

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Inquiry Based Learning

a. Pengetian Model Pembelajaran Inquiry Based Learning

Model pembelajaran ini *Inquiry Based Learning* adalah model yang mendorong siswa agar dapat menemukan bukti perubahan perilaku melalui kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka sendiri (Kadiwone et al., 2022). Jalil, (2019) IBL adalah model pembelajaran yang mendorong keterlibatan langsung siswa untuk mengeksplorasi fenomena dan merumuskan pemahaman konsep melalui menemukan dan memahami konsep melalui penyelidikan. Handayanti et al., (2016) *Inquiry-based learning* adalah model pembelajaran yang menanamkan landasan berpikir ilmiah untuk menstimulasi kemandirian serta eksplorasi kreatif siswa dalam memecahkan masalah.

Inquiry learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan sebagai media utama dalam proses belajar (Widyastuti, 2018). *IBL* adalah model yang mendorong siswa supaya berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru dengan menyusun pengetahuan mereka sendiri melalui serangkaian investigasi mandiri (Efendi & Wardani, 2021). Ianah et al., (2024) model pembelajaran *Inquiry Based Learning* menuntut siswa melakukan teknik investigasi terhadap

fenomena untuk menggali informasi baru, sekaligus memadukannya dengan basis pengetahuan yang telah ada.

Berdasarkan tinjauan terhadap berbagai pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Inquiry Based Learning* (IBL) merupakan model pembelajaran integratif yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses eksplorasi dan investigasi fenomena secara mandiri. Model ini menekankan pada pengembangan landasan berpikir ilmiah dan keterlibatan intelektual siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan, sikap, serta keterampilan melalui aktivitas penyelidikan yang terstruktur guna menjawab rasa ingin tahu. Dengan menstimulasi kemandirian dan kreativitas dalam memecahkan masalah, IBL mendorong siswa untuk secara aktif mengonstruksi informasi baru dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang telah ada, sehingga pada akhirnya tercipta pemahaman konsep yang bermakna dan perubahan perilaku sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dinamis.

b. Sintaks Model Pembelajaran IBL

Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* memiliki 5 tahapan dalam implementasinya. Pedaste et al., (2015) tahap pertama adalah orientasi, proses menumbuhkan rasa ingin tahu tentang suatu topik dan mengatasi tantangan pembelajaran melalui perumusan masalah. Tahap kedua konseptualisasi, proses merumuskan pertanyaan yang didasarkan pada teori atau hipotesis. Tahap ketiga, siswa melakukan penyelidikan yang meliputi perencanaan eksplorasi atau eksperimen, serta pengumpulan

dan analisis data sesuai rancangan yang telah dibuat. Selanjutnya, tahap keempat berfokus pada penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh, sekaligus mengujinya terhadap hipotesis atau pertanyaan penelitian. Siklus ini diakhiri oleh tahap kelima, yaitu diskusi, yang memfasilitasi siswa untuk mengomunikasikan temuan mereka atau melakukan refleksi mendalam guna mengevaluasi seluruh proses pembelajaran.

Tabel 2.1 Sintaks Model IBL

Tahapan Sintaks	Deskripsi
Tahap 1 Orientasi	Proses menumbuhkan rasa ketertarikan atau ingin tahu siswa tentang topik atau materi pembelajaran melalui perumudan masalah yang diberikan guru
Tahap 2 Konseptualisasi	Proses merumuskan pertanyaan yang didasarkan pada teori atau hipotesis
Tahap 3 Penyelidikan	Proses perencanaan eksperimen atau eksplorasi, pengumpulan dan analisis data yang didasarkan pada desain eksperimen atau eksplorasi.
Tahap 4 Kesimpulan	Proses mengumpulkan data dan membandingkan hasilnya dengan hipotesis atau pertanyaan penelitian.
Tahap 5 Diskusi	Penyampaian hasil dari fase atau seluruh siklus penelitian melalui komunikasi dengan orang lain atau pengendalian seluruh proses pembelajaran melalui kegiatan reflektif

Sumber: Pedaste et al., (2015)

c. Kelebihan dan Kekurangan IBL

Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* tentu memiliki beberapa kelebihan. Yofamella & Taufik, (2023) *Inquiry Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh

kemampuan siswa untuk melakukan penyelidikan secara sistematis, logis, kritis, dan analitis, sehingga mereka dapat membuat kesimpulan mereka dengan percaya diri. Mutiasari, (2022) selain itu, model *Inquiry Based Learning* terbukti dapat memicu keaktifan siswa dalam berdiskusi dan menstimulasi motivasi mereka untuk mencari data dari berbagai sumber sebagai solusi atas permasalahan yang sedang dikaji. Model pembelajaran inquiry tentu juga memiliki beberapa kekurangan seperti dalam beberapa penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan Putri & Hutahaean, (2019) menunjukkan beberapa kendala yang ditemukan:

