkatan.

Berdasarkan hierarki Taksonomi Bloom revisi dalam Effendi (2017, hlm. 74-76), terdapat enam komponen indikator hasil belajar ranah kognitif, yaitu sebagai berikut:

1) Mengingat/C-1

Mengingat ialah suatu proses mengambil ingatan jangka panjang didalam suatu pengetahuan yang berkaitan terhadap kategori mengingat, diantaranya ialah:

a) Mengingat kembali

b) Mengenali

2) Memahami/C-2

Memahami merupakan mengkonstruksi makna ataupun pengertian berdasarkan apa yang sudah diketahui siswa atau dengan memasukkan informasi baru ke dalam cara berpikir yang sudah ada. Kategori memahami yaitu:

- a) Menjelaskan
- b) Mengklasifikasikan
- c) Menafsirkan
- d) Membandingkan
- e) Merangkum
- f) Menyimpulkan
- g) Mencontohkan

3) Mengaplikasikan/C-3

Mengaplikasikan atau melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan dengan pengetahuan prosedural dengan menerapkan atau menggunakan prosedur Menggunakan kategori, seperti:

- a) Mengimplementasikan
- b) Mengeksekusi

4) Menganalisis/C-4

Menganalisis adalah proses memecah suatu masalah atau objek menjadi bagian-bagian komponennya dan mencari tahu bagaimana bagian-bagian tersebut bekerja sama. Kategori analisis meliputi:

- a) Attributing
- b) Pengorganisasian
- c) Membedakan

5) Mengevaluasi/C-5

Pengambilan keputusan atau penilaian berdasarkan standar dan kriteria yang ada, itulah yang dimaksud dengan istilah “mengevaluasi”. Kategori mengevaluasi yaitu:

- a) Memeriksa

b) Mengkritisi

6) Mengkreasi/C-6

Menyatukan bagian-bagian untuk membuat suatu unit yang lengkap atau berguna adalah mencipta atau menciptakan. Kategori mengkreasi yakni:

a) Merumuskan

b) Merencanakan

c) Memproduksi

Mengingat pemaparan di atas, sangat masuk akal jika indikator merupakan alat estimasi untuk menentukan perubahan yang terjadi pada suatu variabel. Untuk menentukan perubahan hasil belajar siswa dalam ruang mental cenderung diperkirakan dengan menggunakan penanda hasil belajar.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Fowler mendefinisikan ilmu pengetahuan alam sebagai ilmu yang sistematis berdasarkan observasi dan induksi yang berhubungan dengan fenomena material. Sebaliknya, sains sebagaimana didefinisikan oleh Nokes (1994) dalam bukunya "*Science in Education*" adalah "pengetahuan teoretis yang diperoleh melalui metode khusus". Sebenarnya pendapat di atas tidak ada yang berbeda. Memang benar, sains adalah ilmu hipotetis, namun hipotesis ini bergantung pada persepsi dan penyelidikan terhadap keanehan-keanehan biasa. Jika suatu teori tidak sesuai dengan hasil observasi, maka teori tersebut tidak dapat dipertahankan, betapapun indah teori tersebut dirumuskan. Melalui eksperimen (percobaan-percobaan), fakta-fakta tentang materi atau fenomena alam diselidiki dan diuji secara berulang-ulang. Pernyataan ilmiah (teori) kemudian dirumuskan berdasarkan hasil percobaan. Teori selalu didasarkan pada temuan observasi, sehingga tidak bisa berdiri sendiri.

Oleh karena itu, dapat kita tarik kesimpulan bahwa pengertian sains adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang unik atau khusus, misalnya dengan melakukan observasi eksperimen, mengembangkan teori, menyimpulkan, dan sebagainya, sehingga terjalin hubungan antar ilmu.

berbagai metode. Pendekatan untuk memperoleh informasi ini dikenal sebagai teknik logis. Metode ilmiah pada hakikatnya adalah pendekatan logis dalam pemecahan masalah.

IPA adalah apa yang dilakukan oleh para ilmuwan. Ilmuwan melakukan suatu proses penemuan untuk mendapatkan produk IPA. Untuk mendapatkan produk IPA yang benar, para ilmuwan melakukan suatu sikap yang baik seperti jujur, obyektif, cermat, berhati terbuka, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan lain-lain. Para ilmuwan menggunakan metode empiris untuk mengumpulkan data untuk analisis selanjutnya. Item eksperimen dalam sains bawaan menggabungkan persepsi, pengelompokan, dan estimasi. Para ilmuwan menggunakan proses seperti membuat hipotesis, menarik kesimpulan, dan memprediksi untuk menafsirkan temuan mereka selama prosedur analitis. Pengetahuan integral tentang proses dan bahan yang relevan dengan subjek digunakan dalam penelitian alam.

