

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBANTUAN  
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS  
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Skripsi**

**Oleh**

**NABILA DWI THAYADI UTAMI**

**1913053091**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBANTUAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**NABILA DWI THAYADI UTAMI**

Hasil belajar IPAS mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik setelah mempelajari tentang fenomena alam dan lingkungan sosial yang saling terikat. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inquiry berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 76 peserta didik, dan sampel penelitian berjumlah 52 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

**Kata Kunci** : hasil belajar, IPAS, model pembelajaran *inquiry*, media realia

**ABSTRACT**

***THE EFFECT OF THE INQUIRY LEARNING MODEL ASSISTED BY  
REALIA MEDIA ON IPAS LEARNING OUTCOMES OF FIFTH-GRADE  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

**By**

**NABILA DWI THAYADI UTAMI**

Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes reflect the level of students' understanding after learning about natural phenomena and the social environment that are interconnected. The problem in this study was the low IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Metro Pusat. This study aimed to determine the effect of the inquiry learning model assisted by realia media on students' IPAS learning outcomes. This research employed a quantitative approach with an experimental research method. The research design applied was a non-equivalent control group design. The population of this study consisted of 76 students, while the sample included 52 students. The sample was determined using non-probability sampling with a purposive sampling technique. The instruments used in this study were tests and non-test instruments. The data were analyzed using simple linear regression analysis. The results of the data analysis showed that there was an effect of the implementation of the inquiry learning model assisted by realia media on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Metro Pusat.

**Keywords:** learning outcomes, IPAS, inquiry learning model, realia media

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBANTUAN  
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS  
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**NABILA DWI THAYADI UTAMI**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
INQUIRY BERBANTUAN MEDIA REALIA  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA  
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Nama Mahasiswa** : *Nabila Dwi Thayadi Utami*

**No. Pokok Mahasiswa** : 1913053091

**Program Studi** : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Jurusan** : Ilmu Pendidikan

**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**1. Komisi Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

*Fadhilah Khairani*  
Fadhilah Khairani, M.Pd.  
NIP 199208022019032019

*Ujang Efendi*  
Ujang Efendi, M.Pd.I  
NIP 198408202025211055

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

*Dr. Muhammad Nurwahidin*  
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua**

**: Fadhilah Khairani, M.Pd.**

**Sekretaris**

**: Ujang Efendi, M.Pd.I.**

**Penguji Utama**

**: Frida Destini, S.Pd., M.Pd**

*Dierka*

*Ujang Efendi*

*Frida Destini*



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

**NIP 19870504 201404 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 April 2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nabila Dwi Thayadi Utami  
NPM : 1913053091  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 4 Mei 2026  
Yang membuat pernyataan



Nabila Dwi Thayadi Ut  
NPM 1913053091

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nabila Dwi Thayadi Utami dilahirkan di Teluk Betung, Kota Bandar Lampung pada tanggal 18 Maret 2000. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Alm. Nopiansyah dan Ibu Lulus Harianti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sinarbaru lulus pada tahun 2013
2. SMP Negeri 1 Banyumas lulus pada tahun 2016
3. SMA Negeri 2 Pringsewu lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 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 pernah menjadi bagian organisasi internal Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP). Peneliti juga berkesempatan mengikuti kegiatan MBKM Kampus Mengajar Angkatan 2 pada tahun 2021 di SD Negeri 1 Sinarbaru. Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan kegiatan KKN di Desa Pandansari Selatan, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

## **MOTTO**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

**(Q.S Al-baqarah: 286)**

*“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”*

**(HR. Ahmad)**

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT, berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

**Almarhum Ayahku Nopiansyah dan Ibuku Lulus Harianti**

Yang senantiasa mendidik, selalu mendoakan kebaikan dan kesuksesanku, memberi kasih dan sayang yang tak bisa diukur, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa dalam setiap langkahku.  
Semoga Ayah bangga dan tenang di surga Allah SWT.

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 *Inquiry* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung, Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng., yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., yang telah membantu peneliti mengesahkan skripsi peneliti.
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Koordinator Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus ketua penguji, Fadhilah Khairani, S. Pd., M.Pd., yang telah membantu mengarahkan, dan membimbing serta memberikan motivasi dan saran yang membangun dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Penguji utama, Frida Destini, S. Pd., M. Pd., yang telah memberikan saran bimbingan dan kritik untuk memperbaiki skripsi ini.
6. Sekretaris penguji sekaligus Pembimbing Akademik (PA), Ujang Efendi, M. Pd.I., yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, nasihat,

arahan serta memberikan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Dosen validator, Deviyanti Pangestu, M.Pd., yang telah membantu peneliti dengan memvalidasi bahan ajar guna penyempurnaan dalam melaksanakan penelitian.
8. Dosen serta Tenaga Kependidikan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
9. Kepala SD Negeri 1 Metro Pusat, Dra. Sumarni, M.Pd serta Wali Kelas VA Sri Susilowati, S. Pd., dan Wali Kelas VB Leni Pardianasari, S.Pd. serta seluruh pendidik dan peserta didik SD Negeri 1 Metro Pusat yang telah memberikan izin dan membantu melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Metro Pusat.
10. Kepada Ayah Caius Gorgon Haas, selaku ayah sambung penulis. Terimakasih karena selalu mendukung jalan yang ditempuh penulis serta memberikan kasih sayang tulus seperti anak sendiri. Terimakasih karena apa yang penulis capai hari ini adalah buah dari dukungan tulus beliau.
11. Kakak dan Adik tercinta, Izmi Hayatun dan Suci Triwahyuni, yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, dan doa yang tiada henti dalam penyelesaian skripsi.
12. Kakak ipar dan keponakanku, Sepri Tri dan Excel Tomi, terima kasih atas dukungan dan doanya dalam proses pengerjaan skripsi.
13. Sahabatku Dwi Safitri, Chris Jeniva, Tania Darojatun, Adinda Azzah, Ajeng Ayu, Vivi Noviasari, Farhan Adib, Putri Oktavia, Siska Prasdianingsih, Zahwa Alisyah, terima kasih karena kalian telah memberikan bantuan, motivasi, nasihat, dan semangat di kala susah maupun senang.
14. Rekan-rekan Mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Lampung angkatan 2019, terkhusus kelas D yang selalu memberikan kesan dan motivasi, semangat dan dukungan, semoga kita dapat meraih apa yang telah kita perjuangkan dan cita-citakan.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. 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 pembaca. Amiin.

