

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH
METRO PUSAT**

SKRIPSI

Oleh

FADILLAH AYU ANJANI PUTRI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT

Oleh

FADILLAH AYU ANJANI PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh dan peningkatan yang signifikan penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalen control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 204 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *cluster sampling* atau teknik kelompok. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana dan uji statistik *t-test sparated varians*. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan $F_{hitung} = 4,43 \geq F_{tabel} = 4,13$ dan rata-rata *N-Gain* menunjukkan antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yaitu 0,62 dengan kategori “Sedang” dan rata-rata *N-Gain* antara *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yaitu 0,41 dengan kategori “Sedang”. Selisih *N-Gain* kedua kelompok yaitu 0,21. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kata kunci: hasil belajar, inkuiri, media audio visual.

ABSTRACT

THE EFFECT OF INQUIRY LEARNING MODEL WITH AUDIO VISUAL MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES TUDENTS OF CLASS V SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT

By

FADILLAH AYU ANJANI PUTRI

The problem in this study is the low mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Muhammadiyah Metro Pusat. The purpose of this study was to describe and analyze the influence and significant increase in the application of inquiry learning models with audio-visual media on students' mathematics learning outcomes. This type of research is quantitative research with an experimental approach. The research design used is a non-equivalent control group design. The research population was 204 students. The research sampling technique used cluster sampling or group techniques. The technique of data collection was done by using test and non-test techniques. The data analysis technique used a simple regression test and a statistical test of t-test separated variance. The results of the simple regression test show $F_{hitung} = 4,43$ $F_{tabel} = 4,13$ and the average N-Gain shows between the pretest and posttest of the experimental group, namely 0.62 with the "Medium" category and the average N-Gain between pretest and posttest the control group is 0,41 with the "Medium" category. The difference in N-Gain of the two groups is 0,21. This shows that the increase in learning outcomes in the experimental group is higher than the control group.

Key words: *audio visual media, inquiry, learning outcomes.*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH
METRO PUSAT**

Oleh

FADILLAH AYU ANJANI PUTRI

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
INKUIRI DENGAN MEDIA AUDIO
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS V SD MUHAMMADIYAH
METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : ***Fadillah Ayu Anjani Putri***

No. Pokok Mahasiswa : 1813053051

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Drs. Muncario, M.Pd.
NIP 19581213198503 1 003

Dosen Pembimbing II

Muhsom, M.Pd.I
NIK 231502850709101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

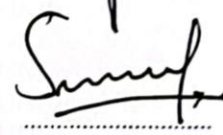
MENGESAIHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Muncarno, M.Pd.



Sekretaris : Muhisom, M.Pd.I



Penguji Utama : Dr. Alben Ambarita, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juni 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadillah Ayu Anjani Putri

NPM : 1813053051

Program Studi : S – 1 PGSD

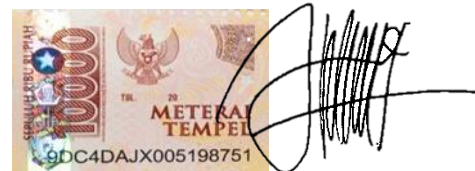
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, Juni 2022
Yang membuat pernyataan,



Fadillah Ayu Anjani Putri
NPM 1813053051

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fadillah Ayu Anjani Putri, dilahirkan di Gunung Mekar, Kecamatan Jabung, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung pada tanggal 30 September 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, pasangan Bapak Parjan dan Ibu Siti Aisah. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri 01 Raman Fajar, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur, lulus pada tahun 2012.
2. MTs Negeri 02 Lampung Timur, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur, lulus pada tahun 2015.
3. SMA Negeri 01 Purbolinggo, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur, lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif di organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), Racana Ki Hajar Dewantara – R.A Kartini, FPPI Kampus B FKIP Unila dan Ikatan Mahasiswa Lampung Timur (Ikam Lamtim).

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q. S Al Insyirah: 5-8)

“Balas dendam terbaik adalah menjadikan dirimu lebih baik”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepadamu Ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini.

Segala puji hanya milik engkau Ya Allah, bersama keridhaanmu, kupersembahkan skripsi ini untuk:

Bapakku Parjan dan Ibuku Siti Aisah. *Terima kasih atas cinta yang luar biasa, kasih sayang yang tak terhingga, serta pengorbanan yang tak berujung untuk anakmu ini hingga maut memisahkan.*

Almamater tercinta “Universitas Lampung”.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

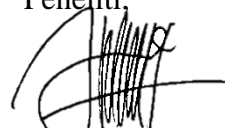
1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M. Si., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Muhisom, M.Pd.I, Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan motivasi dan saran-saran yang membangun untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala SD Muhammadiyah Metro Pusat, Bapak Ihwan, S.Ag., M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
11. Kak Nur dan Kak Rizka, terima kasih telah sabar membantu dan membimbing dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Yulia Puspaningrum, Lutfi Iqrimah, Friska Devi Puspita, dan Questy Alqurnia, terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman kelompok skripsi, Dian A, Nurcholis, Rendi N, Sekar K.K, Ita P, yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
14. Teman-teman PGSD angkatan 2018, terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 23 Juni 2022

Peneliti,



Fadillah Ayu Anjani Putri
NPM 1813053051

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Belajar dan Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Hasil Belajar.....	11
c. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	14
2. Model Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Model Pembelajaran	16
b. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	16
c. Model Pembelajaran Inkuiri.....	17

3.	Media Pembelajaran.....	21
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	21
b.	Fungsi Media Pembelajaran.....	22
c.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23
4.	Media Audio Visual	24
a.	Pengertian Media Audio Visual	24
b.	Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	25
5.	Matematika.....	26
a.	Pengertian Matematika.....	26
b.	Pembelajaran Matematika.....	27
c.	Tujuan Pembelajaran Matematika.....	28
d.	Karakteristik Matematika.....	29
B.	Penelitian Relevan.....	32
C.	Kerangka Pikir	34
D.	Hipotesis Penelitian.....	36
III.	METODE PENELITIAN	37
A.	Jenis Penelitian.....	37
B.	<i>Setting</i> Penelitian.....	38
C.	Prosedur Penelitian.....	38
D.	Populasi dan Sampel	40
1.	Populasi	40
2.	Sampel.....	40
E.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	42
1.	Variabel Penelitian	42
2.	Definisi Konseptual.....	43
3.	Definisi Operasional.....	44
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	46
1.	Teknik Tes.....	46
2.	Teknik Non Tes.....	46
G.	Instrumen Penelitian.....	47
1.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	47

2. Uji Prasyarat Instrumen.....	51
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	53
1. Teknik Analisis Data.....	53
2. Uji Persyaratan Analisis Data	55
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Pelaksanaan Penelitian	59
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	60
3. Analisis Data Penelitian	61
4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	66
B. Pembahasan.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil UTS ganjil mata pelajaran matematika kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2021/2022	5
2. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022.....	40
3. Kisi-kisi instrumen ranah kognitif pembelajaran matematika	47
4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran inkuiri	48
5. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran inkuiri	49
6. Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif.....	52
7. Koefisien Reliabilitas KR 20	53
8. Persentase ketuntasan hasil belajar	54
9. Deskripsi hasil penelitian	60
10. Distribusi frekuensi data <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol	61
11. Distribusi frekuensi data <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol	62
12. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	64
13. Nilai <i>n-gain</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur model pembelajaran inkuiri	20
2. Kerangka pikir penelitian.....	35
3. Kerangka konsep variabel.....	35
4. Desain eksperimen	38
5. Grafik histogram nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol	62
6. Grafik histogram nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol	63
7. Perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	64
8. Diagram perbandingan rata-rata <i>n-gain</i> peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	81
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	82
3. Surat izin uji coba instrumen.....	83
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	84
5. Surat Izin Penelitian	85
6. Surat Balasan Izin Penelitian	86
7. Surat Keterangan Penelitian.....	87
8. Surat Balasan Keterangan Penelitian	88
PROFIL SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT	
9. Identitas Sekolah.....	90
10. Visi Misi SD Muhammadiyah Metro Pusat.....	91
11. Sarana dan Prasarana SD Muhammadiyah Metro Pusat.....	92
12. Data Peserta Didik SD Muhammadiyah Metro Pusat.....	93
13. Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Muhammadiyah Metro Pusat.....	94
HASIL OBSERVASI	
14. Hasil Wawancara	98
15. Hasil Observasi	100
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
16. Silabus Pembelajaran	106
17. RPP Luring Pertemuan 1 Kelompok Eksperimen.....	109
18. RPP Luring Pertemuan 2 Kelompok Eksperimen.....	112
19. RPP Luring Pertemuan 3 Kelompok Eksperimen.....	115
20. RPP Luring Pertemuan 1 Kelompok Kontrol	118
21. RPP Luring Pertemuan 2 Kelompok Kontrol	121
22. RPP Luring Pertemuan 3 Kelompok Kontrol	124
23. Hasil Tes Pertemuan Pertama	126
24. Hasil Tes Pertemuan Kedua	128
25. Hasil Tes Pertemuan Ketiga.....	130
26. Hasil Uji Coba Instrumen.....	132
27. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik	140

