

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Sebelum membahas mengenai pembelajaran, perlu dipahami terlebih dahulu makna dari kata belajar yang menjadi unsur utama di dalamnya. Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman, interaksi, dan latihan yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun pemahaman yang relatif menetap. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya merupakan serangkaian upaya yang dirancang untuk mendukung dan mengarahkan terjadinya proses belajar tersebut.

Belajar merupakan suatu tindakan atau usaha untuk dapat melakukan perubahan pada diri pribadi anak didik sehingga ia dapat mengembangkan potensi pada dirinya karena kegiatan belajar merupakan suatu langkah untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak didik sehingga perkembangan yang terjadi dewasa ini dapat diikuti. Menurut Yulianto dkk, (2023, hlm. 5), belajar merupakan “proses sadar untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman seseorang”.

Wahab dan Rosnawati (2021, hlm. 10) mengemukakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya”. Lebih lanjut, belajar merupakan proses perubahan dalam diri seseorang akibat adanya interaksi dengan lingkungan, yang arah perubahannya dapat positif maupun negatif. Setiap individu memiliki cara belajar yang unik, seperti melalui pengamatan, penemuan, atau peniruan. Melalui proses belajar, seseorang mengalami pertumbuhan, perkembangan, dan perubahan, baik secara fisik (jika berkaitan

dengan keterampilan motorik) maupun psikis (jika berkaitan dengan aspek afektif).

Belajar menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami atau pun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan belajar merupakan proses perubahan yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman, interaksi, dan latihan, baik yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang relatif menetap, serta dapat mengarah pada perkembangan yang bersifat positif maupun negatif, tergantung pada pengalaman dan lingkungan yang mempengaruhinya.

Belajar juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kecerdasan yang dimiliki agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Proses ini berlangsung melalui berbagai cara yang unik pada setiap individu, seperti pengamatan, penemuan, dan penerapan, serta berdampak pada pertumbuhan fisik maupun psikis. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya terencana yang bertujuan untuk memfasilitasi dan mengarahkan proses belajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan pembelajaran. Pada tingkat nasional, pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi yang mencakup komponen utama seperti pendidik, peserta didik dan sumber belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat dilihat sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen komponen yang saling terkait dan berinteraksi, dengan tujuan mencapai hasil

yang optimal sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan. Dalam Undang-Undang tersebut, pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut Ariani, dkk (2022, hlm. 55-56) mengemukakan bahwa “secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai proses interaksi yang melibatkan komponen utama yaitu pendidik, peserta didik dan sumber belajar yang terjadi dalam lingkungan belajar”. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat dipahami sebagai sistem yang melibatkan komponen-komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun pendapat Setiawan (2021, hlm. 21) dalam Salsabila, dkk (2024, hlm. 105) berpendapat bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan dengan sadar dan sengaja, yang menunjukkan adanya kegiatan yang sistematis dengan tujuan menciptakan perubahan positif dalam diri individu”.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses interaksi yang berlangsung secara sadar dan terencana, yang melibatkan berbagai komponen utama, seperti pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini dipahami sebagai suatu sistem yang unsur-unsurnya saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya sekedar kegiatan penyampaian materi, tetapi merupakan aktivitas yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan perubahan positif dalam diri individu, sehingga hasil yang diperoleh dapat optimal dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Menurut Vidayanti, *et al.* (2022, hlm.15) “Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial merupakan dua cabang ilmu yang mengkaji mengenai lingkungan alam serta interaksi manusia dengan satu sama lain, termasuk budaya dan perekonomian mereka”. Dengan demikian, IPAS mempelajari semua objek yang ada di alam, fenomena serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam,

budaya dan sosial di masyarakat. Dalam hal ini, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk pengetahuan yang bersifat objektif mengenai lingkungan dan segala isinya.

Hayudinna dan Muzkiyah (2024, hlm. 2443), berpendapat bahwa “IPAS merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan literasi sains di kalangan siswa”. Literasi sains ini berperan penting dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap ilmu pengetahuan alam dan sosial. Siswa diajak untuk mempelajari fenomena alam dan sosial serta mencari hubungan antara keduanya. Proses pembelajaran ini melibatkan kebiasaan siswa untuk melakukan observasi, analisis, penelitian, dan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan observasi, yang merupakan dasar penting dalam proses belajar sebelum melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Perubahan nama IPAS yang berasal dari penggabungan pelajaran IPA dan IPS, ditujukan untuk mengembangkan kompetensi yang relevan bagi siswa di masa mendatang, sejalan dengan kemajuan teknologi dan kondisi sosial masyarakat saat ini.

Adapun menurut Susilowati, D (2023, hlm. 189) mengungkapkan bahwa “dalam pembelajaran IPAS, terdapat berbagai teori yang tidak hanya dihafal, tetapi juga harus dipahami oleh peserta didik, sehingga ingatan mereka lebih kuat dan ilmu yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari”. Pada pembelajaran, pengetahuan alam, siswa dapat melakukan eksperimen dan pengamatan terhadap makhluk hidup untuk mendapatkan penemuan baru serta pemahaman tentang lingkungan. Sementara itu, dalam aspek sosial siswa diwajibkan untuk belajar tentang interaksi dalam masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran integratif yang menyatukan bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial guna membentuk pemahaman bagi peserta didik mengenai alam semesta, fenomena-fenomena di dalamnya, serta dinamika interaksi manusia dalam kehidupan sosial-budaya. Dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak sekedar dituntut menghafal berbagai konsep, melainkan juga memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas observasi, eksperimen, analisis, dan penelitian.

Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan literasi sains, menumbuhkan keingintahuan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, IPAS memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang peduli lingkungan, mampu berinteraksi sosial secara positif, dan siap menjawab tantangan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kondisi sosial di masa mendatang.

Dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan diri. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu mereka terhadap peristiwa yang terjadi dalam masyarakat, kemampuan untuk memahami alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam melindungi, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta secara bijaksana mengelola sumber daya alam dan lingkungan. Selain itu, mereka juga didorong untuk memperbaiki kemampuan dalam mengenali, merumuskan dan menyelesaikan masalah melalui tindakan yang nyata.

3. Model Pembelajaran *Inquiry*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry*

Menurut Nurwahid, Sulla & Barella, (2024, hlm. 40) mengemukakan bahwa dalam Bahasa Indonesia, istilah “*Inquiry* berarti penyelidikan, *Inquiry* merupakan sebuah proses yang bersifat berkelanjutan, dimulai dari pengajuan pertanyaan, penelitian terhadap jawaban, pengolahan informasi, penyampaian hasil temuan, hingga refleksi terhadap proses tersebut”. *Inquiry Learning* dapat dijelaskan sebagai suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menjelajahi suatu topik atau masalah dengan cara yang mendalam dan sistematis. Dalam proses ini, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi yang diperoleh, serta menyusun kesimpulan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa selama proses belajar mereka.

Wulandari (2024, hlm. 167) menyatakan bahwa “model pembelajaran *Inquiry* merupakan suatu pendekatan yang menekankan pentingnya proses penyelidikan atau penemuan yang dilakukan oleh siswa”. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mencari informasi, serta menemukan jawaban atas pertanyaan yang muncul selama proses pembelajaran. Pembelajaran *Inquiry* memanfaatkan kemampuan siswa untuk melakukan eksplorasi, berpikir kritis serta berinteraksi dengan berbagai sumber informasi.

Adapun pendapat Ramadhani, Herniati, dan Trimurtini (2023, hlm. 33) menyatakan bahwa *inquiry learning* adalah model pembelajaran menuntut peserta didik untuk melakukan proses dalam menemukan pengetahuan secara mandiri lewat serangkaian investigasi, pencarian, eksplorasi dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan percobaan atau penelitian untuk memecahkan suatu masalah atau mengetahui suatu materi pengetahuan yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry* adalah suatu proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dalam pencarian, penyelidikan, dan analisis secara kritis sehingga mereka mampu menemukan ide dan pengetahuan mereka sendiri.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Inquiry*

Hamiyah dan Jauhar (2014) dalam Sugianto, *et al.* (2020, hlm. 161) mengidentifikasikan beberapa ciri dari model pembelajaran *Inquiry*, antara lain:

1. Mengakibatkan penerapan model pembelajaran yang dapat bersifat langsung maupun tidak langsung.
2. Menyediakan alat yang diperlukan selama fase pembelajaran *Inquiry*.
3. Dapat diselesaikan dengan bantuan arahan untuk memeriksa aktivitas pembelajaran di lingkungan tertutup.
4. Memiliki tugas atau tujuan pendidikan khusus.
5. Berkaitan dengan konsep pendidikan dan pemahaman tentang proses menuntut ilmu.

Menurut Nababan dan Sihombing (2023, hlm. 929) ciri-ciri model pembelajaran *inquiry* adalah sebagai berikut:

1. Model inkuiri menyertakan seluruh peserta didik untuk dapat bekerja sampai rajin, produktif dan ada pembaruan maka pendidikan berfokus terhadap *student center*. Peserta didik bisa berfokus pada satu titik.
2. Pendidikan inkuiri ini, guru selaku penyedia dan memberikan arahan kepada peserta didik untuk selalu meningkatkan perilaku mandiri. Peserta didik bisa menambahkan idenya kepada temannya yang lain.
3. Pendidikan inkuiri ini dilaksanakan lewat cara pertanyaan dan jawaban sesama guru dan peserta didik maka akan menyelesaikan persoalan maupun jalan keluar secara bersama-sama. Peserta didik bisa memecahkan persoalan tersebut dengan benar.

Berdasarkan beberapa ciri-ciri di atas mengenai model pembelajaran *inquiry* penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* memiliki ciri-ciri yang terstruktur dan berorientasi pada tujuan pendidikan tertentu. Model ini dapat diterapkan secara langsung maupun tidak langsung, dilengkapi dengan sarana pendukung yang sesuai, serta dilaksanakan melalui arahan guru untuk memastikan proses pembelajaran berjalan secara efektif. Selain itu, *inquiry* berkaitan erat dengan upaya membangun pemahaman peserta didik terhadap konsep serta proses memperoleh pengetahuan. Model pembelajaran *inquiry* menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered*), sehingga seluruh peserta didik terlibat aktif, produktif, dan terdorong untuk berinovasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan arahan guna menumbuhkan kemandirian belajar. Proses pembelajaran berlangsung melalui kegiatan tanya jawab, diskusi, serta pemecahan masalah secara bersama-sama, sehingga peserta didik mampu menemukan solusi dan memahami materi secara lebih mendalam.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Inquiry*

Langkah-langkah yang terdapat pada model pembelajaran *Inquiry* menurut Nurwahid, Sulla, dan Barella (2024, hlm. 41-42) yaitu:

1. Orientasi
Pada fase awal ini, guru memperkenalkan tema atau topik yang akan dikaji serta berupaya menumbuhkan minat siswa untuk mendalami isu tersebut secara lebih lanjut.
2. Merumuskan Masalah
Guru berperan membimbing siswa dalam merumuskan dan memahami permasalahan konkret yang telah dipaparkan sebelumnya.