Bandar Lampung, 30 April 2026  
Peneliti

Nabila Dwi Thayadi Utami  
NPM. 1913053091

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vix</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Belajar dan Pembelajaran .....	10
1. Belajar .....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Tujuan Belajar .....	11
c. Prinsip-Prinsip Belajar.....	12
d. Teori-teori Belajar .....	13
2. Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Pembelajaran .....	16
b. Tujuan Pembelajaran .....	17
c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran.....	18
3. Hasil Belajar .....	20
a. Pengertian Hasil Belajar .....	20
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	21
B. Model Pembelajaran .....	23
C. Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	24
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	24
2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	26
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	28
D. Media Pembelajaran .....	30
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	30
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	31
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	32
E. Media Realia.....	35
1. Pengertian Media Realia .....	35

2.	Karakteristik Media Realia .....	36
3.	Keunggulan dan Kelemahan Media Realia.....	36
F.	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	38
1.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	38
2.	Tujuan Pembelajaran IPAS .....	39
G.	Penelitian Relevan .....	40
H.	Kerangka Pikir .....	42
I.	Hipotesis Penelitian .....	44
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
A.	Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	45
B.	<i>Setting</i> Penelitian .....	46
1.	Subjek Penelitian .....	46
2.	Tempat Penelitian .....	46
3.	Waktu Penelitian.....	46
C.	Populasi dan Sampel.....	46
1.	Populasi Penelitian.....	46
2.	Sampel Penelitian .....	47
D.	Variabel Penelitian .....	48
E.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	48
1.	Definisi Konseptual Variabel.....	48
2.	Definisi Operasional Variabel .....	49
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	51
1.	Teknik Tes .....	51
2.	Teknik Observasi .....	52
G.	Instrumen Penelitian.....	52
1.	Jenis Instrumen .....	52
a.	Instrumen Tes .....	52
b.	Instrument Nontes.....	55
H.	Uji Prasyarat Instrumen .....	56
1.	Uji Validitas .....	57
2.	Uji Reliabilitas .....	58
3.	Uji Taraf Kesukaran Soal .....	59
4.	Uji Daya Beda Soal.....	60
I.	Uji Prasyarat Analisis Data.....	62
1.	Uji Normalitas.....	62
2.	Uji Homogenitas .....	63
J.	Uji Hipotesis .....	63
1.	Uji Regresi Linier Sederhana.....	63
<b>IV.</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A.	Hasil Penelitian.....	65
1.	Pelaksanaan Penelitian.....	65
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	66
3.	Analisis Data Penelitian.....	67
4.	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	72
B.	Pembahasan .....	76
C.	Keterbatasan Penelitian .....	79

<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>80</b>
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data persentase hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat .....	4
2. Klasifikasi media pembelajaran .....	34
3. Data peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat .....	47
4. Kisi-kisi instrumen tes pembelajaran IPAS .....	53
5. Kisi-kisi keterlaksanaan model pembelajaran <i>inquiry</i> .....	55
6. Klasifikasi validitas .....	54
7. Rekapitulasi hasil uji validitas tes butir soal .....	58
8. Koefisien reliabilitas KR 20 .....	59
9. Klasifikasi taraf kesukaran soal .....	60
10. Hasil analisis tingkat kesukaran soal .....	60
11. Klasifikasi daya beda soal .....	61
12. Rekapitulasi hasil uji daya beda soal .....	61
13. Jadwal dan kegiatan pelaksanaan penelitian .....	66
14. Deskripsi hasil penelitian .....	68
15. Distribusi frekuensi data <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....	68
16. Distribusi frekuensi data <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....	71
17. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	44
2. Desain penelitian.....	46
3. Grafik histogram nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen.....	69
4. Grafik histogram nilai <i>pretest</i> kelompok kontrol.....	70
5. Grafik histogram nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen.....	71
6. Grafik histogram nilai <i>posttest</i> kelompok kontrol .....	72
7. Perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan .....	92
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan .....	93
3. Surat izin uji coba instrumen.....	94
4. Surat balasan uji coba instrumen.....	95
5. Surat izin penelitian.....	96
6. Surat balasan izin penelitian.....	97
7. Surat keterangan validasi instrument .....	98
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	99
9. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	121
10. Hasil tes uji coba instrumen .....	127
11. Rubrik penilaian observasi peserta didik .....	130
12. Hasil uji validitas tes .....	138
13. Hasil uji reliabilitas tes.....	140
14. Uji daya beda soal .....	142
15. Uji tingkat kesukaran .....	143
16. Hasil uji <i>pretest</i> .....	144
17. Hasil uji <i>posttest</i> .....	152
18. Lembar observasi penilaian aktivitas peserta didik .....	161
19. Rekapitulasi aktivitas peserta didik.....	166
20. Nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....	167
21. Nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen dn kelompok kontrol .....	168
22. Perhitungan deskripsi data penelitian .....	169
23. Perhitungan uji normalitas .....	174
24. Hasil uji homogenitas.....	182
25. Hasil uji hipotesis .....	185
26. Table nilai <i>r product moment</i> .....	190
27. Table nilai-nilai chi kuadrat .....	191
28. Table 0-Z kurva normal .....	193
29. Table distribusi F .....	195
30. Dokumentasi .....	198

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses kegiatan belajar. Menurut Dakhi (2020) hasil belajar merupakan kemampuan dalam diri seseorang yang merupakan keberhasilan yang dicapai oleh seseorang berupa prestasi, dan juga perubahan yang terjadi pada diri seseorang karena proses interaksi belajar dengan pembelajarannya. Purwanto (dalam Mubarak dkk., 2024) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam konteks pendidikan dasar, hasil belajar peserta didik mencerminkan adanya peningkatan atau pengembangan menuju kondisi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya sebagai hasil dari pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang didapatkan melalui pembelajaran diharapkan menjadi bekal untuk mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan sosial dimasyarakat.

Pada kenyataannya, hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil data pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-67 dari 81 negara untuk kemampuan literasi sains. Kategori ini memiliki peringkat paling rendah dibandingkan dengan literasi matematika yang berada pada peringkat ke-70 serta literasi membaca yang berada pada peringkat ke-71 dari 81 negara. Sebanyak 81 negara, termasuk Indonesia, mengikuti *Programme for International Student Assessment* (PISA) untuk menguji dan membandingkan prestasi anak-anak diseluruh

dunia dalam bidang matematika, sains, dan membaca. Penilaian ini diinisiasi oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD). Menurut survei tersebut kemampuan membaca, matematika dan sains Negara Indonesia mengalami kenaikan 5 hingga 6 posisi dibanding PISA 2018 (Kemdikbudristek, 2023). Sayangnya peningkatan pencapaian tersebut masih di bawah rata-rata Negara OECD. Negara-negara OECD memiliki standar nilai Sains sebesar 493, sedangkan Indonesia baru mencapai skor 403. Berdasarkan peringkat tersebut dapat dilihat bahwa literasi sains peserta didik di Indonesia masih belum mencapai standar yang ditentukan oleh OECD. I Wayan (dalam Prasetyono dan Eka, 2018) menyatakan bahwa pembelajaran IPA membutuhkan kemampuan literasi sains dan pola pikir dalam memahami gejala dan fenomena alam. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Kompetensi Lulusan peserta didik pada sekolah dasar yang menyatakan bahwa “Lulusan sekolah dasar difokuskan pada penanaman karakter serta kompetensi literasi dan numerasi peserta didik”.

Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik SD di Indonesia juga disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu, diantaranya yaitu: Pertama, hasil penelitian oleh Afandi dkk., (2024) menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan peserta didik hanya sekedar mendengar, memperhatikan, mencatat kemudian mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik. Sebagian pendidik masih banyak menggunakan model pembelajaran yang belum bervariasi, yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial rendah.