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

28. Hasil Uji Validitas Tes	145
29. Perhitungan Manual Uji Validitas Tes	151
30. Hasil Uji Reliabilitas Tes	153
31. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Tes	157
32. Tes Uji <i>Pretest</i>	158
33. Tes Uji <i>Posttest</i>	163

HASIL PENELITIAN

34. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	169
35. Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	173
36. Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	174
37. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian.....	175
38. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen.....	178
39. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol	179
40. Persentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri	180
41. Perhitungan Uji Normalitas.....	182
a. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i>	182
b. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i>	186
42. Perhitungan Uji Homogenitas	190
a. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika	190
b. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika	191
43. Hasil Uji Hipotesis	193
a. Uji Regresi Sederhana.....	193
b. Perhitungan Uji T	196

TABEL-TABEL STATISTIK

44. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	200
45. Tabel Nilai Chi Kuadrat (X^2)	201
46. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z.....	202
47. Tabel Distribusi F.....	203
48. Tabel Distribusi t.....	204

DOKUMENTASI

49. Foto Dokumentasi	206
----------------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Manusia tidak bisa terlepas dari pendidikan sejak manusia dilahirkan sampai akhir hayat. Di Indonesia, pendidikan merupakan bagian yang kualitasnya sangat diperhatikan dan terus menerus ditingkatkan oleh pemerintah. Pemerintah mengatur kualitas pendidikan di Indonesia dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab (1) Pasal (1) Ayat (1) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adanya suatu pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembelajaran. Peningkatan pendidikan seperti pada metode pembelajaran, model pembelajaran, media, sarana dan prasarana lambat laun akan terjadi karena adanya perubahan tatanan kehidupan sebagai akibat dari globalisasi. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab (2) Pasal (3) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sehubungan dengan tujuan pendidikan nasional, pengembangan kurikulum 2013 menjadi suatu kebijakan yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa depan.

Menurut Shobirin (2016: 9) akibat meningkatnya penurunan moral peserta didik di lingkungan sekolah, maka kurikulum 2013 didesain sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki wajah pendidikan. Kurikulum 2013 sendiri mencakup banyak mata pelajaran yang dimuat dalam satu tema. Akan tetapi pada kelas tinggi di sekolah dasar, ada beberapa mata pelajaran yang berdiri sendiri seperti matematika, agama, dan muatan lokal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena dasar dari ilmu pengetahuan. Setiap peserta didik harus mempelajari matematika karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan hitungan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik seperti penggunaan pengetahuan tentang pengukuran, bentuk benda, kemampuan menghitung serta melihat dan menganalisis permasalahan.

Kusuma (2018: 18) menyatakan bahwa matematika memiliki banyak operasi hitung di dalamnya yang memuat prinsip mengamati, mencermati, dan menghitung sehingga perlu pemahaman yang lebih besar dari peserta didik. Saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, sering kali dijumpai masalah seperti cara mengajar pendidik yang kurang tepat, penggunaan media yang tidak sesuai, serta pendidik yang kurang mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang diberikan kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut dapat menyebabkan rasa bosan dan jenuh pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 09 November 2021, peneliti memilih SD Muhammadiyah Metro Pusat sebagai tempat penelitian dikarenakan pada SD Muhammadiyah Metro Pusat ditemukan permasalahan pada hasil belajar terutama pada mata pelajaran matematika.

Hasil belajar matematika dinilai paling rendah apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik dikarenakan peserta didik merasa jenuh dengan suasana belajar yang diberikan oleh pendidik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Metro Pusat. Selain itu, SD Muhammadiyah juga memiliki jumlah peserta didik yang banyak, berakreditasi A, dan proses pembelajaran menggunakan kurikulum 2013.

Pelaksanaan pembelajaran di SD Muhammadiyah saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013. Pendidik telah mengupayakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan matematika peserta didik. Akan tetapi usaha yang dilakukan oleh pendidik belum memberikan hasil yang maksimal. Hal tersebut bisa terjadi disebabkan oleh pembelajaran yang berlangsung kurang menarik minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan masih diterapkannya model pembelajaran lama yaitu berpusat pada pendidik (*teacher center*) serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif saat proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Pendidik juga langka melakukan kegiatan yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan penemuan seperti praktikum dan melakukan pembelajaran berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari. Peserta didik beranggapan bahwa matematika sulit untuk dipahami dan tidak menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam penerapan model dan media pembelajaran agar peserta didik terlibat aktif dan ikut langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk pembelajaran matematika adalah model pembelajaran inkuiri karena model ini lebih menekankan pada proses

pembelajaran penemuan sebuah konsep sehingga muncul sikap ilmiah pada peserta didik.

Menurut Rawa (2018: 46) salah satu model pembelajaran yang efektif mendukung pembelajaran matematika di kelas adalah model inkuiri. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif menemukan pengetahuan secara berkelompok atau individu dalam mencari suatu jawaban atau solusi penyelesaian dari pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh pendidik. Salah satu kelebihan dari model ini adalah proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan peserta didik menjadi lebih aktif, mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap jujur, objektif, dan terbuka, serta membantu pendidik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengetahui dan memahami mengenai konsep yang sedang dibahas, serta peserta didik belajar berdasarkan langkah-langkah yang sistematis sehingga terarah.

Aprilya (2020: 12) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik dalam mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis, kritis, logis, dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan dimana materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peserta didik berperan dalam mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran dengan berpikir kritis dan analitis, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar.

Model pembelajaran inkuiri dalam pelaksanaannya akan berjalan dengan baik dan efektif apabila diimbangi dengan alat bantu media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut Yaumi (2018: 7) media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.

Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia, dan web. Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu media audio visual. Sumiharsono (2017: 29) mengungkapkan bahwa media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui bentuk visualisasi. Dilansir dalam jurnal Adnyani (2018: 5) melalui bantuan media audio visual akan membantu dalam penyampaian materi secara lebih menarik. Peserta didik akan lebih tertarik dalam menyimak proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, menarik, dan peserta didik akan lebih aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada koordinator kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat pada tanggal 09 November 2021 ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), (2) peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran, (3) penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, (4) hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1. Hasil UTS mata pelajaran matematika semester ganjil kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022

No	Kelas	Ketuntasan				Σ
		Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas ≤ 75		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1.	Zakaria	18	50%	18	50%	36
2.	Yahya	10	28,58%	25	71,42%	35

No	Kelas	Ketuntasan				Σ
		Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas ≤ 75		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
3.	Isa	17	48,57%	18	51,43%	35
4.	Abu Bakar	13	39,39%	20	60,61%	33
5.	Umar	6	18,18%	27	81,82%	33
6.	Usman	15	44,11%	19	55,88%	34
7.	Ali	14	41,18%	20	58,82%	34
	Jumlah	93	-	147	-	240

(Sumber: Dokumen koordinator kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat)

Berdasarkan tabel 1, hasil UTS mata pelajaran matematika semester ganjil di atas, dapat diketahui bahwa di kelas V terdapat 93 peserta didik (38,75%) yang telah mencapai ketuntasan dan 147 peserta didik (61,25%) yang belum mencapai ketuntasan dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas.

Penelitian ini penting dilakukan untuk membuktikan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika dikarenakan model pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menemukan informasi melalui media audio visual.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, bahwa model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
2. Peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.
4. Hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai KKM.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual (X)
2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y)

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat?
2. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu.

1. Menganalisis adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

2. Menganalisis adanya peningkatan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang alternatif model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih inovatif demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

3. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran inkuiri dan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri, media audio visual dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat yang beralamatkan di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Imopuro Metro Pusat Kota Metro Lampung.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang telah dipelajari. Slameto (2015: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Menurut Makki (2019: 1) belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.