3. Merumuskan Hipotesis
 Dalam tahap ini, guru membantu siswa mengembangkan keterampilan berhipotesis, misalnya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemicu yang dapat mendorong siswa untuk menyusun jawaban sementara atau memperkirakan berbagai kemungkinan solusi terhadap masalah yang dihadapi.
4. Mengumpulkan Data
 Guru mengarahkan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis serta menggali informasi yang dibutuhkan dalam proses penyelidikan.
5. Menguji Hipotesis
 Guru mendampingi siswa dalam menentukan jawaban yang dianggap sah berdasarkan data dan informasi yang telah terkumpul. Pada langkah ini, siswa perlu merefleksikan tingkat keyakinan mereka terhadap jawaban yang telah dirumuskan.
6. Merumuskan Kesimpulan
 Guru memfasilitasi siswa dalam menguraikan temuan yang diperoleh dari hasil pengujian hipotesis. Agar kesimpulan yang dihasilkan tepat, guru hendaknya mampu menunjukkan data yang relevan dan berpengaruh terhadap proses analisis yang dilakukan siswa.

Adapun menurut Nababan dan Sihombing (2023, hlm. 929) langkah-langkah model pembelajaran *Inquiry* adalah sebagai berikut:

1. Orientasi
 Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana pembelajaran yang responsif. Di langkah ini guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai topik, tujuan dan hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik.
2. Merumuskan masalah
 Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang belum memiliki jawaban. Peserta didik yang harus mandiri dalam mencari jawaban atas persoalan yang ada. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan persoalan tersebut. Masalah hendaknya dirumuskan langsung oleh peserta didik sehingga peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi karena dilibatkan dalam merumuskan masalah.
3. Merumuskan hipotesis
 Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan hipotesis sudah ada dalam diri setiap orang sejak seseorang lahir ke dunia. Guru berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan hipotesis peserta didik. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pertanyaan secara tiba-tiba kepada peserta didik agar secara spontan peserta didik berpikir untuk menjawab pertanyaan yang diberikan

kepadanya itulah yang disebut hipotesis. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis.

4. Mengumpulkan data
Mengumpulkan data adalah kegiatan memilih atau menyaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh peserta didik. Tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.
5. Menguji hipotesis
Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.
6. Merumuskan kesimpulan
Merumuskan kesimpulan adalah proses penjelasan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan akhir (terutama) dalam proses pembelajaran, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan dan tidak relevan.

Selain itu menurut Marlina (2023, hlm. 152) langkah-langkah model pembelajaran *Inquiry* adalah sebagai berikut:

1. Siswa melakukan mengidentifikasi terhadap kebutuhan melalui kegiatan mengajukan pertanyaan.
2. Siswa melakukan penyelidikan atau pencarian dari berbagai materi yang akan dipelajari.
3. Siswa menentukan masing-masing perannya dalam melakukan penyelidikan materi yang akan dipelajari.
4. Siswa melakukan tindakan penguatan melalui diskusi kelompok dan mempresentasikannya, serta melaksanakan latihan pada lembar kerja siswa.
5. Siswa diberikan evaluasi sebagai tindak lanjut keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, langkah-langkah model pembelajaran *Inquiry* yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini mengacu pada teori Nababan dan Sihombing (2023, hlm. 929) adalah: 1) orientasi pada tahap ini guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan menjelaskan topik, tujuan, dan capaian pembelajaran kepada peserta

didik, 2) merumuskan masalah pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang menantang agar termotivasi mencari solusi secara mandiri, 3) merumuskan hipotesis peserta didik menyusun dugaan sementara yang logis dan rasional terhadap permasalahan yang akan diuji kebenarannya, 4) mengumpulkan data peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk membuktikan hipotesis dengan bimbingan guru, 5) menguji hipotesis diuji berdasarkan data yang diperoleh sehingga jawaban didukung oleh bukti yang dapat dipertanggungjawabkan dan 6) merumuskan masalah peserta didik menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis data dengan arahan guru.

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Inquiry*

Menurut Dalimunthe (2021, hlm. 107) terdapat beberapa keunggulan dari model pembelajaran *Inquiry*, yaitu:

1. Meningkatkan kapasitas dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan secara mandiri dan objektif.
2. Mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis.
3. Mendorong rasa ingin tahu dan pola pikir objektif baik secara individual maupun kelompok.

Adapun menurut Wakidi, *et al.* (2025, hlm 8) model pembelajaran *Inquiry* memiliki kelebihan yaitu:

1. Model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui model ini dianggap lebih bermakna.
2. Model pembelajaran *inquiry* memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
3. Model pembelajaran *inquiry* merupakan model yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
4. Model pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Inquiry* adalah model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara mandiri dan objektif. Selain itu, *Inquiry* mendorong tumbuhnya rasa

ingin tahu, motivasi belajar, serta semangat belajar yang lebih aktif dan tekun. Pembelajaran juga menjadi lebih bermakna karena mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, memberikan kesempatan belajar sesuai gaya masing-masing peserta didik, serta mengakomodasi kebutuhan siswa dengan kemampuan yang beragam.

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Inquiry*

Menurut Sugianto, *et al.* (2020, hlm.163) terdapat beberapa kelemahan dari model pembelajaran *inquiry*, antara lain:

1. Model ini lebih memfokuskan pada pengetahuan, perilaku, dan keterampilan, sehingga siswa perlu pemahaman yang lebih mendalam dalam proses belajar mengajar.
2. Pengendalian keberhasilan siswa cenderung sulit dan memerlukan waktu yang cukup lama. Siswa diharuskan belajar dengan pendekatan analogis.
3. Berbagai kategori dalam pencapaian belajar harus disepakati dengan mempertimbangkan cara berpikir siswa agar mereka dapat memahami sumber-sumber pelajaran. Dengan usaha belajar mandiri, siswa dapat memperkuat daya ingat mereka.