B. Penelitian Yang Relevan

Uraian penelitian relevan yang berkaitan erat dengan penelitian yang akan diteliti mengungkapkan hasil sistematis dari penelitian terdahulu. Seorang peneliti juga dapat diarahkan untuk merumuskan hipotesis penelitian melalui tinjauan pustaka. Penelitian yang dipilih karena relevan berkaitan dengan aspek kebahasaan atau kelengkapan literatur sehingga peneliti dapat menggunakannya sebagai landasan dalam karyanya. Sebagai persiapan penelitian, berikut ini adalah daftar penelitian sebelumnya yang telah penulis cermati dan analisis:

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Nadia Zulfa, dkk (2015), dalam penelitiannya berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry terhadap Hasil Belajar IPA*" mengutarakan bahwa: perubahan bentuk benda berdampak terhadap hasil belajar siswa pada model inkuiri terbimbing. Hal ini terlihat dari perhitungan yang dilakukan dengan t_{hitung} (4,946) dan t_{tabel} (2,02). Ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan setelah diberi perlakuan dengan berbagai model pembelajaran. Hasil analisis gain juga

menunjukkan hal ini: rata-rata gain kontrol adalah 0,19, sedangkan rata-rata gain eksperimen adalah 0,50 (tinggi).

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Muliani Dewi, dkk (2019), menurut penelitiannya “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA”, terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan video dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan video dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 22,82 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 17; diperoleh t_{hitung} sebesar 5,24, dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,042. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak atau H_1 diterima karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga model pembelajaran permintaan terarah berbantuan video ini berdampak terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Gugus IV Baturiti tahun pelajaran 2017/2018.

Menurut penelitian ketiga Masruri Muhammad dkk (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran IPA di SD Kyai Hasyim Surabaya” terjadi peningkatan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Kyai Hasyim Surabaya setelah penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Materi rantai makanan menarik yang disampaikan menjadi alasan peningkatan tersebut. Nilai absolut dari *post-test* sebesar 3478 dengan nilai normal sebesar 86,95 sehingga nilai normalnya berada pada kelas luar biasa. Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Kyai Hasyim Surabaya yaitu terjadi perubahan sebesar 780 poin dan rata-rata persentase peningkatan sebesar 19,50 menunjukkan bahwa hipotesis 1 (H_1) benar. Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing mempunyai dampak terhadap hasil belajar siswa karena adanya perbedaan hasil antara tes sebelum dan sesudah.