Susanto (2016: 1) mengungkapkan belajar adalah suatu proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang. Sementara itu, menurut Hanafiah (2010: 7) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memahami bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang dengan sengaja atau tidak sengaja untuk memperoleh perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Perubahan tersebut dapat berbentuk keterampilan, sikap, dan pengetahuan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Rifa'i (2012: 69) menjelaskan bahwa hasil belajar diperoleh setelah peserta didik mengalami proses belajar, hasil yang didapat menunjukkan adanya perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Desmalelah (2014: 43) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dari proses pembelajaran yang dapat berupa tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotor.

Benyamin S. Bloom, dkk dalam Sulistiasih (2018: 6) menyatakan bahwa hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun rincian domain tersebut, antara lain.

- 1) Domain kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan yaitu.
 - a) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata kerja yang dapat digunakan, antara lain: mengidentifikasi, membuat garis besar, menyusun daftar, dll.
 - b) Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan dan dapat

- memanfaatkannya. Kata kerja yang dapat digunakan antara lain menjelaskan, menyimpulkan, memberi contoh, dll.
- c) Penerapan (*application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan ide-ide umum, metode, prinsip, dan teori dalam situasi yang baru dan konkret. Kata kerja yang digunakan diantaranya mengungkapkan, mendemonstrasikan, menunjukkan, dll.
 - d) Analisis (*analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam komponen pembentuknya. Kata kerja yang digunakan diantaranya menggambarkan kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, dll.
 - e) Sintesis (*synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasilnya bisa berupa tulisan rencana atau mekanisme. Kata kerja yang digunakan diantaranya menyusun, menggolongkan, menggabungkan, dll.
 - f) Evaluasi (*evaluation*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Kata kerja yang digunakan diantaranya menilai, membandingkan, menduga, dll.
- 2) Domain afektif (*affective domain*) yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian darinya dalam membentuk nilai dan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu.
- a) Kemauan menerima (*receiving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kata kerja yang digunakan diantaranya menanyakan, memilih, menggambarkan, dll.
 - b) Kemauan menanggapi atau menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan. Kata kerja yang digunakan di antaranya membaca, mengemukakan, mendiskusikan, dll.
 - c) Menilai (*valuing*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku secara konsisten. Kata kerja yang digunakan diantaranya melengkapi, menerangkan, mengusulkan, dll.

- d) Organisasi (*organization*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menyatukan nilai yang berbeda, memecahkan masalah. Kata kerja yang digunakan diantaranya mengubah, mengatur, membandingkan, dll.
- 3) Domain psikomotor (*psychomotor domain*) yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerak tubuh atau bagiannya. Kata kerja yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu.
- a) Meniru merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamatinya walaupun belum mengerti makna atau hakikat dari keterampilan itu. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah mengkonstruksi, menggabungkan, mengatur, menyesuaikan, dan sebagainya.
 - b) Memanipulasi merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan seperti yang diajarkan, dalam arti mampu memilih yang diperlukan. Kata kerja yang sering digunakan dalam mengukur aspek ini adalah menempatkan, membuat, memanipulasi, merancang, dan sebagainya.
 - c) Pengalamiahan merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal-hal yang diajarkan (sebagai contoh) telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini diantaranya adalah memutar, memindahkan, menarik, mendorong, dan sebagainya.
 - d) Artikulasi merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah menggunakan, mensketsa, menimbang, menjeniskan, dan sebagainya.

Sesuai pemaparan para ahli di atas, hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Masing-masing aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terdiri dari beberapa jenjang kemampuan.

c. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Syahputra (2020: 26) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Dalyono dalam Wahyuningsih (2020: 69-71) faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Intern (dari dalam diri peserta didik)

(a) Faktor Intelegensi (kecakapan)

Intelegensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu.

(b) Faktor Minat dan Motivasi

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

(c) Faktor Cara Belajar

Cara belajar yang dimaksud adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar.

2) Faktor Ekstern

(a) Lingkungan Keluarga

Keluarga mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan waktu peserta didik berada dalam keluarga lebih banyak bila dibandingkan dengan waktu belajar di sekolah.

(b) Lingkungan Sekolah

Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi sesama peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Wasliman dalam Susanto (2016: 12) mengungkapkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dari para ahli, dapat diketahui bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, sementara faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar peserta didik seperti lingkungan.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Isrok'atun (2018: 27) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Darmadi (2017: 42) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Octavia (2020: 13) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sesuai pendapat para ahli yang telah dijelaskan, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran dalam penerapannya terbagi ke dalam beberapa jenis. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran inkuiri (*inquiry based learning*), model pembelajaran penemuan (*discovery learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).

Menurut Hamdayana dalam Aprilya (2020: 12) macam-macam model pembelajaran adalah model pembelajaran inkuiri, kontekstual, ekspositori, berbasis masalah, dan sebagainya. Sementara itu, menurut Hasan (2021: 73) model pembelajaran menurut para ahli, terdiri dari model PPSI, model CTL, model Kemp, model Glasser, model Gerlach dan Elly. Pada implementasi kurikulum 2013, terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran inkuiri, *discovery*, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, maka peneliti memilih model pembelajaran inkuiri untuk dilakukan saat penelitian. Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada kurikulum 2013 saat ini.

c. Model Pembelajaran Inkuiri

1) Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Menurut Aprilya (2020: 12) model pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik dalam mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis, kritis, logis, dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Isrok'atun (2018: 54) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan suatu pola pembelajaran melalui tahapan penemuan atau penyelidikan yang dilakukan peserta didik, dengan melakukan kegiatan memahami masalah, merancang atau melakukan suatu kegiatan dengan kemampuan dan pengetahuannya sendiri, serta mencari berbagai bukti yang mendukung untuk membangun konsep dari hasil temuan selama pembelajaran tidak lepas dari bimbingan pendidik.

Menurut Sanjaya dalam Maulana (2015: 46) model inkuiri merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis yang penyajiannya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri informasi dengan atau tanpa bantuan pendidik.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran inkuiri adalah suatu pola pembelajaran yang menekankan pada tahapan berpikir kritis dan analitis peserta didik untuk mampu merumuskan sendiri hasil penemuannya. Tahapan penemuan yang dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan memahami masalah, merancang suatu kegiatan, dan mencari berbagai bukti untuk mendukung hasil temuan peserta didik itu sendiri.

2) **Langkah-langkah Model Pembelajaran Inkuiri**

Langkah-langkah atau tahapan model pembelajaran inkuiri disusun untuk menjadi pedoman saat pembelajaran berlangsung. Menurut Sanjaya dalam Maulana (2015: 49) berikut tahapan langkah-langkah pembelajaran inkuiri.

- (a) Orientasi
Pada langkah ini pendidik mengondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran.
- (b) Merumuskan masalah
Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada suatu persoalan. Beberapa masalah dapat dirumuskan sendiri oleh peserta didik ataupun dengan bantuan pendidik. Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang telah diketahui terlebih dahulu oleh peserta didik.
- (c) Merumuskan hipotesis
Pendidik mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

- (d) Mengumpulkan data
Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.
- (e) Menguji hipotesis
Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.
- (f) Merumuskan kesimpulan
Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya pendidik mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.