- a) Saat siswa diminta berpikir kritis dan logis dalam pengumpulan data, beberapa siswa memilih untuk diam dan menunggu hasil dari temannya, daripada ikut serta membantu mengumpulkan data.
- b) Peneliti memiliki keterbatasan waktu saat siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka, jadi tidak semua kelompok dapat menyampaikan hasil diskusi mereka.
- c) Kurangnya pengalaman peneliti dalam mengelola kelas menyebabkan kelas menjadi ribut dan penelitian tidak efektif.
- d) Karakter siswa yang terbiasa dengan model pembelajaran sederhana juga menjadi kendala. Model inkuiri membutuhkan keterlibatan aktif siswa, sehingga sebelum menerapkan model ini, siswa perlu dibiasakan terlebih dahulu dengan pembelajaran inkuiri selama penelitian berlangsung.

2. Media Animasi Interaktif

a. Pengertian Animasi Interaktif

Media interaktif, yang merupakan produk berbasis teknologi informasi yang digerakkan dalam bentuk film atau video, memerlukan karakter dengan berbagai ekspresi bahasa, seperti normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal, dll., sehingga menarik perhatian siswa (Nursanti, 2024). Djamarah & Zain, (2010) video interaktif adalah video yang menggunakan suara dan gambar untuk merangsang kedua indra pendengaran dan penglihatan. Annisa et al.,(2019) animasi interaktif merupakan media berbasis komputer yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia secara sinergis, meliputi teks, grafis, gambar, video, animasi, serta unsur audio berupa musik dan narasi. Rosmiati et al., (2023) media animasi interaktif media pembelajaran berbasis multimedia yang memadukan teks, grafis, audio, dan video untuk menyajikan materi edukatif kepada siswa. Anggara & Supardji, (2024) animasi interaktif merupakan multimedia pembelajaran yang menyatukan unsur grafis bergerak, teks, dan audio dengan komponen interaktif seperti tombol navigasi atau kuis untuk membangun pengalaman belajar yang memikat.. Rosmiati, (2019) media animasi interaktif adalah satu metode pembelajaran berbasis audiovisual.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut pengertian media animasi interaktif adalah media pembelajaran berbasis audio-visual yang

mengintegrasikan perpaduan komponen gambar, teks, audio, dan video dinamis untuk menyampaikan informasi materi secara menyeluruh. Sebagai bentuk pengembangan dari video interaktif, media ini dirancang dengan fitur interaktivitas seperti tombol navigasi atau kuis yang mampu merangsang indra penglihatan dan pendengaran secara terpadu untuk meningkatkan fokus dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Karakteristiknya yang menarik, fleksibel, dan visualisasinya yang sering kali berbentuk kartun membuat media ini sangat efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar guna mencegah kejenuhan serta membantu siswa mencerna materi pelajaran dengan lebih menyenangkan dan mendalam.

b. Karakteristik Animasi Interaktif

Karakteristik animasi interaktif menurut Daryanto, (2013) sebagai berikut: 1) Mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dengan memadukan aspek audio serta visual secara simultan guna memperkaya penyampaian informasi; 2) Interaktif melalui kemampuannya dalam membangun komunikasi dua arah yang responsif terhadap setiap input atau tindakan pengguna; 3) Mandiri melalui penyajian konten yang komprehensif dan sistematis, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengoperasikannya secara otonom tanpa memerlukan pendampingan intensif dari pihak lain.

c. Animasi Interaktif dalam pembelajaran Matematika

Media animasi interaktif dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan platform *Genially* sebagai basis utama untuk menciptakan

media pembelajaran yang interaktif. Proses produksi konten visualnya memanfaatkan sinergi teknologi AI guna menghasilkan karakter animasi yang ekspresif serta elemen grafis yang menarik. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai fitur fungsional, seperti menu materi sebagai sarana siswa untuk mendapatkan informasi, kuis interaktif sebagai sarana evaluasi, serta sesi ice breaking untuk menjaga ritme belajar siswa.