Adapun menurut Aprilia, dkk (2021, hlm.259) juga mengidentifikasi beberapa kekurangan dalam model pembelajaran *inquiry*, yaitu:

1. Ketika model pembelajaran *inquiry* yang terarah digunakan sebagai strategi, akan sulit untuk mengontrol kegiatan serta hasil belajar siswa.
2. Model ini mengalami kesulitan dalam perencanaan pembelajaran akibat kebiasaan yang telah terbentuk pada siswa.
3. Proses pembelajaran yang mungkin berlangsung lama dapat mengakibatkan kendala waktu.
4. Selama keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi, penerapan model ini oleh guru akan menjadi tantangan.

Sementara itu, menurut Wakidi, *et al.* (2025, hlm. 8) kekurangan model pembelajaran *Inquiry* yaitu:

1. Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2. Sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dalam kebiasaan siswa dalam belajar.
3. Memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kekurangan dari model pembelajaran *Inquiry* adalah model ini cenderung sulit untuk dikontrol, baik dari segi proses maupun hasil belajar peserta didik, karena menuntut kemandirian dan kemampuan berpikir yang tinggi. Selain itu, perencanaan dan pelaksanaannya memerlukan waktu yang relatif panjang, sehingga seringkali menjadi kendala dalam pengelolaan waktu pembelajaran. Keberhasilan penerapan model ini juga sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi, sehingga dapat menjadi tantangan bagi guru dalam memastikan seluruh siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

Video merupakan salah satu sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Video animasi sebagai media pembelajaran mengintegrasikan dokumen, gambar, dan audio sehingga mampu memvisualisasikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Andrasari, *et al.* (2022, hlm. 81) menjelaskan bahwa “video animasi adalah tayangan yang menyerupai film, terdiri dari kombinasi gambar dan suara yang dirancang secara menarik”. Media video animasi ini membantu dalam strategi pembelajaran, karena dapat memperluas pengetahuan dan wawasan peserta didik. Dengan menggunakan video animasi, peserta didik akan memperoleh pengalaman baru, karena mereka tidak hanya melihat atau mendengar tetapi juga terlibat secara aktif.

Sejalan dengan itu, menurut Lestari, *et al.* (2022, hlm. 2) berpendapat bahwa “media video animasi menyajikan kombinasi bacaan, diagram dan suara dalam satu kegiatan yang dinamis”. Media ini dianggap menarik karena memiliki manfaat yang besar dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Media ini sangat bermanfaat karena dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mampu untuk menarik perhatian siswa melalui gerakan dan suara yang tepat, mempercantik tampilan media, mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit.

Pendapat lain menurut Widya dan Ernawati (2024, hlm. 170-171) mengemukakan bahwa “video animasi memiliki potensi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif”. Dengan visualisasi yang dinamis, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak dan rumit. Selain itu, video animasi juga mendukung pembelajaran mandiri, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian, animasi ini berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memudahkan pengajar dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif dan dinamis.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa video animasi merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif karena mampu menyatukan elemen visual, audio, dan teks dengan cara yang menarik serta dinamis. Media ini dapat membantu memvisualisasikan materi pelajaran, khususnya untuk konsep-konsep yang bersifat abstrak dan rumit, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya. Selain berpotensi menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar, video animasi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, memperkaya wawasan, dan mendukung pembelajaran mandiri berkat kemudahan aksesnya kapanpun dan dimanapun. Dengan berbagai keunggulan tersebut, video animasi memegang peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa serta memfasilitasi pendidik dalam menyajikan materi secara lebih efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi

Manfaat video animasi menurut Zahroh, Apriyani, dan Afrilia (2025, hlm. 367-368) yaitu sebagai berikut:

1. Video animasi berfungsi untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Media video animasi dapat memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk bertanya dan membuat prediksi.
2. Video animasi dimanfaatkan untuk menyederhanakan dan menjelaskan konsep-konsep yang sulit. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, animasi membantu siswa memahami materi yang kompleks melalui pendekatan visual yang lebih mudah dicerna.
3. Siswa diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam situasi yang lebih praktis. Animasi

memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana konsep-konsep yang dipelajari di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Fitur/cara Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

Malik dan Maumanah (2023, hlm. 250) mengemukakan bahwa dalam kegiatan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran, guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan peralatan yang diperlukan seperti laptop, proyektor, LCD, layar proyektor serta materi pembelajaran.
2. Guru meminta kepada peserta didik untuk duduk dengan tenang di tempat duduknya masing-masing, sehingga suasana pembelajaran dapat berlangsung dengan kondusif.
3. Guru kemudian menampilkan video animasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas.
4. Sebagai bentuk evaluasi, peserta didik akan diberikan kuis berhadiah yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan guru dalam memberikan video animasi dalam proses pembelajaran.
5. Di akhir sesi, dua orang peserta didik akan diwawancarai untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman mereka terhadap materi yang materi yang diajarkan melalui penggunaan video animasi di kelas.

d. Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi

Dalam dunia pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang sangat pesat untuk membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Diantara berbagai jenis media yang ada, media audio visual animasi telah menarik perhatian karena berbagai kelebihannya dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti teks cetak, gambar atau audio tunggal. Berikut beberapa kelebihan dari media video animasi menurut Zahroh, Apriyani, Afrilia (2025, hlm. 638) yaitu:

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar
Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Berbagai warna cerah, gerakan yang dinamis dan elemen audio yang mendukung serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Jika dibandingkan dengan teks maupun gambar, animasi mampu memberikan motivasi tambahan terutama bagi siswa yang cenderung cepat merasa bosan dengan media pembelajaran konvensional.
2. Membantu Memvisualisasikan Konsep Abstrak
Banyak konsep dalam pembelajaran, khususnya di bidang sains, matematika atau teknologi, seringkali sulit dipahami hanya dengan

teks atau gambar. Dengan media animasi siswa dapat menyaksikan simulasi berbagai proses, seperti gerakan molekul, rotasi planet atau operasi matematika sehingga konsep-konsep abstrak lebih konkret dan mudah dipahami.