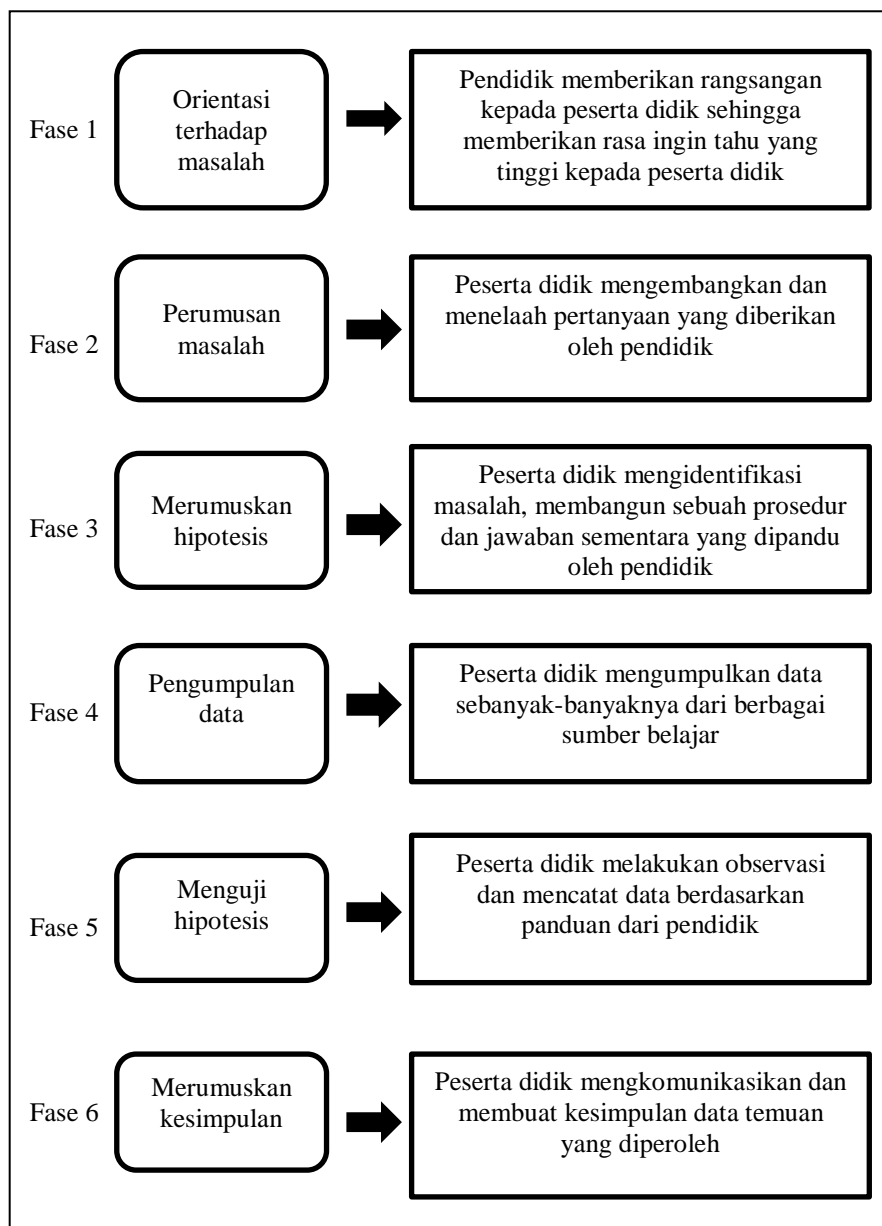
Sahil (2021: 23) menyatakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran model inkuiri sebagai berikut.

- (a) Observasi atau mengamati berbagai fakta atau fenomena.
- (b) Mengajukan pertanyaan tentang fakta atau fenomena yang dihadapi.
- (c) Mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.
- (d) Mengumpulkan data yang terkait dengan dugaan atau pertanyaan yang diajukan.
- (e) Merumuskan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah atau dianalisis, sehingga peserta didik dapat mempresentasikan atau menyajikan hasil temuannya.

Kaharuddin (2020: 106-107) memaparkan langkah-langkah pembelajaran inkuiri sebagai berikut.

- (a) Orientasi terhadap masalah: pemberian stimulus atau rangsangan yang menarik bagi peserta didik sehingga memberikan rasa ingin tahu akan suatu hal.
- (b) Merumuskan masalah: stimulus yang diberikan akan muncul pertanyaan-pertanyaan dan permasalahan-permasalahan yang akan menjadi basis dan tujuan pembelajaran tersebut.
- (c) Mengajukan hipotesis: perumusan hipotesis didasarkan pada informasi-informasi yang sudah didapatkan peserta didik dan hipotesis perlu diuji kebenarannya.
- (d) Mengumpulkan data: peserta didik mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan selengkap mungkin informasi yang dibutuhkan.

- (e) Menguji hipotesis: setelah tahap yang sebelumnya, peserta didik menguji dugaan sementara, memproses data dan informasi yang diperoleh.
- (f) Kesimpulan: pada akhir pembelajaran, peserta didik menarik kesimpulan mengenai pengujian yang telah dilakukan peserta didik.



Gambar 1. Alur model pembelajaran inkuiri

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memilih langkah-langkah yang dikemukakan oleh Kaharuddin (2020: 106-107) yang menjelaskan satu per satu langkah yang harus dilaksanakan. Uraian aktivitas kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir

membuat peneliti lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Menurut Hamka dalam Nurfadhillah (2021: 13) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Hasan (2021: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, menurut Jalinus (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Sesuai pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik biasanya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa verbal dalam menyampaikan materinya. Jika hanya dengan menggunakan bahasa verbal saja, maka pembelajaran akan cenderung membosankan untuk peserta didik dan tingkat imajinasi setiap peserta didik akan berbeda-beda. Untuk itu diperlukan suatu media sebagai alat penyampaian untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik. Sadiman dalam Jalinus (2016: 5-6) menyampaikan fungsi media secara umum yaitu sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misalnya objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- 3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya serta mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Menurut Kemp & Dayton dalam Hasan (2021: 34) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

- 1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang peserta didik untuk bertindak.
- 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan peserta didik.
- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Ibda (2019: 38) menyatakan ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu.

- 1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, fungsi dari media adalah sebagai alat bantu dalam penyampaian materi untuk menanamkan konsep dan menyamakan pengalaman serta persepsi peserta didik agar penyajian pesan tidak terlalu bersifat visual dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Pakpahan (2020: 63) berdasarkan persepsi indra, media pembelajaran dikelompokkan menjadi media audio, media visual, dan media audiovisual.

Satrianawati (2018: 10) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu.

- 1) Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- 2) Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu *Video Compact Disc*.
- 4) Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media

internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Jalinus (2016: 11) menyatakan bahwa media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori, yaitu.

- 1) Media audiovisual gerak.
- 2) Media audiovisual diam.
- 3) Media audio semi gerak.
- 4) Media visual gerak.
- 5) Media visual diam.
- 6) Media semi gerak.
- 7) Media audio.
- 8) Media cetak.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media audio visual berupa video pembelajaran karena media audio visual bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audio Visual

Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi adalah media audio visual. Wahab (2021: 43) menyatakan bahwa media audio visual dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa video yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Suryadi (2020: 23) media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Sementara itu, Prasetya (2016: 259) menyatakan bahwa media audio visual merupakan media yang memiliki dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan

visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima informasi melalui pendengaran, sementara unsur visual memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima informasi melalui bentuk visualisasi.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa media audio visual adalah alat bantu proses pembelajaran yang dapat menampilkan dua unsur sekaligus yaitu gambar dan suara secara bersamaan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Zainiyati (2017: 73) kelebihan media audio visual yaitu mencakup segala aspek indra pendengar, penglihat, dan peraba. Sehingga kemampuan semua indra dapat terasah dengan baik karena digunakan dengan seimbang dan bersama. Kekurangan media audio visual yaitu keterbatasan biaya serta penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek indra pendengaran, penglihatan, dan peraba.

Ahmadi (2018: 281) menjelaskan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan media audio visual, kelebihanya yaitu fleksibel, relatif murah, ringkas, dan mudah dibawa. Kekurangannya yaitu memerlukan peralatan khusus, memerlukan kemampuan atau sebuah keterampilan khusus untuk pemanfaatannya di dalam sekolah atau pembelajaran di kelas.

Menurut Wahab (2021: 45-46) kelebihan dalam penggunaan media audio visual adalah.

- 1) Dapat digunakan lebih dari satu kali, ketika tersimpan dengan baik.
- 2) Memperjelas dalam penyampaian materi karena terdapat gambar dan suara yang membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi.

- 3) Melibatkan lebih banyak indra ketika belajar.
- 4) Memiliki tampilan yang baik, sehingga menarik perhatian peserta didik.

Adapun kekurangan media audio visual adalah.

- 1) Penggunaan media audio visual memerlukan perangkat keras.
- 2) Memerlukan keterampilan tertentu untuk menghasilkan media audio visual.
- 3) Penggunaan media audio visual memerlukan peran aktif pendidik selama proses pembelajaran, jika pendidik tidak berperan aktif maka selama proses pembelajaran peserta didik akan cenderung pasif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah.

- 1) Fleksibel, relatif murah, ringkas, dan mudah dibawa.
- 2) Memiliki tampilan yang menarik perhatian peserta didik.
- 3) Memperjelas dalam penyampaian materi.