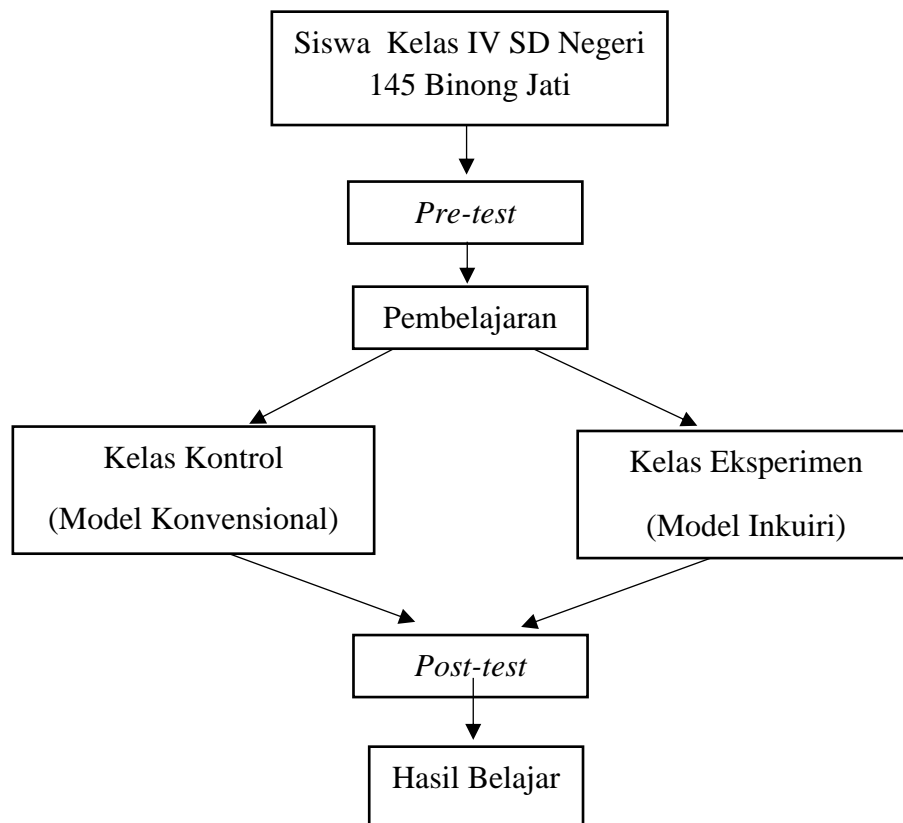
Penelitian keempat yang dilakukan oleh Lesta Septia Sari dan Siti Fatonah (2022), dalam penelitian yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*” dengan hasil penelitian muncul: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berdasarkan aplikasi Canva terhadap pembelajaran IPA inspirasi siswa kelas IV dibuktikan dengan uji t yang menunjukkan besar bernilai $0,000 < 0,025$, t_{hitung} harga $4,358 > t_{tabel}$ 2,000. (2) Uji t menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV, dengan nilai signifikan $0,000 < 0,025$ dan nilai t_{hitung} 0,069 lebih besar dari t_{tabel} 2,000. (3) Uji Manova signifikansi $0,000 < 0,05$ dan mempunyai nilai F_{hitung} 11,471 $> F_{tabel}$ 2,000 menunjukkan bahwa materi pembelajaran IPA berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Hidayat, (2021), dalam penelitiannya berjudul “*Pengaruh Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Dompu Tahun Pembelajaran 2020/2021*” mengutarakan bahwa: teknik request tidak memberikan pengaruh yang besar dengan $R^2 = 0.011 \times 100\% = 1.1\%$ terhadap hasil belajar siswa dan critical sum terbesar sebesar 99.9% karena perbedaan unsur. $Y = 2,615 + 1,167x$ merupakan hasil persamaan regresi. Hal ini menunjukkan bahwa nilai variabel Y sebesar 2,615 jika variabel X bernilai 0 dan sebaliknya tujuan (H_a) penelitian ini adalah pengaruh metode inkuiri terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 3. Dompu pada tahun ajaran 2020/21 tidak dapat diterima atau ditolak. Artinya, hipotesis Nothing (H_0) diakui, artinya strategi Request tidak serta merta mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi IPA bawaan tentang tumbuhan hijau, karena dipengaruhi oleh berbagai variabel yang berbeda.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran yang mengarah pada rumusan hipotesis kemudian dikembangkan berdasarkan penjelasan tersebut, landasan teori, dan permasalahan yang telah diangkat. dimana istilah “kerangka berpikir” mengacu pada suatu konsep pola pikir yang menawarkan solusi singkat terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) merupakan

komponen penelitian ini. Dimana model pembelajaran inkuiri media *Canva* sebagai variabel bebas (X), dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y).



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini akan diteliti penggunaan model pembelajaran inkuiri pada aplikasi *Canva* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV. Model pembelajaran ini menuntut struktur siswa agar dinamis dalam mengambil, menekankan pada jalannya penalaran dasar dan ilmiah untuk mencari dan melacak sendiri solusi atas suatu permasalahan yang diacu. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai pemandu dan fasilitator, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam menangani permasalahan. Model pembelajaran ini benar-benar digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kemampuan penalaran dasar dan logis dalam memahami materi dan menangani permasalahan dalam latihan pembelajaran.

Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas IV SD/MI dalam penelitian ini. Peneliti memulai dengan memberikan *pretest* kepada kedua kelas terlebih dahulu. lalu memberikan pembelajaran dan permasalahan yang relevan dengan konten yang diajarkan. Peneliti kemudian menggunakan model pembelajaran inkuiri

untuk kelas IV B (kelas eksperimen) dan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV A (kelompok kontrol). Kemudian peneliti memberikan *posttest* untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti selanjutnya akan menentukan berdasarkan hasil belajar apakah model pembelajaran inkuiri dan media *Canva* berpengaruh atau tidak terhadap mata pelajaran IPAS di kelas IV.

D. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi merupakan dugaan sementara yang dianggap bahwa itu adalah kebenaran. Asumsi hanyalah anggapan yang belum terkonfirmasi dan memerlukan konfirmasi langsung. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini adalah “Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri melalui media *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV”. Adapun hipotesis merupakan jawaban yang masih sementara terhadap suatu masalah yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Maka, hipotesis dari penelitian ini “terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dan yang menggunakan model konvensional”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. H_{01} : Tidak adanya peningkatan hasil belajar siswa saat menggunakan model pembelajaran Inkuiri melalui media *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.
2. H_{a1} : Adanya peningkatan hasil belajar siswa saat menggunakan model pembelajaran Inkuiri melalui media *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.
3. H_{02} : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Inkuiri melalui media *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.
4. H_{a2} : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Inkuiri melalui media *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.