Kedua, hasil penelitian oleh Kurniawan dkk., (2024) menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik disebabkan pendidik belum menerapkan model pembelajaran dan belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPAS yang dilakukan oleh pendidik dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah. Ketiga, hasil

penelitian oleh Saputra dkk (2024) yang menunjukkan rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik yang disebabkan peserta didik sulit konsentrasi dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu dalam proses pembelajaran pendidik jarang menggunakan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berbagai hasil survei dan penelitian terdahulu di atas menunjukkan rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik dalam ruang lingkup yang besar yaitu seluruh Indonesia. Oleh karena itu, peneliti memperkecil ruang lingkup penelitian yaitu dengan melakukan penelitian pendahuluan disalah satu sekolah dasar yang berada di Metro yaitu SD Negeri 1 Metro Pusat.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap wali kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry* di SD Negeri 1 Metro Pusat belum dilaksanakan secara maksimal, disebabkan pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang variatif melainkan kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*). Belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas membuat peserta didik mudah bosan dan teralihkan perhatiannya. Hal ini dapat dilihat selama proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPAS, pendidik menyampaikan materi sedangkan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan kemudian mencatatnya. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak diberi kesempatan untuk memecahkan masalah dan bereksperimen. Proses pembelajaran ini membuat peserta didik kurang aktif karena kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 1. Data persentase hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai ( $\geq 75$ )		Tidak Tercapai ( $< 75$ )	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
V A	26	9	34,61	17	65,38
V B	26	11	42,30	15	57,70
V C	24	15	62,50	11	45,83
<b>Jumlah</b>	76	-	-	-	-

(Sumber: Wali kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat)

Berdasarkan dari tabel 1, terdapat nilai peserta didik yang masih di bawah (KKTP). Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  pada kelas V A hanya 34,61 % dari 9 orang peserta didik dan yang tidak tercapai mencapai 65,38 % dari 17 orang peserta didik. Sedangkan ketercapaian pada kelas V B yaitu 42,30 % dari 11 orang peserta didik sedangkan yang tidak tercapai sebesar 57,70 % dari 15 orang peserta didik serta ketercapaian pada kelas V C yaitu 62,50 % dari 15 orang peserta didik sedangkan yang tidak tercapai sebesar 45,83 % dari 11 orang peserta didik Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tercapai lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tercapai.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry*. Suid (dalam Izzah dkk., 2024) berpendapat bahwa pembelajaran *inquiry* bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh kesempatan lebih besar untuk meningkatkan hasil belajar mereka melalui pengarahannya yang memungkinkan mereka menemukan jawaban atas masalah yang dipelajari. Menurut Wulandari (2024) model pembelajaran *inquiry* memiliki berbagai keunggulan yang mendukung proses belajar peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, membantu memperpanjang daya ingat peserta didik, meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep sains, serta memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui kegiatan investigasi langsung. Maka dari itu model pembelajaran *inquiry* dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi

belajar peserta didik. Sanjaya (dalam Wariyanti, 2019) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry* sangat diperlukan peserta didik untuk berpikir kritis dalam menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Tidak hanya model pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran namun, media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran membantu pendidik mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Firmadani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media realia yang merupakan objek fisik atau bahan-bahan ajar nyata, dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan membantu peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Handayani dan Subakti (2020) menjelaskan bahwa media realia merupakan semua media nyata yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk menunjang hasil belajar peserta didik dan dapat digunakan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Penggunaan media realia dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep IPAS. Hal ini sejalan dengan pendapat Moji dkk., (2025) yang berpendapat bahwa media realia merupakan salah satu media yang sesuai diterapkan di SD terutama untuk muatan mata pelajaran IPAS karena penerapan media realia mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dengan membiarkan peserta didik melihat, merasakan dan meraba alat peraga yang disiapkan pendidik.

Salah satu pembelajaran yang dapat melatih keterampilan berpikir peserta didik adalah pembelajaran IPAS. Menurut Meylovia dan Julianto (2023)

IPAS merupakan bentuk perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengkaji mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan alam semesta.

Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya mengenai bagaimana cara manusia dan alam sekitarnya berinteraksi.

Pemahaman ini dapat dimanfaatkan pendidik untuk melatih hasil belajar peserta didik dengan pemilihan model pembelajaran dan media yang tepat agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media Realia terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *inquiry* belum dilaksanakan secara maksimal.
2. Pendidik belum menggunakan media yang variatif dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran masih terpusat pada pendidik (*teacher centered*).
4. Interaksi antara peserta didik dan pendidik belum optimal.
5. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih rendah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini membatasi permasalahan hanya pada pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus dibidang pendidikan mengenai pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

###### **a. Peserta didik**

Penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia diharapkan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

###### **b. Pendidik**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia dengan tepat

dan dijadikan salah satu inovasi dalam pembelajaran hingga akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

**c. Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Metro Pusat terutama pada kelas V melalui model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia.

**d. Peneliti lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan bahan referensi bagi penulis lain dalam masa yang akan datang tetap terus berinovasi dan berkreasi dalam membuat sebuah penelitian.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar dan Pembelajaran

#### 1. Belajar

##### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan secara sadar yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang lebih baik dan terarah. Wahab dan Rosnawati (2021) belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Pendapat ini sejalan dengan Lubis (2024) yang berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu.

Sama halnya dengan Nurhayani dkk., (2024) yang mengungkapkan bahwa belajar secara umum dapat dipahami sebagai setiap tahap perubahan pada kepribadian manusia dan perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pemaparan para ahli di atas, teori yang menjadi dasar penelitian ini adalah menurut Wahab dan Rosnawati (2021) dimana belajar adalah suatu proses perubahan diri individu yang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan

kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar merupakan suatu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu oleh karena itu semakin banyak usaha belajar yang dilakukan akan semakin baik dan banyak perubahan yang didapatkan.

## 2. Tujuan Belajar

Melalui proses belajar akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Sadirman dalam (Djamaluddin dan Wardana, 2019) mengemukakan tujuan dari belajar, yaitu:

- a) **Memperoleh Pengetahuan**  
Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari.
- b) **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**  
Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.
- c) **Membentuk Sikap Kegiatan**  
Belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang pendidik harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Pendidik harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Hidayat (2024) berpendapat bahwa tujuan belajar adalah serangkaian pencapaian yang mencerminkan bahwa peserta didik telah berhasil menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang secara umum mencakup perolehan pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap-sikap baru yang diharapkan tercapai oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian tujuan belajar yang telah dipaparkan para ahli di atas, teori yang menjadi landasan dasar penelitian ini yaitu menurut Sadirman dalam (Djamaludin dan Wardana, 2019) mengenai tujuan belajar yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan oleh individu, meningkatkan keterampilan dan keahlian meningkatkan hasil belajar, dan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dunia sekitar.