Kekurangan media audio visual adalah.

- 1) Keterbatasan biaya serta penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek indra pendengaran, penglihatan, dan peraba.
- 2) Memerlukan peralatan dan keterampilan khusus untuk menghasilkan media audio visual.
- 3) Memerlukan peran aktif pendidik saat proses pembelajaran berlangsung.

5. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, baik dari pendidikan dasar maupun pendidikan tinggi. Menurut Susanto (2016: 185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kemampuan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta

memberikan dukungan dalam pengembangan dunia kerja dan teknologi. Sebagai ilmu dasar, matematika perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik terutama sejak di sekolah dasar.

Sementara Trygu (2021: 79) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapatkan dari hasil proses belajar, yang diperoleh dengan cara bernalar, yang mana ilmu pengetahuan itu membahas suatu hal yang dipelajari pada ilmu pengetahuan itu sendiri. Menurut James dan James dalam Rohmah (2021: 6) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Sesuai pemaparan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa matematika adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang penalaran, perhitungan dan logika serta meningkatkan kemampuan berpikir untuk membantu menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Sebagai ilmu dasar matematika perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik, terutama sejak sekolah dasar.

b. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan yang tidak terlepas dari kegiatan pendidik dan peserta didik yang sedang mengalami proses belajar matematika. Hamzah (2014: 259) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan *skill* sesuai dengan kemampuannya.

Menurut Susanto (2016: 186-187) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik

yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Aisyah dalam Rokhmah (2018: 27) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika yang berpusat pada pendidik. Proses pembelajaran matematika harus dirancang dan disusun sedemikian rupa, agar penyampaian materi dalam membuat peserta didik paham dan bermakna untuk kehidupannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang untuk membangun kreativitas berpikir dan pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan *skill* sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pembelajaran matematika harus dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran yang dilaksanakan mampu membuat peserta didik paham dan bermakna bagi kehidupannya.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika secara umum adalah supaya peserta didik memiliki pengetahuan dan terampil menggunakan ilmu matematika dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana dan pengukuran. Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu.

- 1) Meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi peserta didik.
- 2) Membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- 3) Memperoleh hasil belajar yang tinggi.
- 4) Melatih peserta didik dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah.

- 5) Mengembangkan karakter peserta didik.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tujuan pembelajaran matematika yaitu.

- 1) Memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah.
- 2) Menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat.
- 4) Mengomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Menurut Susanto (2016: 189) matematika di sekolah dasar memiliki tujuan supaya peserta didik mampu memahami konsep operasi hitung baik penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian termasuk yang melibatkan pecahan, peserta didik mampu menentukan sifat dan unsur bangun datar termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume serta mampu memecahkan masalah dan mengkonsumsikan gagasan secara matematika.

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik dalam memahami konsep matematika untuk memecahkan masalah dan melatih peserta didik agar mampu mengomunikasikan gagasan secara matematika.

d. Karakteristik Matematika

Pendidik yang profesional harus mengetahui karakteristik dari mata pelajaran matematika agar peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan baik. Karso dalam Hanifah (2020: 4) mengutip pernyataan Suwangsih dan Tiurlina bahwa matematika mempunyai karakteristik diantaranya, (1) matematika merupakan ilmu deduktif, (2) matematika merupakan ilmu yang terstruktur, (3) matematika merupakan ilmu tentang pola dan hubungan, (4) matematika merupakan bahasa simbol, dan (5) matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu.

Menurut Martono (2007: 8) matematika memiliki beberapa karakteristik, yaitu.

- 1) Keterkaitan erat antara belajar matematika dengan pola bernalar, belajar matematika harus dengan bernalar dan bernalar hanya dapat dihayati dengan belajar matematika.
- 2) Teori matematika dirancang dan dikembangkan dengan pola berpikir induktif dan deduktif menggunakan berbagai teknik dan manipulasi matematika.
- 3) Banyak teori matematika yang muncul karena dipicu oleh kebutuhan akan pemecahan masalah dalam situasi nyata. Aspek teori dan penerapannya merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Marsigit dalam Sriyanto (2017: 70) mengutip pernyataan Ebbut & Straker yang menyatakan bahwa matematika memiliki beberapa karakteristik dan setiap karakteristik tersebut mempunyai implikasi dalam pembelajaran matematika. Karakteristik matematika dan implikasinya dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Matematika sebagai kegiatan penelusuran pola dan hubungan
Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah:
(a) memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan kegiatan penemuan dan penyelidikan pola-pola untuk menentukan hubungan; (b) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan dengan berbagai

cara; (c) mendorong peserta didik untuk menemukan adanya urutan, perbedaan, perbandingan, pengelompokkan, dan sebagainya; (d) mendorong peserta didik menarik kesimpulan umum; (e) membantu peserta didik memahami dan menemukan hubungan antara pengertian satu dengan yang lainnya.

- 2) Matematika sebagai kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan

Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah: (a) mendorong inisiatif dan memberikan kesempatan berpikir berbeda; (b) mendorong rasa ingin tahu, keinginan bertanya, kemampuan menyanggah, dan kemampuan memperkirakan; (c) menghargai penemuan yang di luar perkiraan sebagai hal bermanfaat daripada menganggapnya sebagai kesalahan; (d) mendorong peserta didik menemukan struktur dan desain matematika; (e) mendorong peserta didik menghargai penemuan peserta didik yang lainnya; (f) mendorong peserta didik berpikir refleksif; (g) tidak menyarankan hanya menggunakan satu metode saja.

- 3) Matematika sebagai kegiatan pemecahan masalah (*problem solving*)

Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah: (a) menyediakan lingkungan belajar matematika yang merangsang timbulnya persoalan matematika (b) membantu peserta didik memecahkan persoalan matematika menggunakan caranya sendiri; (c) membantu peserta didik mengetahui informasi yang diperlukan untuk memecahkan persoalan matematika; (d) mendorong peserta didik untuk berpikir logis, konsisten, sistematis, dan mengembangkan sistem dokumentasi catatan; (e) mengembangkan kemampuan dan keterampilan untuk memecahkan persoalan; (f) membantu peserta didik mengetahui bagaimana dan kapan menggunakan berbagai alat peraga/media pendidikan matematika seperti: jangka, kalkulator, dan sebagainya.

- 4) Matematika sebagai alat berkomunikasi

Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah: (a) mendorong peserta didik mengenal sifat matematika; (b) mendorong peserta didik membuat contoh sifat matematika; (c) mendorong peserta didik menjelaskan sifat matematika; (d) mendorong peserta didik memberikan alasan perlunya kegiatan matematika; (e) mendorong peserta didik membicarakan persoalan matematika (f) mendorong peserta didik membaca dan menulis matematika (g) menghargai bahasa ibu peserta didik dalam membicarakan matematika.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas, matematika memiliki banyak karakteristik. Matematika dikembangkan dengan pola berpikir

induktif dan deduktif, matematika merupakan ilmu yang terstruktur, ilmu tentang pola dan hubungan serta bahasa simbol. Matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu, alat pemecahan masalah, bernalar, kreativitas, dan alat berkomunikasi.

B. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Pardosi (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Masyarakat Belajar dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Diperoleh hasil perhitungan $F_{hitung} = 4,50 > F_{tabel} = 3,97$, untuk gaya belajar $F_{hitung} = 15,22 > F_{tabel} = 3,97$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan model pembelajarn inkuiri lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran masyarakat belajar.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (model inkuiri) dan variabel terikat (hasil belajar matematika). Namun, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Zuldesnita dan Astimar menggunakan peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 118299 Aek Raso, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

2. Rawa, dkk (2019) “Pengaruh Model *Inquiry Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini rata-rata hasil belajar matematika kelompok kontrol $0,41 > 0,30$. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 2,941 > t_{tabel} = 2,021$ derajat kebebasan (db) $n_1 + n_2 - 2 = 48$ dengan taraf signifikan 5 % ($\alpha = 0,05$) maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil penelitian menunjukkan model *Inquiry Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV SDI Malanuza di Kabupaten Ngada.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada variabel bebas (model inkuiri) dan variabel terikat (hasil belajar matematika). Akan tetapi penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Rawa,dkk menggunakan peserta didik kelas IV SDI Malanusa di Kabupaten Ngada sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

