

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

a. Pengertian Model Inkuiri Terbimbing

Menurut Wahida et al., (2022), memaparkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk senantiasa berperan aktif dalam kegiatan belajar, dimulai dengan pembentukan kelompok, menemukan pengetahuannya sendiri, dan memperoleh penemuan yang akan membuat siswa paham terkait materi yang diajarkan. Oleh karena itu, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena dapat memberikan siswa sebuah pengalaman yang bermakna untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Pengalaman menemukan pengetahuannya sendiri dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran inkuiri terbimbing menjadi paradigma pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan guru (Nurhaedah et al., 2022). Partisipasi siswa dalam kegiatan kelas dapat membuat lingkungan menjadi lebih menarik.

Menurut Jannah et al., (2020) berpendapat bahwa proses pembelajaran pada model pembelajaran inkuiri terbimbing pusat pembelajaran berada pada siswa. Guru dalam hal ini berperan sebagai pembimbing (fasilitator). Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti dalam proses belajar siswa memperoleh informasi dengan cara melakukan eksperimen. Eksperimen yang dilakukan oleh siswa bertujuan untuk menemukan suatu jawaban dari pertanyaan. Tidak hanya memperoleh jawaban, tetapi siswa juga dapat memecahkan suatu masalah dengan cara melakukan percobaan atau eksperimen. Hal ini selaras dengan Hastuti et al., (2020) memperjelas bagaimana pembelajaran inkuiri terbimbing dapat diterapkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam pembelajaran inkuiri terbimbing karena siswa akan secara aktif dan mandiri mengkonstruksi pengetahuannya. Menurut Marasabesy et al., (2023) proses pembelajaran inkuiri akan membuat siswa untuk berperan lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Akibatnya, pembelajaran inkuiri terbimbing lebih banyak melibatkan partisipasi siswa dan peran guru hanya sebatas sebagai fasilitator.

Mengacu pada uraian tersebut, model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Pengajar dalam proses pembelajaran hanya

menjalankan perannya sebagai pembimbing (fasilitator). Model pembelajaran ini mampu mendukung siswa untuk mengetahui apa yang diketahuinya. Siswa dapat memperoleh informasi secara mandiri melalui eksperimen atau percobaan yang dilakukan. Eksperimen atau percobaan yang dilakukan berguna untuk memperoleh jawaban dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa dapat secara aktif dan mandiri mengkreasikan pengetahuannya selama proses pembelajaran inkuiri terbimbing.

b. Kelebihan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Menurut Nurlaila & Lufri, (2021) model pembelajaran inkuiri terbimbing mempunyai beberapa kelebihan, yaitu dapat memotivasi siswa, memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa melakukan refleksi terhadap konsep, siswa mempelajari secara mendalam mengenai mata pelajaran yang dipelajari. Model pembelajaran inkuiri terbimbing sangat menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga memberikan keuntungan yaitu memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam mengumpulkan ide atau pengetahuan dari percobaan yang dilakukan. Selain itu, pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas yang mereka temukan Aulia et al., (2023).

Menurut Yofamella & Taufik, (2020) memaparkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing mampu membantu siswa menarik kesimpulan dari pengamatannya sendiri, mendukung siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memungkinkan siswa menemukan konsep secara mandiri dari materi yang dipelajarinya di bawah pengawasan guru yang berperan sebagai fasilitator. Menurut Pramudya & Safrul, (2022) model pembelajaran inkuiri terbimbing mampu memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan dikarenakan dengan penggunaan model pembelajaran ini mampu mengoptimalkan minat belajar siswa. Selaras dengan yang menjelaskan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki keunggulan yaitu siswa dapat mempelajari materi dengan lebih mudah, sumber belajar dan juga tema mempunyai jangkauan yang sangat luas, dan memberikan tempat bagi siswa untuk melakukan proses pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan gaya belajarnya Aulia et al., (2023).

Pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan manfaat, terlihat dari penjelasan yang telah diberikan. Model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki kelebihan yaitu proses pembelajaran memberikan kesempatan untuk siswa agar dapat menemukan pemahamannya secara mandiri, kegiatan belajar siswa akan lebih mudah, pembelajaran yang dilakukan tidak

membosankan, dan siswa dapat memiliki inisiatif yang maksimal. Melalui pembelajaran inkuiri terbimbing, siswa akan menemukan konsep atau data dari percobaan yang dilakukan. Keaktifan siswa dalam pembelajaran inkuiri terbimbing akan tetap mendapat bimbingan dari guru karena dalam pembelajaran inkuiri terbimbing guru tetap menjadi fasilitator atau pembimbing.

c. Kekurangan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Menurut S. Wulandari et al., (2021) menjelaskan selain kelebihan, model pembelajaran inkuiri terbimbing juga mempunyai kekurangan. Salah satu kelemahannya adalah pembelajaran dengan pendekatan ini memerlukan waktu yang relatif lama dikarenakan memerlukan waktu untuk berdiskusi lebih lama, guru harus mempersiapkan bahan topik pembahasan yang lebih teliti, siswa harus mencari penyelesaian permasalahan yang dikaji secara mandiri. Adanya kegiatan eksperimen atau percobaan dan siswa harus mendiskusikan hasilnya. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaannya memerlukan durasi waktu yang cukup lama untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan metodologi pembelajaran inkuiri terbimbing. Selain itu, pendidik perlu menggunakan kreativitas dan inovasi yang lebih besar dalam membuat rencana pembelajaran yang memenuhi tujuan proses pembelajaran inkuiri terbimbing. Model pembelajaran inkuiri terbimbing mempunyai kelemahan yaitu menuntut siswa untuk siap

berpikir sehingga menyulitkan anak yang memiliki kemampuan kognitif tertunda untuk mengikuti pembelajaran jenis ini (Nurhaedah, et al 2022). Dibutuhkan lebih banyak waktu untuk menggunakan gaya belajar ini di kelas dengan banyak anak. banyak untuk mendukung anak-anak dalam menemukan pemahaman mereka secara mandiri, siswa dan guru masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional (Machpud, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, Terdapat beberapa kekurangan pada metodologi pembelajaran inkuiri terbimbing. Salah satu kelemahan pembelajaran inkuiri terbimbing adalah memerlukan waktu yang lama, sehingga anak yang kecepatan berpikirnya lamban akan kesulitan dalam memahami sendiri apa yang dipahaminya. Selain itu, jika guru dan siswa belum terbiasa menggunakan gaya pembelajaran inkuiri terbimbing, maka mereka akan memerlukan waktu yang lebih lama untuk terbiasa.

d. Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Sintaks model pembelajaran inkuiri terbimbing menurut (Nulhakim et al., 2022) yaitu:

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Sintaks	Deskripsi
<i>Orientasi</i> (Orientasi)	Membina suasana pembelajaran yang responsif untuk mengajak siswa berpikir dalam mengidentifikasi masalah
<i>Presenting the problem</i> (Menyajikan Masalah)	Guru mengajukan pertanyaan tentang mematuhi norma dan adat istiadat
<i>Hypothesis submission</i> (Pengajuan hipotesis guru)	Guru meminta siswa untuk membuat hipotesis yang berkaitan dengan pertanyaan guru sebelumnya.
<i>Data collection stage</i> (Tahap pengumpulan data)	Guru memberikan media audio visual dan juga LKPD
<i>Hypothesis testing</i> (Pengujian hipotesis)	Menguji hipotesis dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan oleh siswa
<i>Conclusion formulation</i> (Kesimpulan)	Menyimpulkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan data yang sebelumnya telah dikumpulkan oleh siswa

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Shoffa et al., (2021) menggabungkan unsur pendengaran dan visual adalah definisi dari media audio visual. Jika menggunakan sumber pengajaran yang komprehensif dan ideal untuk siswa Anda, audiovisual ini akan menghasilkan presentasi yang menarik. Ada manfaat menggunakan materi audio-visual di kelas, khususnya dalam hal meningkatkan pemahaman dan tingkat keterlibatan siswa (Mulyadi et al., 2018). Penggunaan media audio visual tidak dapat diabaikan karena merupakan sumber informasi yang dapat digunakan untuk menginspirasi, memotivasi, dan merangsang siswa agar berhasil memenuhi

capaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dengan cara melihat dan mengamati secara langsung isi yang diajarkan (Sujono, 2022).