### **3. Prinsip-prinsip Belajar**

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah memahami prinsip-prinsip belajar. Prinsip belajar dapat dijadikan landasan berpikir dan sumber motivasi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik. Menurut Harefa (2023) prinsip-prinsip belajar meliputi:

- 1) Prinsip Kesiapan.
- 2) Prinsip Tujuan.
- 3) Prinsip Motivasi
- 4) Prinsip Persepsi.
- 5) Prinsip Perbedaan Individual.
- 6) Prinsip Transfer dan Retensi.
- 7) Prinsip Belajar Kognitif.
- 8) Prinsip Belajar Efektif.
- 9) Proses Belajar Psikomotor.
- 10) Prinsip Belajar Evaluasi.

Selanjutnya Lubis (2024) berpendapat bahwa prinsip-prinsip belajar memberikan arahan tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh pendidik agar para peserta didik dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Bagi pendidik, kemampuan menerapkan prinsip-

prinsip belajar dalam proses pembelajaran akan dapat membantu terwujudnya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian ini relevan dengan prinsip belajar menurut Harefa (2023) yang berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/pengalaman, pengulangan dan tantangan, balikan dan penguatan, dan perbedaan individu serta prinsip belajar kognitif, afektif dan psikomotor. Prinsip ini dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

#### **4. Teori-teori Belajar**

Teori belajar adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku melalui proses belajar. Hartati (2023) berpendapat bahwa teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Teori belajar dapat dikelompokkan ke dalam lima aliran sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Behavioristik  
Behaviorisme merupakan salah satu aliran psikologi yang meyakini bahwa untuk mengkaji perilaku individu harus dilakukan terhadap setiap aktivitas individu yang dapat diamati, bukan pada peristiwa hipotetis yang terjadi dalam diri individu
- 2) Teori Belajar Kognitivme  
Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. model kognitiv memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.
- 3) Teori Belajar Konstruktivisme  
Konstruktivisme berasal dari kata konstruktif dan isme. Konstruktif berarti bersifat membina, memperbaiki, dan membangun. Sedangkan isme dalam kamus Bahasa Indonesia berarti paham atau aliran. Konstruktivisme merupakan sebuah

teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran.

4) Teori Belajar Humanisme

Teori humanistik lebih mengedepankan pada sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajaran mencapai pemahaman yang diinginkan.

Teori-teori belajar menurut Wahab dan Rosnawati (2021) terbagi menjadi beberapa macam antara lain sebagai berikut.

1) Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

2) Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Teori ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

3) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Adapun teori-teori belajar menurut Sani (2013) adalah sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus yang diberikan.

## 2) Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme menganggap bahwa proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif, dimana pengetahuan dan pengalaman tertata dalam bentuk strategi kognitif.

## 3) Teori Konstruktivisme

Teori ini membahas kesadaran sosial dalam kehidupan sosial kemudian terjadi pemaknaan atau kontruksi pengetahuan baru serta transformasi.

## 4) Teori Humanisme

Teori ini menyatakan bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungan dan dirinya sendiri.

## 5) Teori Sibernetik

Proses belajar memang penting dalam teori ini, namun yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses dan dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, teori belajar yang relevan dengan penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme dan kognitivisme. Salah satu teori belajar yang digunakan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah teori belajar kognitif. Sundari dan Endang (2021) menyatakan bagi para penganut aliran teori kognitivisme, proses belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks melibatkan prinsip dasar psikologi, yaitu belajar aktif melalui pengalaman pribadi dan interaksi sosial. Menurut Jean Piaget belajar akan lebih berhasil jika disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitive peserta didik. Oleh karena itu penulis memilih kelas V sebagai subjek penelitian karena sesuai dengan tahap operasi formal yang mampu memikirkan pengalaman secara lebih abstrak, idealis, dan konkret.

Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme merupakan pengembangan dari teori belajar kognitif. Teori konstruktivisme merupakan proses

membangun pengetahuan dengan memperhatikan bagaimana konsep itu dibentuk oleh peserta didik dengan menggunakan kemampuan menalarinya. Teori konstruktivisme menuntut peserta didik supaya menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, merumuskan konsep dan memberi pemaknaan terkait hal-hal yang telah dipelajari. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan pada peserta didik dapat meningkat.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik untuk melakukan proses belajar. Menurut Daniyanti dkk., (2023) pembelajaran merupakan suatu usaha terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Qalit dkk., (2025) menyatakan bahwa pembelajaran tidak hanya melibatkan penyampaian materi, tetapi juga mencakup pengaturan lingkungan belajar yang dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Sedangkan pendapat lain menurut Hapudin (2021) pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian aktivitas atau kegiatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung sebagai upaya membangun kemampuan berpikir guna mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, teori yang menjadi landasan penelitian ini adalah menurut Hapudin (2021) yang berpendapat bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang telah disusun sedemikian rupa agar terjadi pemrolehan ilmu dan

pengetahuan serta perubahan tingkah laku dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Widyanthi, dkk., (2024) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran yang efektif yaitu sebagai berikut:

- 1) **Meningkatkan Pemahaman Konseptual**  
Pembelajaran yang efektif bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep secara mendalam, bukan sekadar menghafal fakta.
- 2) **Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis**  
Pembelajaran yang efektif juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Ini melibatkan kemampuan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan memecahkan masalah kompleks.
- 3) **Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif**  
Pembelajaran yang efektif tidak hanya mengembangkan pemahaman akademis tetapi juga keterampilan sosial dan kolaboratif. Penggunaan proyek kolaboratif atau diskusi kelompok dalam pengaturan pembelajaran dapat memperkuat keterampilan ini, mempersiapkan siswa untuk bekerja secara efektif dalam tim dan berkolaborasi dengan orang lain di tempat kerja atau kehidupan sehari-hari.
- 4) **Menyesuaikan Pembelajaran dengan Kebutuhan Individu**  
Pendekatan ini menekankan pentingnya diferensiasi dalam pengajaran, yang memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi pelajaran dan pendekatan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa.
- 5) **Mencapai Aktualisasi Diri**  
Tujuan akhir dari pembelajaran yang efektif adalah mempersiapkan siswa untuk mencapai aktualisasi diri, di mana mereka dapat mencapai potensi penuh mereka sebagai individu. pembelajaran yang efektif harus mencakup pengembangan pribadi dan profesional siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan

Pane dan Dasopang (2017) mendefinisikan bahwa jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a) Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

- b) Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang pendidik harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:
- 1) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai.
  - 2) Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku).
  - 3) Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai.

Wina Sanjaya (dalam Susanto, 2013) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Selanjutnya Suardi (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*).

Berdasarkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dari para ahli di atas, teori yang menjadi dasar penelitian ini yaitu menurut Widyanthi (2024). Tujuan pembelajaran adalah kemampuan, keterampilan dan perilaku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

### c. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar tidak dilakukan dengan sembarang melainkan harus berdasarkan teori-teori atau prinsip-prinsip pembelajaran tertentu agar materi dapat disampaikan secara tepat. Nasution (dalam Hapudin, 2021) mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Perhatian.
- 2) Prinsip aktivasi.