Penelitian ini mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), khususnya Google Flow dan Canva, untuk memproduksi konten pembelajaran pada materi pengukuran panjang menggunakan satuan baku. Pemanfaatan perangkat digital ini memungkinkan transformasi materi yang bersifat prosedural menjadi visualisasi animasi yang dinamis, interaktif, dan menarik bagi siswa. Sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang di pelajari.

d. Kelebihan dan Kekurangan Animasi Interaktif

Media pembelajaran animasi interaktif tentu memiliki kelebihan dan dan kekurangan dalam penerapannya sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Pembelajaran menjadi lebih menarik, dan keinginan untuk belajar meningkat mahasiswa, sekaligus memudahkan mereka untuk memahami dan mengkonstruksi materi yang disampaikan dalam pikirannya (Ramadhana et al., 2024).

- b) Keterlibatan berbagai indra dalam mengamati dan mendengarkan konten secara bersamaan diyakini dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap konsep materi (N. I. Pratiwi & Kasrman, 2022).
- c) Membantu guru dalam mendeskripsikan konsep-konsep yang bersifat abstrak atau teknis menjadi lebih menarik menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa (Anggara & Supardji, 2024).

2) Kekurangan

- a) Kualitas produk sangat bergantung pada pemahaman mendalam peneliti terkait aspek teknis, estetika desain visual, dan strategi pedagogis (Anggara & Supardji, 2024)
- b) Operasionalisasi media sangat bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana perangkat teknologi pendukung di sekolah (Sullaisah et al., 2025).
- c) Penggunaan media ini masih terbatas pada lingkungan yang memiliki infrastruktur jaringan internet yang stabil (Sullaisah et al., 2025).

3) Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan sendiri atau orang lain yang ditunjukkan oleh perubahan dalam pemahaman, pengetahuan, sikap, tingkah laku, dan keterampilan dan kecakapan yang relatif stabil dan dapat dikembangkan (Lestari, 2015). (Nurrita, 2018) hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa

setelah mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dipelajari. Thobroni, (2016) Hasil belajar merupakan prestasi akademik yang dicapai melalui tugas dan ujian serta aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Sedangkan (Komariyah & Laili, n.d.) hasil belajar merupakan perubahan tingakahlaku yang terjadi setelah proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar, baik melalui bantuan orang lain maupun dari pengalaman mereka sendiri (Suprihatin & Manik, 2020). Djonomiarjo, (2020) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh dari belajar, ataupun yang diperoleh dari orang lain atau pengalaman siswa tersebut.

Berdasarkan berbagai pendapat penelitian terdahulu maka hasil belajar merupakan seluruh capaian dan pola perubahan perilaku yang dialami siswa setelah melalui proses pembelajaran yang aktif. Perubahan ini bersifat relatif menetap dan mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (kemampuan berpikir/pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan/kecakapan), yang diperoleh baik melalui interaksi dengan lingkungan, bantuan orang lain, maupun pengalaman belajar secara mandiri.

b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Ridho'i, (2022) menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun

dari luar (eksternal). Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari diri siswa sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Faktor internal mencakup berbagai aspek biologis, kondisi psikologis, tingkat kedewasaan, kecerdasan, pengalaman latihan, motivasi, serta sikap siswa terhadap pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Faktor eksternal mencakup berbagai pengaruh lingkungan di luar individu, seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah. (Marlina, 2021) berpendapat bahwa faktor eksternal adalah faktor di luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar mereka. Faktor-faktor ini termasuk lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat lingkungan sekitar dia tinggal. Lingkungan sekolah berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti metode mengajar guru, ketersediaan dan pemanfaatan fasilitas, kondisi lingkungan sekolah, serta suasana belajar di kelas. Sementara itu, lingkungan keluarga berhubungan dengan keadaan keluarga siswa, meliputi pola asuh orang tua, cara mendidik anak, serta kondisi ekonomi keluarga. Adapun lingkungan masyarakat berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar tempat siswa berinteraksi, di mana lingkungan yang baik dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, sedangkan lingkungan yang kurang kondusif dapat memberikan pengaruh negatif yang buruk terhadap perkembangan dan pencapaian belajar siswa (Marlina, n.d., 2021).

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan akademik siswa Paramita et al., (2023). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan turut mempengaruhi hasil belajar mereka. Faktor internal dan eksternal menentukan keberhasilan belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi aspek psikologis dan fisiologis. Aspek psikologis meliputi motivasi, minat, serta kebiasaan belajar, sedangkan aspek fisiologis mencakup kondisi kesehatan, keadaan jasmani, dan adanya kelainan fisik. Di sisi lain, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar, salah satunya adalah kondisi keluarga. Keadaan keluarga memiliki peran penting, yang meliputi latar belakang pendidikan orang tua, pola asuh, serta suasana di rumah. Selain itu, faktor eksternal lainnya yang turut memengaruhi hasil belajar adalah metode pengajaran yang digunakan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta lingkungan masyarakat (Paramita et al., 2023).