3. Prasetya (2016) “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian ini yaitu pada hipotesis penelitian menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,48 > 2,02$). Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VI di SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut yaitu terletak pada variabel bebas (media audio visual) dan variabel terikat (hasil belajar matematika). Perbedaan pada penelitian ini terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Sampel penelitian yang digunakan oleh Prasetya adalah peserta didik kelas VI di SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Istiqomah (2020) “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di MI Almunawwarah Kota Jambi”. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang memuaskan dari hasil belajar siswa yang telah mencapai rata-rata 86% dengan persentase secara klasikal sebesar 89% artinya tindakan perbaikan untuk proses pembelajaran telah mencukupi dan mencapai kriteria. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Audio Visual pada pembelajaran

matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas IV (empat) Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Munawwarah Kota Jambi.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas kedua (media audio visual) dan variabel terikat (hasil belajar pada pembelajaran matematika). Akan tetapi keduanya juga memiliki perbedaan yaitu sampel penelitian yang digunakan Istiqomah adalah peserta didik Kelas IV di MI Almunawwarah Kota Jambi sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

C. Kerangka Pikir

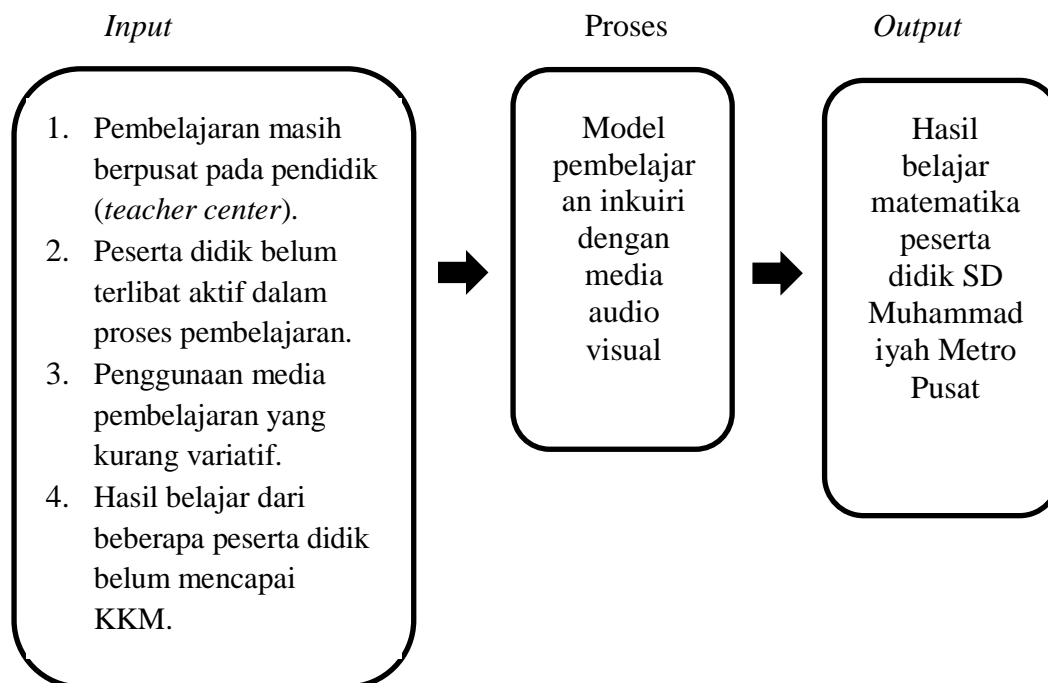
Kerangka pikir adalah sebuah model atau gambaran yang berisikan konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2020: 60) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri dan media audio visual sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika peserta didik.

Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah *input*, tindakan, dan *output*. *Input* merupakan masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran berlangsung adalah (1) pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) (2) peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran (3) penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif (4) hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai KKM.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual pada pembelajaran di

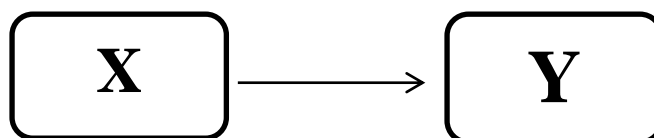
kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Output* yang diharapkan adalah dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Secara ringkas dibuat kerangka pikir penelitian sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka pikir penelitian

Pokok kerangka pikir yang sudah dijelaskan, memungkinkan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 3. Kerangka konsep variabel

Keterangan:

X = Model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual

Y = Hasil belajar matematika peserta didik

→ = Pengaruh

Sumber: Sugiyono, (2020: 154)

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

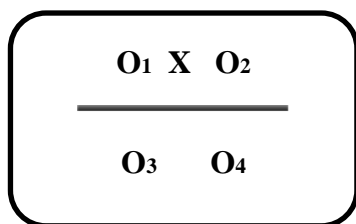
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sani (2018: 25) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencari pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya dengan kondisi yang sudah ditentukan oleh peneliti. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Menurut Sugiyono (2020: 77) eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Objek penelitiannya adalah model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual (X) dan hasil belajar matematika (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat. Desain *non-equivalent control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran inkuiri dan media audio visual, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik (model pembelajaran konvensional).

Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Desain eksperimen

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2015: 116)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, beralamatkan di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Imopuro Metro Pusat Kota Metro Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2021/2022.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
 - a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
 - b. Peneliti melakukan observasi bersama koordinator kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat yaitu Ibu Nuraini, S.Pd.Gr.
 - c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
 - d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
 - e. Melakukan uji instrumen.
 - f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
 - g. Menyusun pemetaan Kompetensi Dasar (KD), silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.
 - b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan media audio visual, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.
 - c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.
3. Tahap Penyelesaian
 - a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2020: 80) populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V pada enam kelas SD Muhammadiyah Metro Pusat sebanyak 204 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022

No.	Kelas	Σ Peserta didik
1.	Yahya	35
2.	Isa As	35
3.	Abu Bakar Ra	33
4.	Umar Ra	33
5.	Usman Ra	34
6.	Ali Ra	34
	Σ	204

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat

Kelas Zakaria tidak dimasukkan ke dalam populasi, karena kelas tersebut peneliti gunakan sebagai subjek uji instrumen. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa kelas Zakaria yang memperoleh nilai tertinggi di antara kelas-kelas yang lain pada nilai UTS semester ganjil sehingga populasi pada penelitian ini peneliti lakukan hanya pada enam kelas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Sugiyono (2020: 81) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto dalam Rukajat (2018: 110) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan

apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Menurut Sugiyono (2020: 82) teknik pengambilan sampel pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan cara *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Teknik *probability sampling* menurut Sugiyono (2020: 82) meliputi *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random*, dan *cluster sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling random yaitu teknik *cluster sampling*. Menurut Winarsunu (2017: 14-15) teknik *sampling kluster* disebut juga teknik kelompok atau teknik rumpun, teknik ini dilakukan dengan jalan memilih sampel yang didasarkan pada klusternya bukan individunya. Jenis klasifikasi *cluster sampling* yang digunakan yaitu *one stage cluster sampling*. Klasifikasi *cluster sampling* ini dilakukan dalam satu tahap saja. Adapun sampel pada penelitian ini berjumlah 35 orang peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Dalam penerapannya, teknik *cluster sampling* bisa dilakukan dengan beberapa langkah yaitu.

- a. Menentukan ukuran sampel yang akan digunakan.
- b. Menciptakan dan melakukan evaluasi pada sumber sampel berdasarkan kebutuhan.
- c. Menentukan kelompok.
- d. Memilih *cluster* (kelompok) secara acak untuk penentuan sampel.
- e. Melakukan pembagian *cluster* sesuai kelasnya (eksperimen dan kontrol).

Kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas Yahya sebanyak 35 orang peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual sedangkan kelas Isa sebanyak 35 orang peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol sehingga total sampel pada penelitian ini adalah 70 orang peserta didik.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Sugiyono (2015: 60) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2020: 39) variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat yang dilambangkan dengan (X) dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y). Hasil belajar matematika adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual.

b. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual (X). Model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Definisi Konseptual

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai peserta didik dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan nilai, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf.

b. Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Audio Visual

Model pembelajaran inkuiri adalah suatu pola pembelajaran yang menekankan pada tahapan berpikir kritis dan analitis peserta didik untuk mampu merumuskan sendiri hasil penemuannya. Tahapan penemuan yang dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan memahami masalah, merancang suatu kegiatan, dan mencari berbagai bukti untuk mendukung hasil temuan peserta didik itu sendiri. Media audio visual merupakan salah satu media yang digunakan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran berlangsung. Media audio visual adalah alat bantu proses pembelajaran yang dapat menampilkan dua unsur sekaligus yaitu gambar dan suara secara bersamaan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional membantu peneliti untuk mengetahui apa yang harus dilaksanakan dan apa yang diperiksa di lapangan. Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Definisi operasional dalam penelitian ini antara lain.

a. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dikhususkan pada ranah kognitif yang menggunakan studi dokumentasi untuk mengetahui bagaimana hasil belajar seluruh peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat. Peneliti menggunakan nilai UTS semester ganjil pada pembelajaran matematika kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022. Data tersebut diperoleh dari dokumentasi pendidik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

b. Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Audio Visual (X)

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang menghendaki peserta didik untuk membangun konsep pengetahuannya sendiri, melibatkan seluruh kemampuan peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri. Model pembelajaran inkuiri adalah suatu pola pembelajaran yang menekankan pada tahapan berpikir kritis dan analitis peserta didik untuk mampu merumuskan sendiri hasil penemuannya. Tahapan penemuan yang dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan memahami masalah, merancang suatu kegiatan, dan mencari berbagai bukti untuk mendukung hasil temuan peserta didik itu sendiri. Usaha yang dilakukan peneliti untuk

memaksimalkan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran inkuiri yaitu menggunakan media audio visual sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media audio visual adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan media audio visual dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Langkah-langkah pembelajaran inkuiri sebagai berikut:

- 1) Orientasi terhadap masalah; pemberian stimulus atau rangsangan yang menarik bagi peserta didik sehingga memberikan rasa ingin tahu akan suatu hal.
- 2) Merumuskan masalah; stimulus yang diberikan akan muncul pertanyaan-pertanyaan dan permasalahan- permasalahan yang akan menjadi basis dan tujuan pembelajaran tersebut.
- 3) Mengajukan hipotesis; perumusan hipotesis didasarkan pada informasi-informasi yang sudah didapatkan peserta didik dan hipotesis perlu diuji kebenarannya.
- 4) Mengumpulkan data; peserta didik mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan selengkap mungkin informasi yang dibutuhkan.
- 5) Menguji hipotesis; setelah tahap yang sebelumnya, peserta didik menguji dugaan sementara, memproses data dan informasi yang diperoleh.
- 6) Kesimpulan; pada akhir pembelajaran, peserta didik menarik kesimpulan mengenai pengujian yang telah dilakukan peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Rukajat (2018: 37) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak 35 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah.

2. Teknik Non Tes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Sugiyono (2020: 145) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2020: 137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Jenis wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar mendapatkan data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, dan dokumen. Menurut Mamik (2015: 115) dokumen bisa berupa buku harian, notula rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor peserta didik, surat-surat resmi, dan lain sebagainya. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Ujian Tengah Semester (UTS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2021/2022. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

G. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar matematika peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan model pembelajaran inkuiri dan media audio visual.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang telah tersusun diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 35 soal berupa pilihan jamak.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Nomor Soal
3.3 Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai	3.3.1 Menguraikan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit	C2	1, 2, 8, 9, 15, 16, 17

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Nomor Soal	
perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu)		sebagai perbandingan volume dan waktu)		
	3.3.2	Menghitung perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu)	C3	6, 7, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26
	3.3.3	Menemukan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu)	C4	3, 4, 5, 10, 11, 12, 18, 31, 32, 33
	3.3.4	Memecahkan permasalahan mengenai perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu)	C5	23, 27, 28, 29, 30, 34, 35
Jumlah soal: 35 butir				

b. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh peneliti. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran inkuiri

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1.	Penyampaian kompetensi	Menemukan informasi	Mengumpulkan informasi	Observasi	<i>Checklist</i>
2.	Penyajian materi dengan	Mengolah informasi	Aktif mencatat	Observasi	<i>Checklist</i>

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
	media audio visual		Membuat rangkuman	Observasi	<i>Checklist</i>
3.	Pendidik membimbing dengan menstimulus sebuah pertanyaan terkait materi	Merumuskan masalah dan menetapkan hipotesis	Menetapkan hasil dari rumusan masalah dan hipotesis secara percaya diri	Observasi	<i>Checklist</i>
4.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mencari data informasi	Mengamati dan mengolah kembali data yang sudah dicari	Menetapkan hasil dari data informasi yang sudah dicari	Observasi	<i>Checklist</i>
5.	Evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan secara general jawaban dari data informasi yang sudah dicari peserta didik	Aktif merespon pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
6.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	Berani mengemukakan kesimpulan	Observasi	<i>Checklist</i>
			Menyimpulkan materi	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Kaharuddin (2020: 106-107)

Tabel 5. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran inkuiri

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik Mengumpulkan informasi. (Penyampaian Kompetensi)	Peserta didik tidak mengumpulkan informasi	Peserta didik mengumpulkan sedikit informasi dari yang ditargetkan	Peserta didik mengumpulkan informasi namun belum lengkap dari yang ditargetkan	Peserta didik mengumpulkan informasi secara lengkap mengenai kecepatan dan debit
Aktif mencatat dan membuat rangkuman (Penyajian materi)	Peserta didik tidak rapi, tidak lengkap dalam mencatat	Peserta didik kurang rapi, kurang lengkap dalam mencatat dan membuat rangkuman	Peserta didik cukup rapi, lengkap dalam mencatat dan membuat rangkuman	Peserta didik sangat rapi, cukup lengkap dalam mencatat dan membuat rangkuman

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
dengan media audio visual)	dan membuat rangkuman			
Menetapkan hasil dari rumusan masalah dan hipotesis secara percaya diri (Pendidik membimbing dengan menstimulus sebuah pertanyaan terkait materi)	Peserta didik merumuskan hipotesis belum menggunakan bahasa yang baku dan belum sistematis	Peserta didik merumuskan hipotesis menggunakan bahasa yang baku akan tetapi belum sistematis	Peserta didik merumuskan hipotesis menggunakan bahasa yang baku, sistematis akan tetapi belum percaya diri	Peserta didik merumuskan hipotesis menggunakan bahasa yang baku, sistematis, dan percaya diri
Menetapkan hasil dari data informasi yang sudah dicari (Pendidik membimbing peserta didik untuk mencari data)	Peserta didik menyajikan data yang belum lengkap dan belum informatif sehingga materi secara keseluruhan belum dipahami pembaca	Peserta didik menyajikan data dengan lengkap akan tetapi belum informatif, sehingga materi belum bisa dipahami oleh pembaca	Peserta didik menyajikan data dengan lengkap, informatif akan tetapi dalam penggunaan bahasa masih ada yang belum baku	Peserta didik menyajikan data dengan lengkap, informatif, penggunaan bahasa yang baku, sehingga materi mudah dipahami oleh pembaca
Aktif merespon pendidik (Evaluasi)	Peserta didik tidak aktif dalam merespon pendidik	Peserta didik aktif merespon pendidik menggunakan bahasa yang baik akan tetapi gagasan yang disampaikan kurang lengkap	Peserta didik aktif merespon pendidik menggunakan bahasa yang baik, gagasan-gagasan yang disampaikan lengkap namun kurang jelas	Peserta didik aktif merespon pendidik menggunakan bahasa yang baik, gagasan-gagasan yang disampaikan lengkap dan jelas serta penuh percaya diri
Berani mengemukakan kesimpulan dan menyimpulkan materi	Peserta didik belum berani mengemukakan kesimpulan dan menyimpulkan materi	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku akan tetapi penggunaan intonasi yang kurang tepat sehingga kurang	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku, intonasi yang tepat, akan tetapi belum percaya	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku, intonasi yang tepat dengan rasa percaya diri

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
		percaya diri	diri	

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Kaharuddin (2020: 106-107)

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Siyoto (2015: 88-89) menyatakan bahwa validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Menurut Kasmadi dan Surniah (2014: 157) untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*
- M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya
- M_t = Mean skor total
- S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)
- p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Distribusi/ tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan : jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya
jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

Jumlah soal yang diujicobakan adalah sebanyak 35 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel 2010*. Data hasil analisis butir soal tes adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes Kognitif