- 3) Prinsip apersepsi.
- 4) Prinsip peragaan.
- 5) Prinsip korelasi.

Selanjutnya Huliatusisa dkk., (2022) berpendapat bahwa prinsip-prinsip pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip Kesiapan.
- 2) Prinsip Motivasi.
- 3) Prinsip Persepsi dan Keaktifan.
- 4) Prinsip Tujuan dan keterlibatan langsung.
- 5) Prinsip Perbedaan Individual.
- 6) Prinsip Transfer, Retensi dan tantangan.
- 7) Prinsip Belajar Kognitif.
- 8) Prinsip Belajar Afektif.
- 9) Proses Belajar Psikomotorik.
- 10) Prinsip Pengulangan, Balikan, Penguatan dan Evaluasi.

Sedangkan Munirah (2018) mengungkapkan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Perhatian dan Motivasi  
Salah satu tantangan yang pendidik hadapi dalam kegiatan belajar mengajar adalah bagaimana menarik perhatian peserta didik agar dapat fokus dengan pembelajaran dan bagaimana mempertahankan perhatian tersebut. Selain itu motivasi juga mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Keaktifan  
Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik melakukan aktivitas. Pembelajaran yang bermakna apabila peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak sekedar menerima dan menelan konsep-konsep yang disampaikan pendidik, tetapi peserta didik beraktivitas langsung.
- 3) Keterlibatan Langsung  
Supaya peserta didik banyak terlibat dalam proses pembelajaran, pendidik hendaknya memilih dan mempersiapkan kegiatan-kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Pengulangan  
Pengulangan penguasaan materi oleh peserta didik tidak bisa berlangsung secara singkat. Peserta didik perlu melakukan pengulangan-pengulangan supaya materi yang dipelajari tetap teringat.
- 5) Tantangan  
Agar semangat belajar peserta didik tumbuh secara positif dan menjadi *win solution* menghadapi tantangan belajar maka pendidik sebaiknya memberi peluang kepada peserta didik untuk

menemukan sebuah konsep dan prinsip tertentu dalam sebuah materi belajar. Beberapa kegiatan yang dapat dijadikan pedoman untuk menciptakan tantangan dalam kegiatan belajar misalnya, merancang dan mengelola kegiatan eksperimen, memberi tugas *problem solving*, menugaskan peserta didik untuk membuat *summary*, mengelola kegiatan diskusi, mencari materi pelajaran yang menarik.

6) Perbedaan Individu

Peserta didik merupakan individu yang unik, artinya tidak ada dua orang atau lebih diantara peserta didik yang sama. Tiap peserta didik memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan individu berpengaruh terhadap cara dan hasil belajar. Karena adanya perbedaan tersebut pendidik perlu memperhatikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, teori yang menjadi landasan dasar mengenai prinsip-prinsip pembelajaran yaitu menurut Munirah (2018). Berdasarkan pendapat Munirah (2018), dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran meliputi prinsip perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, perbedaan individual, tantangan serta prinsip belajar kognitif, afektif dan psikomotor.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang peserta didik didapatkan melalui pengalaman belajar. Sari dan Aisyah (2021) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta mendapatkan keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat. Pendapat diatas sejalan dengan Amanda dan Darwis (2023) yang mendefinisikan hasil belajar sebagai pengalaman pembelajaran dalam proses akhir yang diperoleh peserta didik dari hasil prestasi belajar yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan), sehingga mengakibatkan adanya

perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Selanjutnya Gulo (2022) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang didapat setelah melalui proses belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik, kemudian hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, penelitian ini relevan dengan teori yang dijelaskan oleh Amanda dan Darwis (2023). Menurut Amanda dan Darwis hasil belajar peserta didik merupakan capaian akhir yang diperoleh melalui proses pembelajaran yang telah dilalui peserta didik. Hasil belajar tersebut mencakup perkembangan pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan), hasil belajar ini selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Slameto (dalam Marlina dan Sholehun, 2021) berpendapat bahwa faktor utama yang memengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

Faktor internal yang bersumber dari diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar peserta didik, meliputi:

- 1) Bakat  
Bakat merupakan kemampuan bawaan atau potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih oleh peserta didik.
- 2) Minat  
Minat belajar merupakan rasa ketertarikan peserta didik pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.
- 3) Motivasi  
Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga peserta didik mau dan ingin melakukan sesuatu.
- 4) Cara belajar

Cara belajar yaitu perilaku individu peserta didik yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sudah biasa dilakukan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi:

- 1) Faktor lingkungan sekolah  
Faktor lingkungan sekolah meliputi cara mengajar pendidik, fasilitas yang diberikan sekolah kepada pendidik, suasana belajar dan hal hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.
- 2) Faktor lingkungan keluarga  
Faktor lingkungan keluarga meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lain.
- 3) Faktor lingkungan Masyarakat  
Faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar. Sebaliknya, lingkungan peserta didik yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar peserta didik

Paramita dkk., (2021) berpendapat bahwa keberhasilan seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yakni sebagai berikut

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yang meliputi motivasi belajar, minat belajar, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan, jasmani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, salah satunya adalah faktor keluarga. Faktor keluarga ini meliputi latar belakang pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik dan suasana rumah. Faktor eksternal selain keadaan keluarga yaitu metode mengajar yang dilakukan peserta didik, sarana dan prasarana yang diberikan sekolah serta faktor Masyarakat.

Menurut Salsabila dan Puspitasari (2020) terdapat 2 faktor utama yang memengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

- a. Faktor Internal yang berhubungan erat dengan segala kondisi peserta didik, meliputi:

- 1) Kesehatan fisik.
  - 2) Psikologis.
  - 3) Motivasi.
  - 4) Kondisi psikoemosional yang stabil.
- a. Faktor eksternal berkaitan dengan luar individu meliputi:
- 1) Lingkungan fisik sekolah.
  - 2) Lingkungan sosial kelas.
  - 3) Lingkungan sosial keluarga.

Berdasarkan beberapa pandangan para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal yang berasal dari diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Kedua faktor ini memiliki peran penting dalam mendukung peserta didik mencapai keberhasilan belajar. Oleh karena itu perhatian dan pengelolaan yang tepat terhadap berbagai faktor tersebut sangat diperlukan agar dapat menghasilkan peserta didik yang memiliki prestasi dan mencapai perkembangan yang diharapkan.