Kata Latin “medius”, yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”, merupakan asal mula kata “media”. Seorang utusan atau perantara dalam bahasa Arab yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media juga dapat disebut sebagai alat komunikasi guru-siswa yang menyampaikan suatu pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023).

Menurut Anwar et al., (2022) Media audio visual mengacu pada kategori media yang mencakup fitur terlihat dan terdengar. Contoh bentuk media ini mencakup slide suara, berbagai ukuran film, rekaman video, dan banyak lagi. Menurut Shoffa et al., (2021) Media yang memadukan komponen visual dan aural dikenal dengan media audio visual. Karena media jenis ini menggabungkan fitur tipe pertama dan kedua, maka lebih mumpuni. Belajar dan mengajar saling terkait satu sama lain karena media pembelajaran memegang peranan penting dalam prosesnya (Gawise et al., 2022). Agar minat belajar siswa semakin dalam atau berkembang, media pendidikan juga dapat membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Wijaya et al., 2021). Strategi pembelajaran yang membantu siswa berhasil dalam

sains dan teknologi adalah penggunaan film bergambar atau pembelajaran audio visual.

Sarana untuk mengkomunikasikan informasi dengan komponen visual (gambar) dan aural (suara) disebut media audio visual (Shoffa et al., 2021). Guru memanfaatkan alat bantu audio visual untuk mengkomunikasikan pemikiran, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pendengaran dan penglihatan. Berikut beberapa ciri media audio visual: 1) Mempunyai sifat linear 2) Gambar disajikan secara dinamis 3) Mampu disesuaikan dengan kesukaan dan kebutuhan 4) Mentransformasikan konsep yang tidak berwujud menjadi entitas yang berwujud 5) Dapat dikembangkan sejalan dengan gagasan psikologi behavioris dan kognitif 6) Berpusat pada guru dan minim interaksi siswa-guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam proses pembelajaran mampu mengoptimalkan hasil belajar mata pelajaran IPAS. Urgensi dari penggunaan media audio visual yaitu mempermudah dan mengoptimalkan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru pada kelas tinggi dengan hasil belajar yang kurang maksimal pada mata pelajaran IPAS. Media audio visual memiliki dua komponen di dalamnya, yaitu visual dan aural yang berfungsi sebagai penyalur pesan-pesan dari sumber pendidikan

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gambar 2.1 menampilkan materi audio visual yang akan digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2.1 Media Audio Visual

e. Manfaat Media Audio visual

Apabila guru terampil menggunakan media sebagai alat pengajaran, maka peran media dalam proses pembelajaran akan semakin terlihat. Gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik juga dipengaruhi oleh pemanfaatan konten video audio visual. Tiga komponen gaya belajar pendengaran, penglihatan, dan gerak termasuk dalam gaya belajar multisensori: kinestetik, auditori, dan

visual. Menurut Anwar et al., (2022) menjelaskan keunggulan materi audiovisual bagi pendidikan dan pembelajaran siswa yaitu:

- a) Media disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa untuk mempelajari materi yang terdapat pada media.
- b) Mampu meningkatkan efektivitas dalam proses penyampaian materi.
- c) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak monoton karena melalui media audio visual dapat menyisipkan lagu sebagai pengantar materi dan menarik fokus siswa.
- d) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan metode ini lebih menyenangkan dan sangat mendukung konsep belajar *fun learning* dimana mampu menjadikan siswa lebih rileks dan tidak mudah mengalami kebosanan belajar.

Menurut Astini, (2020) penggunaan media memiliki berbagai tujuan, termasuk: (1) memperoleh pengetahuan dan informasi melalui media visual; (2) menunjang kegiatan pembelajaran; dan (3) menggunakan media untuk membujuk dan memotivasi siswa untuk belajar. Berikut empat keunggulan media visual:

- a) Peran atensi utama media visual adalah memusatkan perhatian siswa pada pelajaran yang berkenaan dengan makna visual yang menampilkan atau sejalan dengan isi teks materi

pelajaran. Proyektor overhead dapat digunakan untuk menyajikan materi grafis, yang akan menarik perhatian siswa dan meningkatkan retensi perkuliahan.