Nomor Item Lama	Nomor Item Baru	r_{pbis}	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	1	0,429	0,329	Valid	Digunakan
2	2	0,346	0,329	Valid	Digunakan
3		0,314	0,329	Drop	Tidak digunakan
4		0,192	0,329	Drop	Tidak digunakan
5	3	0,436	0,329	Valid	Digunakan
6	4	0,686	0,329	Valid	Digunakan
7	5	0,386	0,329	Valid	Digunakan
8		0,306	0,329	Drop	Tidak digunakan
9		0,306	0,329	Drop	Tidak digunakan
10		0,316	0,329	Drop	Tidak digunakan
11		0,076	0,329	Drop	Tidak digunakan
12	6	0,380	0,329	Valid	Digunakan
13	7	0,681	0,329	Valid	Digunakan
14	8	0,624	0,329	Valid	Digunakan
15	9	0,805	0,329	Valid	Digunakan
16	10	0,614	0,329	Valid	Digunakan
17	11	0,552	0,329	Valid	Digunakan
18		0,214	0,329	Drop	Tidak digunakan
19		0,268	0,329	Drop	Tidak digunakan
20		-0,015	0,329	Drop	Tidak digunakan
21		0,106	0,329	Drop	Tidak digunakan
22	12	0,441	0,329	Valid	Digunakan
23	13	0,385	0,329	Valid	Digunakan
24	14	0,545	0,329	Valid	Digunakan
25		0,149	0,329	Drop	Tidak digunakan
26		0,279	0,329	Drop	Tidak digunakan
27	15	0,715	0,329	Valid	Digunakan
28	16	0,598	0,329	Valid	Digunakan
29		0,174	0,329	Drop	Tidak digunakan
30		0,207	0,329	Drop	Tidak digunakan
31	17	0,452	0,329	Valid	Digunakan
32	18	0,330	0,329	Valid	Digunakan
33	19	0,351	0,329	Valid	Digunakan
34		-0,067	0,329	Drop	Tidak digunakan
35	20	0,565	0,329	Valid	Digunakan

(Lampiran 28 halaman 145)

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2020: 121) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft excel 2010* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Koefisien reliabilitas tes
 n = Banyaknya butir item
 1 = Bilangan konstan
 s_t^2 = Varian total
 p_i = Proporsi subjek yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan
 q_i = Proporsi subjek yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$
 $\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i
 Sumber: Yusuf (2015: 81)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *microsoft office excel* 2010. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan program *microsoft office excel* 2010. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,86$ (lampiran 29 halaman 153) dan mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat.

Tabel 7. Koefisien Reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013: 276)

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = nilai pengetahuan
 R = skor yang diperoleh/ yang dijawab benar
 SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap
 Sumber: Purwanto (2000: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 41)

Tabel 8. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai Berpikir Kritis	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat rendah

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 41)

d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Inkuiri

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

e. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut.

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = *N-Gain* $< 0,3$

Sumber: Yuwono (2020: 65)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2) sebagai berikut.

Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2)

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = nilai chi kuadrat

fo = frekuensi hasil pengamatan
 fh = frekuensi yang diharapkan
 k = banyaknya kelas interval

Sumber: Muncarno (2017: 71)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti homogen, jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana dan uji t. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Sementara itu, uji t digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan variabel terikat (Y) dengan perlakuan menggunakan variabel bebas (X) dan tanpa adanya perlakuan.

1) Uji Regresi Sederhana

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_a : r \neq 0$$

$$H_o : r = 0$$

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$b = \frac{n \cdot \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$a = \frac{\Sigma Y - b \cdot \Sigma X}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat

2) Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan kelas kontrol tanpa perlakuan, maka pengujian digunakan uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata data pada sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = varian total kelompok 1

S_2^2 = varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Apabila H_0 diterima berarti ada pengaruh yang signifikan, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat dengan memperoleh $F_{hitung} = 4,43 \geq F_{tabel} = 4,13$.
2. Rata-rata peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) peserta didik menunjukkan antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yaitu 0,62 dengan kategori “Sedang” dan rata-rata *N-Gain* antara *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yaitu 0,41 dengan kategori “Sedang”. Selisih *N-Gain* kedua kelompok yaitu 0,21. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Diharapkan model pembelajaran inkuiri dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menggunakan berbagai media dengan optimal agar mampu memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model pembelajaran inkuiri agar peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan secara langsung peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model pembelajaran inkuiri. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, Dewa Ayu Diah, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika. *International Journal of Elementary Education*. 2 (2): 94-100.
- Ahmadi, F. & Ibda, H. 2018. *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV Pilar Nusantara, Semarang.
- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Cahaya Bintang Cemerlang, Gowa.
- Aprilya, A.P. 2020. *Penggunaan Model Inquiry Learning dalam Pembelajaran*. Ahlimedia Press, Malang.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas, Jakarta.
- Desmalelah. 2014. Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika dengan Penerapan Pendekatan *Scientifik* Melalui Model Pembelajaran *Examples Non Examples* pada Siswa Kelas V SD Negeri 94 Seluma. (Skripsi). Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Belajar Matematika*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Hanifah, Nurdinah, dkk. 2020. *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press, Sumedang.

- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara, Semarang.
- Isrok'atun & Rosmala, Amelia. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Istiqomah. 2020. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di MI Al-Munawwarah Kota Jambi. (*Skripsi*). UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi.
- Jalinus, N. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Kaharuddin, Andi & Hajeniati, Nining. 2020. *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. Pusaka Almada. Gowa.
- Karlina, Hani. 2017. Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *E-Jurnal Literasi*. 1 (1): 28-35.
- Kasmadi & Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Kemendikbud, Jakarta.
- Kusuma, Yogi Widya, dkk. 2018. Keefektifan Model Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar Materi Pengukuran Kelas III. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 23 (2): 167-172.
- Makki, M. Ismail & Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing, Pamekasan.
- Mamik. 2015 *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher, Sidoarjo.
- Martono, Koko, dkk. 2007. *Matematika dan Kecakapan Hidup*. Ganeca Exact, Jakarta.
- Maulana, dkk. 2015. *Ragam Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. UPI Sumedang Press, Sumedang.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Sukabumi.

- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Deepublish Publisher, Sleman.
- Pakpahan, A. F., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Pardosi, Marianto. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Inquiri dengan Masyarakat Belajar dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 13 (1): 23-35.
- Perdiyanto, H. 2019. Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada IPA materi energi alternatif di SDN Ngastemi 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6: 2468-2477.
- Permendikbud. 2013. *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Permendiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Prasetia, Fargil. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*. 1 (2): 257-266
- Purwanto, N. 2000. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rachman, R.N. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Penggunaan Media Audiovisual Tayangan Televisi “Cermin Kehidupan Trans 7. *Jurnal Diksatrasia*. 1 (1): 12-16.
- Rawa, N.R., dkk. 2019. Pengaruh Model *Inquiry Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 6 (1): 35-46
- _____. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Model *Inquiry Learning* Berbantuan Perangkat *Phet Simulation* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 5 (2): 44-57.
- Ridhwan. 2016. Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar. (*Skripsi*). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Rifa’I, A. & Cathrina T. A. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Unnes Press, Semarang.

- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Deppublish Publisher, Sleman.
- Rohmah, Siti Nur. 2021. *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD Press, Yogyakarta.
- Rokhmah, Faizatur. 2018. Pengaruh Pendekatan *Realisitic Mathematics Education* (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. (*Skripsi*). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Sahil, Jailan, dkk .2021. *Buku Panduan Guru Biologi Terintegrasi Nilai-Nilai Islam*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sani, K. F. 2018. *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental*. Deepublish, Yogyakarta.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish Publisher, Yogyakarta.
- Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Siyoto, Sandu & Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodolgi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Sleman.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. CV. Pustaka Abadi, Jember.
- Supatminingsih, Tuti, dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jilid 2. CV. Jejak, Sukabumi.
- Sriyanto, H. J. 2017. *Mengobarkan Api Matematika*. CV Jejak, Sukabumi.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing, Sukabumi.
- Tim Penyusun. 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Agama, Jakarta.
- Trygu. 2021. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Implikasinya dalam Belajar Matematika*. Guepedia, Depok.
- Wahab, Abdul, dkk. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Aceh.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish, Sleman.
- Winarsunu, Tulus. 2017. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. UMM, Malang.
- Winataputra, Udin S. 2014. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Tata Akbar, Bandung.
- Zainiyati, H. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana, Jakarta.
- Zuldesnita & Astimar. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Inkuiri di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4 (3): 2662-2670