3. Menyediakan Interaktivitas

Banyak media audio visual animasi yang saat ini dirancang dengan elemen interaktif, seperti kuis, simulasi atau permainan edukasi. Interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka dibandingkan hanya sebagai penerima informasi pasif.

4. Meningkatkan Daya Ingat

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi audio dan visual lebih mudah diingat dibandingkan informasi yang hanya disampaikan melalui salah satu media. Animasi yang menarik dan relevan dapat meninggalkan kesan mendalam di dalam diri siswa, sehingga mereka lebih mampu mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama.

5. Fleksibilitas dalam Penyampaian Materi

Media audio visual animasi dapat diakses melalui berbagai platform seperti komputer, tablet atau ponsel, sehingga memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Hal ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengatur waktu dan kecepatan belajar sesuai kebutuhan mereka.

6. Cocok untuk Beragam Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki keunikan dalam gaya belajar seperti visual, auditori atau kinestetik. Media audio visual animasi dapat memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar tersebut.

7. Efisiensi dalam Penyampaian Informasi

Dengan bantuan animasi, informasi yang kompleks dapat disampaikan dalam waktu yang singkat. Penyampaian melalui narasi yang jelas dan ilustrasi bergerak membantu merangkum materi tanpa mengorbankan efisiensinya, menjadikan media ini lebih efisien dibandingkan teks yang panjang atau ceramah konvensional.

8. Mendorong Kolaborasi dan Diskusi

Media animasi seringkali dapat memicu diskusi di antara siswa. Contohnya setelah melihat animasi mengenai perubahan iklim, siswa dapat diajak untuk mendiskusikan penyebab dan solusi dari masalah tersebut. Hal ini mendorong pembelajaran kolaboratif dan pengembangan keterampilan berpikir kritis di antara mereka.

9. Mengurangi Beban Guru

Dengan penerapan media audio visual animasi, guru dapat menghemat waktu dalam menyampaikan materi, memungkinkan mereka lebih fokus pada aspek lain dari pembelajaran seperti bimbingan individu atau mengembangkan kegiatan tambahan.

10. Relevan dengan Era Digital

Generasi saat ini dikenal sebagai generasi digital yang akrab dengan teknologi dan media interaktif. Media animasi sangat sesuai dengan cara mereka memperoleh informasi, sehingga lebih mudah diterima oleh siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lebih tradisional.

e. Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

Kekurangan media video animasi menurut Suartini (2024, hlm. 22) antara lain:

1. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Para guru dituntut untuk memiliki keterampilan dan kreativitas dalam mendesain animasi agar media tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Ketika terjadi pemadaman listrik, akan sulit untuk menampilkan media tersebut di depan kelas. Sementara itu, jika siswa mengaksesnya secara daring hal ini sangat terkandung pada kualitas sinyal yang tersedia.

Adapun pendapat menurut Zahroh, Apriyani, Afrilia (2025, hlm. 640) kelemahan media video animasi yaitu:

1. Keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia seperti komputer, proyektor, atau perangkat lunak lainnya yang sering kali disebabkan oleh anggaran sekolah.
2. Banyak guru yang memiliki kemampuan kurang memadai dalam merancang dan mengelola media animasi secara efektif.
3. Kurangnya pelatihan teknis, keterampilan desain visual serta pemahaman pedagogis untuk mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran.

Menurut Husni, Mursyid, dan Gusfarenie (2021, hlm. 20) mengungkapkan bahwa kekurangan pada media video animasi adalah “memerlukan *software* khusus untuk membukanya dan memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa kelemahan dari media video animasi di atas, penulis menyimpulkan bahwa media video animasi memiliki sejumlah keterbatasan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Kendala tersebut antara lain berkaitan dengan proses pembuatan yang memerlukan waktu cukup lama, kebutuhan akan perangkat teknologi yang memadai, serta ketergantungan pada ketersediaan listrik dan kualitas jaringan internet.

Selain itu, penggunaan media video animasi menuntut guru untuk memiliki keterampilan teknis, kreativitas, serta pemahaman pedagogis yang baik agar media dapat dirancang dan diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran. Keterbatasan pelatihan, kemampuan desain, serta kebutuhan akan perangkat lunak khusus juga menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatannya. Dengan demikian, meskipun media video animasi memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran, penggunaannya memerlukan kesiapan sarana, kompetensi guru, dan dukungan institusi yang memadai agar dapat berjalan secara optimal.

5. Pemahaman Konsep IPAS

a. Pengertian Pemahaman Konsep IPAS

Menurut Yuliani, Dkk. (2018, hlm. 93) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep IPAS adalah “aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan pemahaman tersebut peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam pelajaran IPAS”. Pemahaman dapat diartikan sebagai menguasai sesuatu dengan pikiran. Istilah “pemahaman” berasal dari kata “paham” yang berarti mengerti dengan baik. Ini melibatkan kemampuan untuk menghubungkan hal secara benar dan mengaplikasikannya dengan tepat pada situasi yang relevan.

Menurut Rohmatun, dan Rasyid (2022, hlm. 122) mengemukakan bahwa “pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan untuk memahami makna-makna yang ada, yang mencakup kemampuan dalam menyampaikan suatu materi yang disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti, melakukan interpretasi serta mengimplementasikannya”. Pemahaman konsep ini merupakan suatu tingkat kemampuan yang menuntut agar siswa mampu melafalkan arti dari konsep, situasi dan fakta yang sudah mereka ketahui.