- b) Tujuan mengingat dan memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar lebih mudah dicapai berkat fungsi kognitif media visual yang berkaitan dengan simbol atau gambar visual.
- c) Saat mempelajari dan membaca teks bergambar, tingkat kenyamanan siswa menunjukkan fungsi afektif media visual.
- d) Peran kompensasi media visual adalah untuk memberikan konteks, memungkinkan individu dengan keterampilan membaca terbatas untuk memahami teks dan memanfaatkan informasi untuk referensi di masa depan.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat, seperti siswa lebih menarik minat belajar siswa karena dengan menampilkan audio visual yang menarik akan menumbuhkan semangat belajar siswa. Dengan tampilan gambar, suara, maupun gerak akan membuat siswa antusias dalam belajar.

3. Hasil Belajar

- a). Pengertian Hasil Belajar

Istilah hasil belajar akan lebih mudah dimaknai apabila telah memahami dua istilah lainnya yaitu “pembelajaran” dan “hasil”. Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh dari konsekuensi pelaksanaan tindakan atau prosedur yang telah dilakukan. Siswa berperilaku berbeda-beda dalam kegiatan belajar mengajar setelah mereka mengalami pembelajaran (Asrul et al., 2014). Menurut Asrul et al., (2014) hasil belajar merupakan modifikasi yang menyebabkan perubahan sikap dan perilaku masyarakat. Menurut Akhiruddin et al., (2019) lebih lanjut menyatakan bahwa pembelajaran yang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama lainnya. Menilai hasil belajar merupakan langkah terakhir dalam proses pengajaran dari sudut pandang instruktur. Hasil belajar, sebagaimana dilihat oleh siswa, merupakan puncak pengajaran pada titik tertinggi dari proses pembelajaran.

Menurut Ariani et al., (2022) empat kategori hasil pembelajaran yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, pengetahuan linguistic dan kemampuan motorik yang dimaksudkan untuk dikembangkan selama proses pembelajaran. Keempat kategori tersebut memiliki persepsi dan penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses ke arah perubahan sebagai hasil belajar. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah

laku kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*).

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa modifikasi perilaku akibat upaya pembelajaran kognitif, emosional, dan psikomotorik merupakan hasil pembelajaran. Sehingga hasil pembelajaran mengacu pada kompetensi yang diperoleh siswa setelah pengalaman pendidikannya. Keterampilan yang diperoleh oleh siswa mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan emosional. Tindakan evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Topik A Norma Dalam Adat Istiadat

No	Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
1	Peserta didik dapat mengidentifikasi definisi Norma	Mengidentifikasi definisi norma
2	Peserta didik dapat mengidentifikasi definisi adat istiadat	Mengidentifikasi definisi adat istiadat
3	Peserta didik dapat mengidentifikasi Norma atau adat istiadat	Mengidentifikasi norma atau adat istiadat

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Makki & Aflahah, (2019) menggolongkan hasil belajar itu menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1). Hasil belajar kognitif

Tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan daya ingat, penalaran, atau kapasitas intelektual disebut sebagai tujuan pembelajaran kognitif. Enam tingkatan hierarki membentuk hasil pembelajaran pada tingkat ini. Berikut pembagian enam hasil belajar kognitif: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) sintesis, 6) evaluasi, dan 7) kreativitas.

2). Hasil belajar afektif

Hasil belajar yang berupa kepekaan emosi atau rasa disebut dengan hasil belajar ranah afektif. Ada lima jenis hasil pembelajaran dalam domain ini dan disusun dalam beberapa tahapan. Kelima kategori ranah afektif tersebut antara lain: 1) Sensitivitas, yaitu kesadaran dan kemauan memperhatikan keadaan dan kondisi tertentu; 2) keterlibatan, mencakup kesiapan untuk memusatkan perhatian dan terlibat dalam suatu kegiatan; 3) evaluasi dan penetapan sikap, meliputi penerimaan suatu nilai, pengakuan, penghayatan, dan identifikasi suatu sikap. 4) organisasi, atau kemampuan untuk menetapkan seperangkat nilai untuk dijadikan sebagai pedoman hidup; 5) pengembangan gaya hidup, atau kemampuan untuk mengenali berbagai nilai dan membentuknya sebagai pola nilai khusus yang dimiliki seseorang.