## **B. Model Pembelajaran**

Dalam proses belajar, peserta didik hendaknya terlibat aktif supaya tercapai tujuan pembelajaran dari topik-topik yang beragam. Octavia (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan suatu prosedur sistematis dalam pengorganisasian kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sejalan dengan pendapat di atas Febianto dkk., (2024) berpendapat bahwa model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Sedangkan Dewayanti dkk., (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah salah satu bentuk dari pendekatan yang memotivasi peserta didik untuk belajar dengan melibatkan pengalaman secara langsung pada lingkungan di sekitar sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan belajar menjadi bermakna bagi diri peserta didik.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, teori yang relevan dengan penelitian ini yaitu menurut Octavia (2020) yang berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam mengatur pengalaman belajar, tetapi juga bertujuan memotivasi peserta didik melalui keterlibatan langsung dengan lingkungan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

### **C. Model Pembelajaran *Inquiry***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry***

Model pembelajaran *inquiry* merupakan salah satu model pembelajaran yang selalu melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Menurut Hulu dkk., (2023) model pembelajaran *inquiry* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan agar peserta didik dapat menemukan dan menggunakan berbagai informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang masalah, topik pembelajaran atau isu tertentu. Selaras dengan pendapat di atas, Dewi (2021) mendefinisikan model pembelajaran *inquiry* sebagai metode untuk mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *inquiry* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu permasalahan.

Sedangkan Uliyandari dan Lubis (2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk

membimbing peserta didik mengenai bagaimana meneliti masalah dan pertanyaan berdasarkan fakta yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini relevan dengan pendapat Dewi (2021) yang mendefinisikan model pembelajaran *inquiry* sebagai model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam serta dapat mengembangkan hasil belajar dan analitis peserta didik dalam mencari jawaban dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis.

## **2. Tujuan Model Pembelajaran *Inquiry***

Model pembelajaran *inquiry* memberikan peluang untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. Hal ini berkaitan dengan pendapat Kholik (dalam Kartika dan Fibri, 2022) salah satu tujuan model pembelajaran *inquiry* yaitu menolong peserta didik agar mampu meningkatkan perkembangan keterampilan berpikir melalui pemberian pertanyaan pertanyaan sampai mendapat jawaban atas rasa ingin tahu peserta didik. Selaras dengan pendapat diatas Ibrahim (2023) menyatakan bahwa tujuan dari model pembelajaran *inquiry* adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memperluas pengetahuan mereka melalui eksplorasi dan penemuan sendiri. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran *inquiry* bukan hanya menekankan pada hasil tetapi juga proses yang nyata dalam pembelajaran.

Sedangkan Ihsanti (2024) berpendapat bahwa tujuan utama dari penggunaan model pembelajaran *inquiry* adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, terutama dalam mencari sebab akibat dan tujuan suatu masalah. Model pembelajaran *inquiry* mengarahkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar agar peserta didik dapat mengeksplorasi dan belajar melalui pengalaman yang langsung mereka peroleh dalam pembelajaran.

Merujuk pada teori yang telah dijelaskan di atas, peneliti memilih teori yang diuraikan oleh Ibrahim (2023) sebagai landasan penelitian yang menjelaskan bahwa tujuan utama dari model pembelajaran *inquiry* adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, terutama dalam hal mengembangkan hasil belajar, dan memperluas pengetahuan melalui eksplorasi dan penemuan sendiri melalui proses yang nyata dalam pembelajaran.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Inquiry*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan model pembelajaran *inquiry*. Menurut Harahap (2023) kelebihan model pembelajaran *inquiry* meliputi:

- 1) Terjadi peningkatan kemampuan ingatan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran oleh peserta didik
- 2) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah pada situasi-situasi baru dan berbeda yang mungkin didapati pada masa mendatang
- 3) Membantu pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Membantu peserta didik bagaimana mengatur diri mereka sendiri untuk belajar secara efektif contohnya saat menjawab pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah.
- 5) Konsep-konsep dasar suatu materi pembelajaran akan dapat diingat dan mengendap dengan baik dalam memori peserta didik.
- 6) Langkah-langkah pembelajaran *inquiry* memungkinkan peserta didik mempunyai waktu yang cukup untuk mengasimilasi dan mengakomodasi setiap informasi yang relevan yang mereka peroleh.
- 7) Pembelajaran *inquiry* memberikan dorongan secara tidak langsung kepada peserta didik untuk bekerja sama, bersikap objektif, jujur, percaya diri, penuh tanggung jawab.
- 8) Bagi peserta didik, Ketika mereka belajar dengan pembelajaran *inquiry*, mereka akan tahu bahwa sumber informasi itu bisa datang dari mana saja, tidak melulu dari pendidik.
- 9) Membantu pendidik untuk membuat kelas menjadi lebih hidup dan dinamis dengan diskusi-diskusi dan pertukaran informasi yang lebih banyak dan bermakna.

Ramadhani dan Herniati (2021) mengemukakan kelebihan *inquiry learning* antara lain

- 1) Pembelajaran *inquiry* menekankan pada penekanan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang.
- 2) Pembelajaran *inquiry* mampu menciptakan ruang bagi peserta didik untuk belajar dengan gaya belajar mereka.
- 3) Pembelajaran ini dapat melayani peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.
- 4) *Inquiry* merupakan metode yang dianggap paling sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.

Selanjutnya Isti (2013) menyatakan model pembelajaran *inquiry* memiliki banyak kelebihan sehingga cocok untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar khususnya pelajaran IPA yakni:

- 1) Membentuk dan mengembangkan konsep dasar pada diri peserta didik, sehingga dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide dengan lebih baik.
- 2) Pembelajaran ditekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- 3) Mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur dan terbuka serta dapat merumuskan hipotesisnya sendiri.
- 4) Situasi proses belajar menjadi lebih menarik.
- 5) Memberikan waktu pada peserta didik secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran *inquiry* juga memiliki kelemahan yakni:

- 1) Tidak efektif jika terdapat beberapa peserta didik yang pasif.
- 2) Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan model *inquiry*.
- 3) Model pembelajaran *inquiry* memerlukan perencanaan yang teratur dan matang.

Sanjaya (dalam Sugianto dkk., 2020) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan dari model pembelajaran *inquiry* antara lain:

- 1) Apabila model pembelajaran ini digunakan, pengelolaan aktivitas serta tercapainya peserta didik harus secara benar. Peserta didik

- harus memiliki ide yang cemerlang agar bisa menjadi pribadi yang aktif.
- 2) Model saat ini sangat rumit melalui persiapan pendidikan, sebab terambatnya dari berulang kali peserta didik dalam belajar. Peserta didik bisa mempunyai kemampuan untuk bisa meningkatkan motivasi bagi teman yang lain.
  - 3) Biasanya saat penerapan model pembelajaran *inquiry* pasti membutuhkan masa yang lama, maka pendidikan kesulitan mengkondisikan masa yang sudah dijadwalkan. Peserta didik harus memiliki kemampuan agar peserta didik bisa berfikir secara kritis.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, model pembelajaran *inquiry* sesuai dengan perkembangan psikologi belajar anak yang menganggap belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih bermakna. Kelemahan dari model pembelajaran ini yakni membutuhkan waktu adaptasi yang lama karena kriteria keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh kemampuan menguasai materi pelajaran yang akhirnya menjadi hambatan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

#### 4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Inquiry*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah pelaksanaan yang sistematis. Sanjaya (dalam Sanjani, 2019) mengemukakan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry* dapat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Orientasi  
Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap melaksanakan proses pembelajaran. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahap orientasi ini yaitu pendidik menjelaskan topik, tujuan, dan hasil yang diharapkan dicapai oleh peserta didik. Kemudian pendidik juga dapat menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan.
- 2) Merumuskan Masalah  
Merumuskan masalah merupakan langkah yang membawa pendidik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Teka-teki yang menjadi masalah dan akan dikaji tentu ada jawabannya dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat.