Berdasarkan komparasi beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa capaian belajar peserta didik ditentukan oleh dua determinan utama, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal bersumber dari dalam diri siswa seperti, yang mencakup dimensi psikologis seperti motivasi, minat, dan pola belajar serta dimensi fisiologis yang meliputi status kesehatan, kondisi fisik, maupun kapasitas intelektual. Sementara itu, stimulasi dari luar diri siswa (faktor eksternal) mencakup ranah keluarga, sekolah, dan masyarakat, yang di antaranya diwujudkan melalui

pola asuh, cara guru mengajar, kelengkapan fasilitas belajar, serta dinamika. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan turut mempengaruhi hasil belajar mereka seperti kemauan dan kesehatan. Faktor internal dan eksternal menentukan keberhasilan belajar.

c. Indikator Hasil Belajar

Lafendry, (2023) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa ranah yang mencerminkan kemampuan peserta didik. *Pertama*, ranah kognitif, yaitu ranah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik, meliputi proses mengingat, memahami, hingga mengolah informasi berupa fakta, konsep, dan prosedur. Ranah ini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual serta keterampilan berpikir logis dan sistematis.

Kedua, ranah afektif, adalah ranah yang berhubungan dengan aspek sikap, nilai, perasaan, dan emosi peserta didik. Ranah ini mencerminkan bagaimana individu menerima, merespons, dan menginternalisasi nilai-nilai dalam proses pembelajaran. Didalam ranah afektif terdapat lima jenis perilaku, fase menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), menghargai nilai (*valuing*), mengorganisasikan nilai (*organization*), hingga pembentukan karakteristik diri berdasarkan sistem nilai tersebut (*characterization by a value complex*) (Paputungan & Paputungan, 2022).

Ketiga, ranah psikomotor, yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan motorik dalam melakukan suatu

tindakan (Lafendry, 2023). Pengembangan ranah ini memerlukan latihan yang berkesinambungan dan biasanya diukur melalui tingkat ketepatan, kecepatan, koordinasi, serta ketelitian dalam melaksanakan suatu aktivitas. Tujuan pengukuran ranah psikomotorik tidak hanya untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran pada aspek keterampilan, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai tingkatan, seperti imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, hingga naturalisasi (Larasati et al., 2023). Kompetensi dalam ranah psikomotorik pada dasarnya diperoleh melalui aktivitas pembelajaran yang menekankan praktik secara langsung, bukan sekadar melalui tes tertulis. Oleh karena itu, pencapaiannya berkaitan erat dengan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh atau tindakan nyata, kinerja (performance), imajinasi, kreativitas, serta kemampuan menghasilkan karya-karya intelektual.

4) Hakekat Matematika

a. Pengetian Matematika

Abdali et al., (2025) Matematika memegang peranan krusial dalam mengasah kecakapan berpikir logis, pemecahan masalah, serta daya analisis siswa yang dibutuhkan pada aspek kehidupan. Matematika merupakan suatu alat yang berperan dalam membantu siswa menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan serta tantangan, baik dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, maupun dunia kerja (Jannah & Hayati, 2024). Menurut Andriliani et al., (2022) matematika merupakan ilmu yang

mengkaji struktur dengan pendekatan deduktif atau aksiomatik, serta memiliki karakteristik yang akurat, abstrak, dan bersifat ketat.

Matematika merupakan ilmu yang memiliki kebenaran bersifat pasti dan tidak berubah, karena didasarkan pada proses deduksi murni yang tersusun dalam suatu sistem pembuktian yang utuh (Sinaga et al., 2021). Matematika adalah ilmu yang sangat perlu dikuasai dalam kehidupan, siswa membutuhkan matematika untuk melatih pemikiran kritis dan praktis dalam memecahkan masalah serta memahami pelajaran lain seperti fisika, ekonomi, dan akuntansi (Nurulaeni & Rahma, 2022). Matematika adalah tentang angka dan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, jadi sudah diajarkan di sekolah dasar (Matulessy et al., 2022).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat objektif dengan kebenaran yang pasti dan diperoleh melalui penalaran deduktif atau aksiomatik, serta memiliki karakteristik abstrak, akurat, dan sistematis. Matematika juga berperan penting sebagai alat dalam membantu siswa memahami konsep dan menyelesaikan berbagai permasalahan, baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari seperti jual beli, serta memiliki kontribusi besar dalam dunia pendidikan dan berbagai disiplin ilmu untuk membentuk individu yang produktif, kreatif, dan inovatif.