Lestari, Rini, dan Gumilar (2024, hlm. 4534) mengungkapkan bahwa “pemahaman konsep merujuk pada kemampuan individu untuk menerima, mencerna, dan memahami materi atau informasi yang diperoleh dari rangkaian pengalaman atau kejadian yang dapat disaksikan secara langsung atau didengar serta disimpan dalam ingatan untuk diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari”. Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dan menjadi landasan untuk mencapai hasil belajar. Seorang siswa telah memahami suatu konsep apabila siswa mampu menyampaikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih detail tentang konsep tersebut dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa pemahaman konsep IPAS adalah kemampuan peserta didik dalam menyerap, mengolah, dan memahami suatu konsep secara komprehensif, yang melampaui sekadar penghafalan. Kemampuan ini ditunjukkan dengan kesanggupan untuk menjelaskan ulang konsep tersebut menggunakan bahasanya sendiri serta mengaplikasikannya dalam situasi nyata. Pemahaman konsep meliputi keterampilan dalam menginterpretasikan informasi yang didapat dari proses belajar, menyimpannya dalam memori, dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan berbagai masalah. Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi landasan krusial dalam pembelajaran karena memiliki kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal dan bermakna bagi siswa.

b. Indikator Pemahaman Konsep IPAS

Menurut Jihad dan Haris (2010) dalam Rohmatun, dan Rasyid (2022, hlm. 124), indikator pemahaman konsep IPAS yaitu:

1. Menyatakan kembali suatu konsep
2. Mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan konsep tersebut.
3. Memberikan contoh serta bukan contoh dari sebuah konsep.
4. Menyajikan konsep melalui berbagai bentuk representasi matematis.
5. Mengembangkan syarat yang diperlukan atau syarat yang cukup bagi suatu konsep.
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur yang relevan.
7. Menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah.

Menurut Maharani, Hartono, dan Hiltrimartin (2013, hlm.5) Indikator pemahaman konsep IPAS terdiri dari:

1. Menyatakan kembali konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.
2. Memberikan contoh dan bukan contoh.

3. Mengklasifikasi objek-objek menurut konsepnya.
4. Merepresentasikan dengan berbagai cara dari konsep.
5. Menghubungkan konsep-konsep dalam matematika.
6. Menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Adapun indikator yang terdapat pada Rahayu dan Pujiastuti dalam Haq dan Raicudu (2023, hlm. 83) yaitu:

1. Menyajikan kembali konsep yang telah dipelajari.
2. Menggolongkan jenis objek berdasarkan karakteristik tertentu yang terkait dengan konsepnya.
3. Menentukan contoh dari konsep dan bukan contohnya.
4. Memaparkan konsep dari sudut pandang yang berbeda.
5. Memperoleh informasi yang cukup tentang konsep dan persyaratannya.
6. Memilih metode tertentu untuk menggunakan dan memanfaatkan proses.
7. Menerapkan konsep sesuai dengan pemecahan masalah.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, indikator pemahaman konsep yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini mengacu pada teori Menurut Maharani, Hartono, dan Hiltrimartin (2013, hlm.5) indikator pemahaman konsep IPAS terdiri dari 1) Menyatakan kembali konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, 2) Memberikan contoh dan bukan contoh, 3) Mengklasifikasi objek-objek menurut konsepnya, 4) Merepresentasikan dengan berbagai cara dari konsep, 5) Menghubungkan konsep-konsep dalam matematika, 6) Menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

6. Hasil Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Hafizh, Dianasari, dan Fadly (2025) di SDN 1 Weru Lor dengan sampel peserta didik kelas V yang berjumlah 60 orang, terdiri atas 30 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 30 orang peserta didik sebagai kelas kontrol, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Video Animasi Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar peserta didik pada kedua kelas memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, yang ditunjukkan melalui hasil *pretest*. Setelah diterapkannya model pembelajaran *inquiry* berbantuan video animasi interaktif pada kelas

eksperimen, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) yang menandakan adanya pengaruh nyata penerapan model pembelajaran *inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,6092 yang berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan video animasi interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pancasila di Sekolah Dasar.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Hermawati, Jaenudin, dan Rahayu (2025) di SDN Lemah Putih V dengan sampel seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang peserta didik, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Wujud Zat dan Perubahannya”. Diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman konsep yang masih rendah, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 84,2. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami konsep wujud zat dan perubahannya dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran *inquiry*. Hal ini diperkuat dengan hasil uji statistik *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $p \leq 0,001$ (< 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *inquiry* terbimbing berbantuan video animasi terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, hasil angket menunjukkan respons peserta didik yang sangat positif dengan persentase 87%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep secara lebih jelas, konkrit dan bermakna.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Ulandari, Surya, Kusuma, Rizal dan Fadhilaturrahmi (2023) di UPT SD Negeri 007 Bangkinang dengan sampel

- peserta didik kelas V yang berjumlah 22 orang peserta didik dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model *Predict, Observe, Explain (POE)* Berbantuan Video Animasi”. Diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan tingkat ketuntasan hanya 41%, sehingga menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik masih tergolong rendah. Namun setelah diterapkannya model pembelajaran *POE* berbantuan video animasi dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan yang dapat dilihat dari hasil evaluasi pada setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I pertemuan I, peserta didik yang tuntas berjumlah 10 orang (45,46%) dengan nilai rata-rata 69,00. Kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 13 orang (60%) dengan nilai rata-rata 72,00. Selanjutnya pada siklus II pertemuan I, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 15 orang (68,19%) dengan nilai rata-rata 79,63 dan pada siklus II pertemuan II meningkat secara signifikan menjadi 20 orang (90,10%) dengan nilai rata-rata 87,55. Oleh karena itu, berdasarkan peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan yang telah melampaui 80% ketuntasan klasikal, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *inquiry* melalui tahapan *POE* yang didukung oleh video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Legiani Purnamaning, Zulnuraini, dan Nur Rahma (2025) di SD Inpres 8 Mambo dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Guided Inquiry yang Berbantuan Media Video terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas V SD Inpres 8 Mambo*”. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dengan subjek penelitian sebanyak 50 peserta didik yang terdiri atas 25 peserta didik kelas V A sebagai kelas eksperimen dan 25 peserta didik kelas V B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 33,84, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 29,44. Setelah