- 3) Merumuskan Hipotesis  
Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat pendidik lakukan untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada peserta didik adalah dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan jawaban sementara.
- 4) Mengumpulkan Data  
Peran pendidik dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan peserta didik.
- 5) Menguji Hipotesis  
Menguji hipotesis adalah proses untuk menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan.
- 6) Merumuskan Kesimpulan  
Merumuskan kesimpulan merupakan proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis.

Sedangkan pendapat Ngalimun (dalam Sugianto dkk, 2020) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *inquiry* antara lain:

- 1) Memperoleh dan mengartikan persoalan, peserta didik dapat memberikan solusi atas persoalannya dan dapat memahami persoalan yang dihadapi.
- 2) Menguraikan hipotesis, peserta didik dapat memiliki jawaban sementara. Peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.
- 3) Memberikan informasi, peserta didik dapat memiliki informasi apapun dari orang lain. Peserta didik dapat meningkatkan daya ingat untuk berpikir.
- 4) Memeriksa dugaan sementara, peserta didik memiliki daya ingat yang kuat. Peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.
- 5) Mengambil ringkasan, peserta didik memiliki kesimpulan untuk meringkas semua bacaan yang diambil. Peserta didik dapat meringkas dengan baik.

Sehubungan dengan beberapa sumber dalam menentukan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *inquiry*, penulis memilih langkah-langkah pelaksanaan proses pembelajaran *inquiry* dari Sanjaya karena

penulis merasa pemaparan Sanjaya mudah dipahami oleh penulis dan cukup mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Enam tahapan dasar langkah-langkah model pembelajaran *inquiry* meliputi: 1) orientasi, pada tahap ini penulis dapat mengkondisikan peserta didik agar siap melaksanakan proses pembelajaran, 2) merumuskan masalah, merupakan langkah pendidik untuk mendorong peserta didik merumuskan dan mencari jawaban yang tepat, 3) merumuskan hipotesis, tahap selanjutnya adalah mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat merumuskan jawaban sementara, 4) mengumpulkan data, pada tahap ini penulis dapat membimbing peserta didik agar mencari informasi lanjutan yang dibutuhkan peserta didik, 5) menguji hipotesis, tahap ini adalah proses menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan data dan informasi, 6) merumuskan kesimpulan merupakan proses mendeskripsikan temuan yang telah peserta didik peroleh.

#### **D. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Saodah dkk., (2020) menjelaskan bahwa media adalah sebagai alat perantara yang digunakan media tersebut akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materi pelajaran oleh guru pada saat itu. Pendapat ini sesuai dengan Firmadani (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Trisiana (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi suasana belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh pendidik. Media pembelajaran yang menarik bagi

peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat belajarnya.

Merujuk pada uraian pendapat beberapa ahli di atas, teori yang menjadi landasan dasar penelitian ini yaitu media belajar menurut Trisiana (2020), peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat mempengaruhi kondisi kelas, meningkatkan kreatifitas dan perhatian peserta didik serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu penting bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran. Maemunawati dan Muhammad Alif (2020) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran ini dibagi dalam tiga bagian.

- 1) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik untuk peserta didik.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pendidik adalah untuk menjadi panduan dalam melakukan pembelajaran, memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah-langkah pengajaran menjadi sistematis.
- 3) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai alat untuk membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar.

Selanjutnya menurut Karomah dkk., (2024) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu memperjelas penyampaian materi sehingga tidak hanya terbatas pada bentuk katakata tertulis maupun lisan.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra peserta didik.
- 3) Dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sifat pasif pada siswa.

- 4) Mencegah terjadinya kesalah pahaman terhadap objek atau konsep yang diajarkan.
- 5) Menjembatani hubungan antara hal yang nyata dan yang abstrak.

Nurrita (dalam Gawise, 2022) media pembelajaran memiliki berbagai manfaat diantaranya:

- 1) Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajarnya.
- 2) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengajar lebih bervariasi.
- 4) Media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih banyak belajar dibandingkan mendengarkan.
- 5) Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 6) Media pembelajaran dapat menuntun peserta didik berfikir kongkrit.
- 7) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang tidak mudah didapatkan peserta didik.
- 8) Media pembelajaran mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai alat bantu proses pembelajaran untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran, alat bantu untuk merangsang peserta didik agar lebih semangat dalam belajar dengan menyajikan objek pelajaran.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada macam-macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sanjaya (dalam Muryaningsih, 2021) mengelompokkan media menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Berikut klasifikasi media pembelajaran menurut Sanjaya yaitu:

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti radio atau rekaman suara.
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara, misalnya *slide*, foto, lukisan,

- gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, film, dan lain sebagainya.
- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
    - 1) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
    - 2) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
  - c) Dilihat dari cara pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
    - 1) Media yang dapat diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, trasparasi dan lain sebagainya.
    - 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Seels & Glasgow (dalam Aghni, 2018) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

- 1) Media Tradisional,
  - a) Visual diam yang diproyeksikan : *proyeksi overhead, slides, film stripe*.
  - b) Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
    - 1) Audio : rekaman piringan, pita kaset.
    - 2) Penyajian multimedia : *slide plus suara (tape), multiimage*
    - 3) Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
    - 4) Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
    - 5) Permainan : teka-teki, simulasi.
    - 6) Realia : model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)
- 2) Media Teknologi Mutakhir
  - a) Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
  - b) Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, *compact disk*

Hamid, dkk (2020) membagi penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi 5 golongan sebagai berikut.

- 1) Media audio (seperti siaran radio, podcast, *BBC learning*, dan lain sebagainya); media cetak (seperti buku ajar, modul, majalah ilmiah, dan lain sebagainya).
- 2) Media audio-cetak (seperti buku latihan yang dilengkapi dengan kaset atau CD, gambar atau poster yang dilengkapi dengan audio); media visual diam (properti).
- 3) Media visual gerak (seperti film bisu); media audio-visual gerak (seperti siaran Televisi, *YouTube*, *CD* atau *DVD* pembelajaran)
- 4) Media objek fisik atau visual diam dengan audio (seperti film bingkai atau *slide*, film rangkai suara).
- 5) Media benda (seperti benda nyata, model tiruan atau *mock up*); dan komputer (seperti media berbasis komputer dan teknologi).

Selanjutnya Heinich (dalam Erwinsyah, 2017) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan bentuk fisiknya, yaitu apakah media tersebut masuk dalam golongan yang tidak diproyeksikan atau diproyeksikan atau apakah media tertentu masuk dalam golongan media yang dapat didengar lewat audio atau dapat dilihat secara visual. Berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut Heinich (dalam Erwinsyah, 2017).