3). Hasil Belajar Psikomotorik

Kemampuan gerak tertentu merupakan hasil pembelajaran psikomotorik. Kemampuan bergerak ini juga bertingkat, mulai dari

gerakan refleksif dasar, gerakan terbimbing yang canggih, hingga gerakan imajinatif. Menurut (Akhiruddin et al., 2019) Gerakan psikomotorik tersebut antara lain: 1) kesiapan, yaitu kemampuan seseorang dalam memposisikan dan mempersiapkan diri untuk melakukan tindakan atau serangkaian tindakan tertentu; 2) meniru, yaitu kemampuan melakukan gerak dengan meniru orang lain; gerakan adalah keterampilan yang mengikuti pola tertentu; 3) membiasakan, gerak rumit dengan kemampuan gerak yang lancar, luwes, gesit, dan lincah; 4) kemampuan beradaptasi, atau kemampuan untuk memodifikasi dan menghitung pergerakan.

Menurut Asrul et al., (2014) hasil belajar terbagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, psikomotorik. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa Hasil belajar ada dalam berbagai bentuk, antara lain kognitif, emosional, dan psikomotorik. Di sini, kognitif dimaksudkan untuk dikaitkan dengan memori, dan afektif dikaitkan dengan hasil belajar dalam ranah afektif yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan kepekaan emosional atau rasa. Sebaliknya, keterampilan psikomotorik berupa bakat gerak tertentu. Kemampuan bergerak ini juga bertingkat, mulai dari gerakan refleksif dasar, gerakan terbimbing yang canggih, hingga gerakan imajinatif.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Muhammedi et al., (2017) menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor Internal

a) Jasmani

Kapasitas seseorang untuk belajar sangat dipengaruhi oleh keadaan fisiologisnya secara umum. Orang yang sehat jasmani akan bergegas mengambil ilmu dari orang yang lelah. Anak-anak dengan gizi yang kurang akan lebih sulit belajar, mudah mengantuk, cepat lelah, serta mempunyai kemampuan belajar lebih rendah daripada anak yang mempunyai gizi baik. Selain itu, aspek lainnya yang berpengaruh yaitu kondisi kesehatan panca indera dan kebugaran yang mendukung. Hal ini terutama berlaku pada kesehatan mata dan telinga sebagai indera utama yang digunakan dalam proses pembelajaran, yakni mata untuk melihat materi dan telinga untuk mendengarkan penjelasan materi.

Lingkungan sekitar mempengaruhi kehidupan siswa sehari-hari. Siswa hidup dan berinteraksi dalam suatu ekosistem, yaitu suatu siklus kehidupan, di dalam lingkungannya. Siswa akan selalu dikelilingi oleh lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya. Dalam kehidupan siswa, dua konteks berbeda ini selalu berinteraksi.

b). Kondisi Psikologi

Fisik, psikologis, dan kelelahan merupakan beberapa elemen internal yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Selain itu, lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah merupakan contoh variabel eksternal. Pada hakikatnya belajar adalah suatu proses psikologis. Tentu saja komponen internal utama yang mempengaruhi intensitas belajar anak adalah psikologis. Unsur eksternal akan lebih kecil pengaruhnya meskipun bermanfaat, karena faktor psikologis tidak mendukung faktor eksternal. Oleh karena itu, komponen psikologis yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa di antaranya yaitu bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

2. Faktor instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Berbagai jenis dan bentuk peralatan diperlukan untuk mendukung tujuan ini. Guru dapat membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan kurikulum sebagai pedoman. Program yang ditawarkan oleh sekolah dapat dikonsultasikan untuk meningkatkan standar pengajaran dan pembelajaran. Agar fasilitas yang tersedia dapat bermanfaat bagi kemajuan belajar anak sekolah, maka harus dimanfaatkan semaksimal mungkin.

Terdapat beberapa faktor mempengaruhi hasil belajar adalah:

- 1) Variabel luar (faktor dari luar siswa), misalnya lingkungan sekitar siswa;
- 2) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), misalnya kondisi jasmani dan rohani siswa;
- 3) Faktor pendekatan pembelajaran, yang sering disebut pendekatan pembelajaran, mengacu pada cara siswa berusaha belajar, termasuk taktik dan prosedur yang mereka terapkan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang mengharuskan mereka memahami materi pelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa banyak faktor, termasuk faktor fisik, psikologis, dan kelelahan, bersifat internal dan berdampak pada hasil belajar siswa. Lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah juga merupakan contoh variabel eksternal.

4. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan, terdapat penelitian terdahulu yang telah diteliti terkait media audio visual berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing

- a). (Meli, 2018), pada penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing di SD NO 2 Canggung dapat meningkatkan tujuan pembelajaran IPS siswa. Perbedaan Penelitian yaitu terdapat pada

objek/lokasi yaitu menggunakan SD 2 Canggu Kelas V dan menggunakan pembelajaran IPS.

- b) (Rosita et al., 2023), pada penelitian ini mengkaji pengaruh model inkuiri terbimbing dengan bantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa SDN 82 Singkawang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, metode *quasi-experimental design dan non-equivalent control group design*. Temuan penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif pembelajaran model inkuiri berbantuan media audio visual terhadap hasil kognitif siswa SD. Perbedaan Penelitian yaitu terdapat pada objek/lokasi yaitu menggunakan SDN 82 Singkawang dan menggunakan pembelajaran IPS.
- c). (Widiya & Radia, 2023), pada penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran inkuiri terbimbing pada hasil belajar siswa kelas V SD Telogo Rejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Temuan penelitian menyatakan model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan taktik pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS di

kelas V Sekolah Dasar. Perbedaan Penelitian yaitu terdapat pada objek/lokasi yaitu menggunakan SDN Telogo Rejo dan menggunakan pembelajaran IPA.

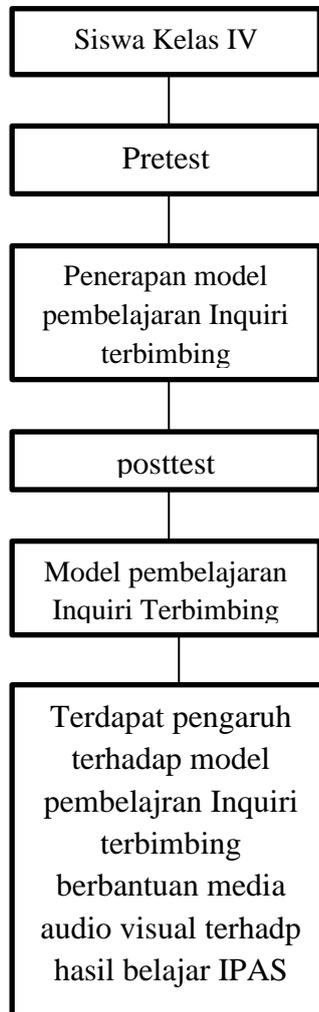
- d) (Aulia et al., 2023), pada penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran inkuiri terbimbing pada hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Majalengka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa model inquiry terbimbing memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Malengkeri Bertingkat. Perbedaan Penelitian yaitu terdapat pada objek/lokasi yaitu menggunakan Siswa Kelas V SD Inpres Majalengka.
- e) (Hikmah et al., 2023), pada penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran inkuiri terbimbing pada hasil belajar siswa kelas VII MTS An-Nuriyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa model inquiry terbimbing memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjelasan dari kajian teori yang telah dipaparkan, maka disusun kerangka berpikir yang tertera pada gambar 2.2. Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti terkait pengaruh media audio visual berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Media audio visual berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing akan mempermudah siswa pada materi norma dalam adat istiadat daerahku.. Pada pembelajaran inkuiri terbimbing, siswa akan berpartisipasi saat menempuh pembelajaran. Adanya audio visual dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi norma yang berlaku serta peraturan tertulis dan tidak tertulis dalam adat istiadat. Setelah memahaminya siswa akan mengerti norma apa yang berlaku dalam adat istiadat.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas. Pada tahap awal penelitian, peneliti akan memberikan *pre-test*. *Pre-test* yang dilakukan menghasilkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada indikator norma dalam adat istiadat daerahku. Setelah dilakukan *pre-test*, siswa diberikan perlakuan yaitu diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap pembelajaran IPAS. Selanjutnya, peneliti akan melakukan *post-test* yang menghasilkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV

pada indikator norma dalam adat istiadat daerahku setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka hipotesis pada penelitian ini adalah media audio visual berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing efektif ditinjau dari hasil belajar IPAS siswa kelas IV.



Gambar 2.2 kerangka berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu “Media audio visual berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV”.