b. Karakteristik Matematika

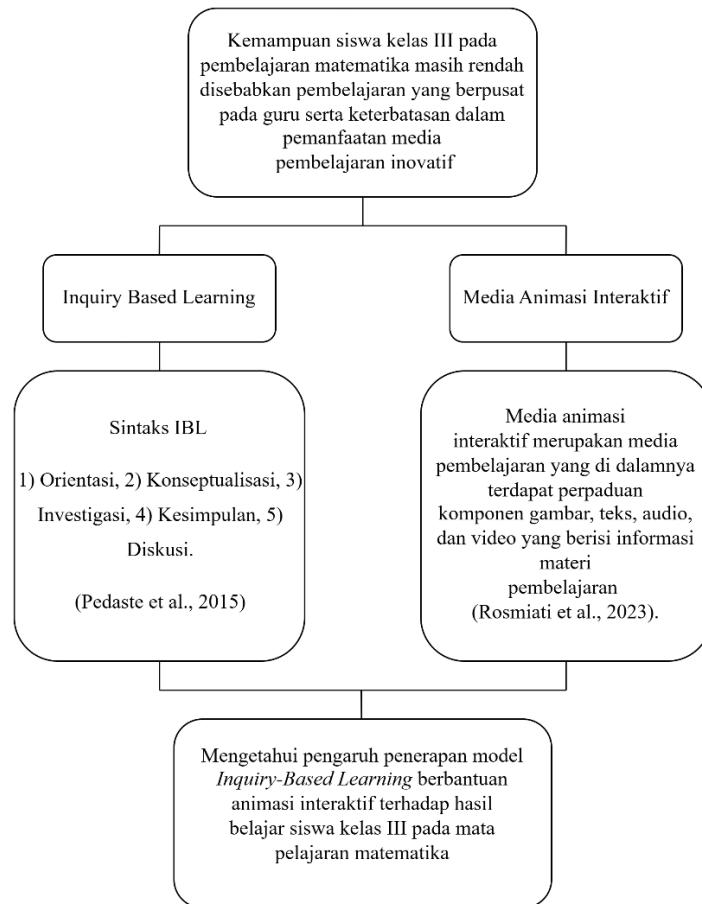
Penalaran deduktif, yang berarti bahwa kebenaran suatu pernyataan berasal dari kebenaran sebelumnya secara logis, sehingga hubungan antar pernyataan selalu konsisten, adalah karakteristik utama matematika (Susanti, 2020). Sehingga hal ini menjadikan matematika menjadi mata pelajaran yang tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan konsep secara teoritis, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan terstruktur. Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna karena siswa didorong untuk secara aktif menemukan, menghubungkan, dan memahami konsep melalui pengalaman belajarnya. Oleh karena itu, perpaduan antara pemahaman konsep dan proses berpikir ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan, baik dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

B. Kerangka Berfikir

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi model *Inquiry-Based Learning* berbantuan animasi interaktif terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas III yang sebelumnya menunjukkan hasil belajar yang masih kurang. Kondisi awal menunjukkan bahwa nilai akademik siswa belum optimal, yang dipicu oleh keterbatasan variasi model pembelajaran serta minimnya penggunaan media edukatif yang menarik di dalam kelas. Rendahnya minat baca dan partisipasi siswa terhadap materi

menjadi urgensi utama perlunya transformasi melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Dengan mengintegrasikan model inkuiri yang berorientasi pada penemuan serta media animasi interaktif yang imersif, diharapkan dapat tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mampu mengakselerasi pemahaman konsep siswa terhadap materi matematika secara signifikan.

Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* memiliki 5 tahapan dalam implementasinya. Pedaste et al., (2015) Secara sistematis, tahapan model ini terbagi menjadi lima fase utama. Pertama, fase orientasi yang bertujuan menstimulasi keingintahuan siswa dan membimbing mereka merumuskan masalah akademis. Kedua, fase konseptualisasi untuk mengonstruksi pertanyaan penelitian atau hipotesis berbasis teori. Ketiga, fase investigasi yang mengarahkan siswa merancang eksperimen, mengumpulkan data, dan menganalisis temuan lapangan. Keempat, fase kesimpulan di mana data yang terkumpul disintesis menjadi sebuah konklusi, lalu dicocokkan kembali dengan hipotesis awal. Kelima, fase diskusi yang berfungsi sebagai wadah komunikasi antar-siswa untuk memaparkan hasil temuan serta melakukan tindakan reflektif kolektif terhadap jalannya pembelajaran.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* berbantuan animasi interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika kelas III.

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* berbantuan animasi interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika kelas III.