diterapkan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan media video, rata-rata skor minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen meningkat menjadi 42,12, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mencapai rata-rata 38,36. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,049 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Guided Inquiry* berbantuan media video memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Inpres 8 Mambo. Temuan penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama mengkaji penerapan model pembelajaran *Inquiry* yang didukung media video dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sehingga dapat menjadi landasan teoritis bahwa model pembelajaran *Inquiry* berbantuan media video mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran peserta didik.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti, Masjudin, dan Sanapiah (2025) di SDN 4 Pringgabaya, Lombok Timur, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Video Animasi terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment tipe nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 52 peserta didik kelas IV yang dibagi kedalam dua kelompok, yaitu 26 peserta didik pada kelas eksperimen dan 26 peserta didik pada kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Inquiry* berbantuan video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai pemahaman konsep matematika peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 19,03 dan meningkat menjadi 74,42 setelah diberikan perlakuan. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata nilai meningkat dari 24,80 menjadi 45,96. Selain itu, rata-rata minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan dari 72,07 menjadi 88,53, sedangkan pada kelas kontrol mengalami penurunan dari 69,50 menjadi 67,26. Hasil uji hipotesis

menggunakan *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ baik pada aspek minat belajar maupun pemahaman konsep. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry* berbantuan video animasi berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama mengkaji penggunaan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, meskipun penelitian tersebut berfokus pada pemahaman konsep matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan pemahaman konsep IPAS.

- f. Penelitian yang dilakukan oleh Afsarini, Nasution, Nurhairani, Rozi, dan Tambunan (2026) di SDN 067776 Medan Johor dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 067776 Medan Johor*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 40 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 20 peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 20 peserta didik kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara ketua kelas. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mencapai 85,00, sedangkan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 71,75. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar 6,065 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,093. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning*

berbantuan video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mampu memecahkan masalah yang disajikan secara kontekstual, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penggunaan video animasi. Temuan penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama memanfaatkan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Meskipun model pembelajaran yang digunakan berbeda, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi yang dipadukan dengan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

B. Kerangka Pemikiran

Menurut Syahputri, Fallenia & Syafitri (2023, hlm. 161) berpendapat bahwa “kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan landasan pemikiran dalam penelitian yang terwujud dari sintesis fakta-fakta, observasi, serta telaah pustaka”. Dengan demikian, kerangka berpikir mengandung teori, prinsip atau konsep yang akan dijadikan pijakan dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran, variabel-variabel yang diteliti dijelaskan secara mendetail dan relevan dengan isu yang sedang dikaji, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

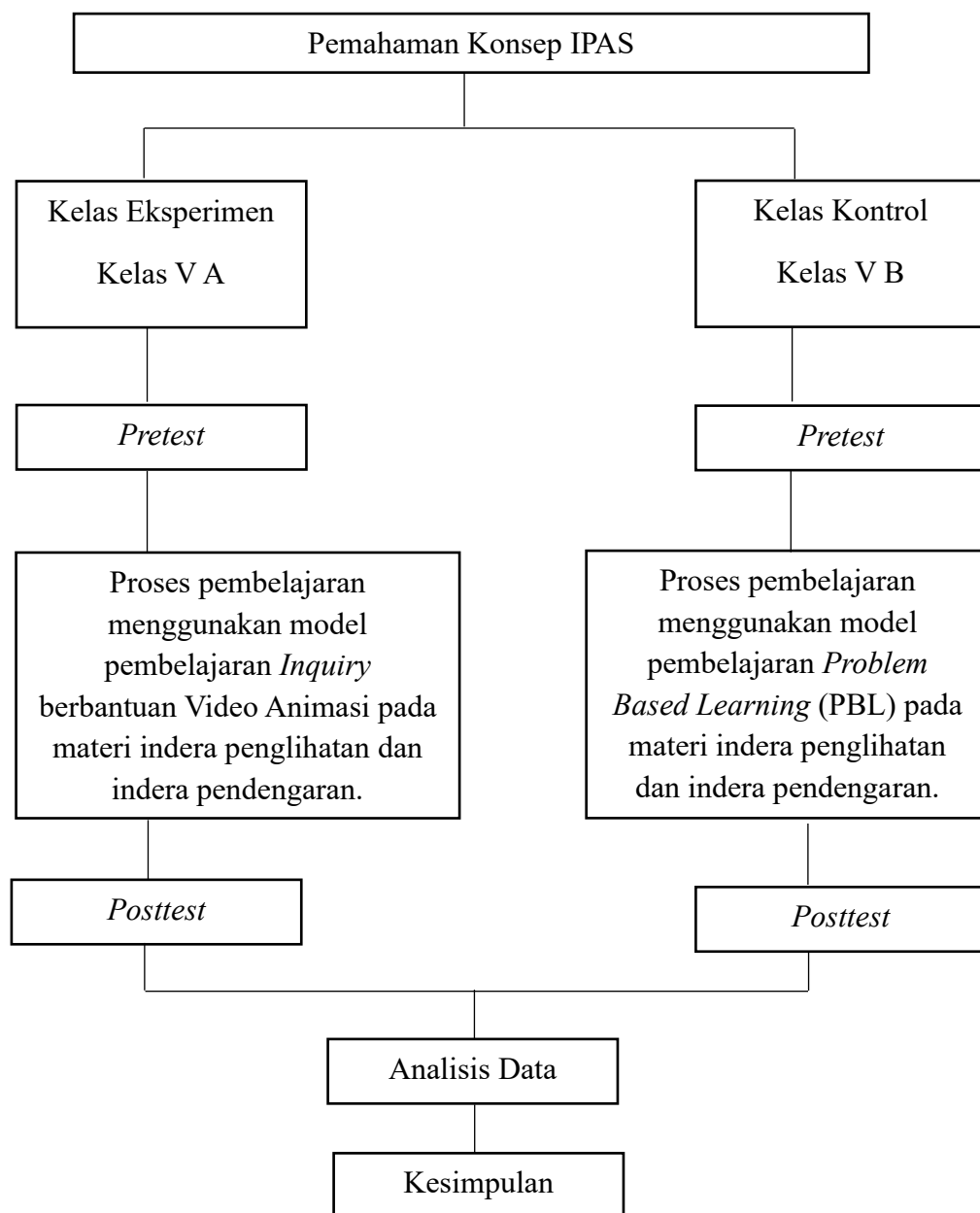
Menurut Mudiyanto (2020, hlm. 12) kerangka berpikir menjadi dasar logika dalam suatu penelitian yang asumsi-asumsi awalnya diakui kebenarannya oleh peneliti. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan sekaligus landasan untuk menyelesaikan permasalahan yang hendak dikaji. Seorang peneliti perlu membangun kerangka berpikir yang kokoh sebelum memulai proses penelitian. Dengan adanya kerangka berpikir, peneliti dapat lebih mudah memahami masalah yang diteliti serta merumuskan solusi yang tepat. Sebelum menetapkan kerangka berpikir peneliti disarankan untuk memperbanyak kegiatan membaca buku atau menelusuri berbagai sumber informasi guna memperluas wawasan keilmuan.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa kerangka berpikir didefinisikan sebagai landasan konseptual yang dibangun secara sistematis

melalui sintesis atas fakta, temuan observasi, dan telaah literatur yang relevan. Kerangka ini memuat teori, prinsip, dan konsep yang menjadi dasar penelitian, sekaligus memaparkan hubungan antar variabel yang dikaji. Keberadaan kerangka berpikir memberikan kejelasan arah dan fokus penelitian, sehingga dapat menjadi pedoman dalam menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian secara terstruktur dan ilmiah.

Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik. Kemampuan pemahaman konsep IPAS merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami, menghubungkan serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam berbagai situasi pembelajaran. Untuk memperoleh data yang akurat dan objektif mengenai pengaruh perlakuan yang diberikan, penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan media video animasi, sedangkan kelas kontrol mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang biasa diterapkan oleh guru tanpa adanya perlakuan khusus.

Penerapan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan video animasi diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui model pembelajaran *Inquiry* peserta didik didorong untuk aktif mencari, menemukan dan membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep yang dipelajari. Sementara itu, media video animasi dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta menumbuhkan motivasi belajar. Dengan adanya perbedaan perlakuan pada ketua kelas, diharapkan terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inquiry* berbantuan media video animasi terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik di Sekolah Dasar. Adapun kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran

Sumber: Skripsi Lutfiah Ainun Arifin (2023, hlm.41)

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Nasution dan Murhayati (2025, hlm. 13030-13031) “asumsi pada dasarnya merupakan sebuah perkiraan, prediksi, atau ramalan”. Asumsi dapat diartikan sebagai dugaan yang diterima sebagai dasar pemikiran dan diyakini kebenarannya, yang dirumuskan dengan jelas serta berguna untuk

memperkuat analisis masalah, menentukan fokus penelitian, lokasi pengumpulan data, dan instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Dengan demikian, asumsi mencerminkan gagasan yang dimiliki individu sebelum kebenarannya terkonfirmasi. Oleh karena itu, diperlukan wawasan dan pengetahuan yang memadai dalam bidang yang diteliti agar asumsi dasar tersebut dapat dianggap valid.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa asumsi adalah dugaan sementara yang digunakan sebagai pondasi berpikir sebelum pembuktian secara empiris dilakukan. Asumsi dirumuskan dengan jelas guna mendukung analisis masalah, penentuan fokus penelitian, penetapan lokasi, serta pemilihan instrumen pengumpulan data. Dengan demikian, penyusunan asumsi perlu didukung oleh pengetahuan dan wawasan yang cukup agar memiliki kelogisan, relevansi, dan keabsahan yang dapat diandalkan sebagai pijakan dalam pelaksanaan penelitian.

Asumsi pada penelitian adalah menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media Video Animasi terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar dengan alasan bahwa menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media video animasi dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi, menumbuhkan motivasi belajar siswa, pembelajaran menjadi menyenangkan dan suasana kelas yang aktif.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Muin (2023, hlm. 31) “hipotesis atau yang sering dikenal sebagai hipotesis adalah sebuah jawaban sementara yang diajukan peneliti terhadap suatu permasalahan yang masih harus dibuktikan kebenarannya”. Selain itu, hipotesis juga dapat dipahami sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian sebelum pelaksanaannya dilakukan.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara yang diajukan peneliti sebagai penduga awal terhadap permasalahan atau pertanyaan penelitian. Hipotesis dirumuskan sebelum penelitian dilaksanakan dan memerlukan pembuktian lebih lanjut melalui proses pengumpulan dan analisis data. Dengan demikian,

hipotesis berperan sebagai petunjuk atau pedoman dalam pelaksanaan penelitian, sehingga kegiatan penelitian dapat dilaksanakan secara sistematis dan terfokus.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep IPAS siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di Sekolah Dasar
- H_1 : Terdapat perbedaan pemahaman konsep IPAS siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di Sekolah Dasar