Tabel 2. Klasifikasi media pembelajaran

<b>Klasifikasi</b>	<b>Jenis Media</b>
Media yang tidak diproyeksikan ( <i>non projected media</i> )	Realia, model, bahan grafis ( <i>graphic material</i> ), <i>display</i>
Media yang diproyeksikan ( <i>projected media</i> )	<i>OHT</i> , <i>Slide</i> , <i>Opaque</i>
Media Audio (Audio)	Audio kaset, <i>audio vission</i> , <i>active</i> <i>audio vision</i>
Media Video (Video)	Video
Media berbasis komputer ( <i>computer based media</i> )	<i>Computer Assisted Instruction</i> ( <i>CIA</i> ) <i>Computer Managed Instruction</i> ( <i>CMI</i> )
<i>Multimedia Kit</i>	Perangkat Praktikum

Sumber Erwinsyah, (2017)

Menurut pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan jenis media menurut Heinich yang mengacu pada media yang tidak diproyeksikan jenis realia. Media realia adalah segala bentuk media nyata yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memvisualisasikan dan

memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui pengalaman praktis.

## **E. Media Realia**

### **1. Pengertian Media Realia**

Media realia merupakan benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan atau sumber belajar peserta didik. Handayani dan Subakti (2020) menjelaskan bahwa media realia merupakan semua media nyata yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk menunjang hasil belajar peserta didik dan dapat digunakan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Selaras dengan pendapat di atas Sarini (2022) mendefinisikan media realia sebagai sumber belajar yang berasal dari benda-benda yang dekat dengan peserta didik, sehingga peserta didik merasa familiar dengan media yang digunakan selama proses pembelajaran.

Penggunaan media realia sangat berguna dalam proses pembelajaran karena peserta didik dapat melihat langsung benda nyata yang dipelajarinya. Ibad dan Sarifah (2021) menyatakan bahwa media realia adalah seluruh media konkret yang terdapat pada suatu daerah, baik diperlukan pada keadaan hayati ataupun yang telah diawetkan.

Berdasarkan uraian di atas, media realia adalah objek nyata yang digunakan pendidik untuk memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada peserta didik baik dalam bentuk asli objek tersebut maupun manipulasi benda, baik diperlukan dalam keadaan hidup maupun yang telah diawetkan. Peneliti memilih teori Sarini (2022) sebagai acuan utama penelitian ini karena sesuai dengan kondisi di lapangan, dengan memanfaatkan media realia peserta didik dapat lebih mudah memahami suatu penjelasan yang bersifat verbal atau abstrak yang sulit dipahami oleh peserta didik.

## **2. Karakteristik Media Realia**

Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki bentuk yang berbeda-beda termasuk media realia. Ramadhanty (2021) mengemukakan bahwa karakteristik media realia adalah benda asli, benda dalam keadaan utuh, dengan ukuran yang sesungguhnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujudnya yang asli. Media realia dapat berupa benda hidup (misalnya, manusia, binatang, dan tumbuhan) dan benda tidak hidup (misalnya meja, kursi, batu, makanan, dan koran). Sari (dalam Muncarno dan Nelly, 2021) menyatakan bahwa media realia adalah sumber belajar yang berasal dari benda nyata yang dekat dengan peserta didik yang secara tidak langsung dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut Munadi (dalam Talango, 2020) terdapat tiga karakteristik dalam penggunaan media realia, yakni: (1) benda asli yang tidak dimodifikasi (benda sebenarnya), (2) benda asli yang telah dimodifikasi (imitasi/replika/ tiruan), (3) sampel. Ketiga macam media realia tersebut digunakan sesuai dengan kondisi kegiatan belajar mengajar di sekolah dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, teori yang menjadi rujukan dasar penelitian ini yaitu pendapat Munadi (dalam Talango, 2020) yang menjelaskan bahwa media realia memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Media realia tidak hanya terbatas pada benda nyata seutuhnya, melainkan dapat dimodifikasi atau menggunakan benda yang dapat mewakili agar dapat mempermudah pembelajaran.

## **3. Keunggulan dan Kelemahan Media Realia**

Penggunaan media realia membawa dampak positif bagi peserta didik. Algiranto dkk., (2021) mengemukakan bahwa kelebihan menggunakan media realia adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan.
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- 3) Materi yang abstrak menjadi konkrit.
- 4) Menimbulkan keaktifan peserta didik dalam belajar.
- 5) Menimbulkan daya pikir kritis peserta didik dalam belajar.
- 6) Menumbuhkan kreativitas berfikir peserta didik.
- 7) Membuat peserta didik lebih berpengalaman dalam belajar.

Rokhim (2021) mendeskripsikan kelebihan menggunakan media realia (benda nyata atau benda konkrit) yaitu dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu atau melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya serta melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra. Sedangkan kelemahan menggunakan media realian (benda nyata atau benda konkrit) yaitu biaya yang digunakan tidak sedikit, jika pendidik membawa peserta didik ke berbagai tempat di luar sekolah mengandung resiko seperti kecelakaan atau bahaya lainnya.

Selanjutnya Handayani dan Subakti (2021) berpendapat bahwa kelemahan media realia adalah sebagai berikut:

- 1) Ukuran media realia yang terlalu kecil atau terlalu besar sehingga membutuhkan benda atau ruangan lain untuk melihatnya.
- 2) Resiko membawa peserta didik untuk melihat media nyata di luar lingkungan sekolah
- 3) Biaya yang sedikit untuk mengadakan objek media nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas, keunggulan media realia yakni membantu memudahkan pemahaman peserta didik karena media realia dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu secara langsung melalui interaksi peserta didik dengan media realia, membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Disetiap keunggulan pasti ada kelemahan menyertainya , adapun kelemahan media realia adalah (1) ukuran media realia yang terlalu besar atau terlalu kecil sehingga tidak memberi gambaran mengenai objek nyata yang sebenarnya, (2) terkadang memerlukan biaya yang tidak sedikit untuk mengadakan berbagai objek nyata, (3) pemeliharaan media realia harus sangat diperhatikan (4) membawa peserta didik ke berbagai tempat di sekolah mengandung resiko kecelakaan atau sejenisnya.

## **F. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Pembelajaran IPA dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan meningkatkan kesadaran untuk lebih menghargai alam sekitar. Alfatonah (2023) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat. Pengertian IPAS juga tertulis pada keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No.033/H/KR/2022 yakni Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya Suhelayanti (2023) mengemukakan bahwa IPAS merupakan pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan dan ilmu sosial yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya Susilowati (2023) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan.

Merujuk pada uraian pendapat beberapa ahli di atas, teori yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu pengertian IPAS menurut Alfatolah (2023), peneliti menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu terpadu yang mempelajari fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. IPAS tidak hanya berfokus pada makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, tetapi juga pada kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Melalui penggabungan berbagai bidang pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, IPAS dapat membantu peserta didik memahami hubungan sebab dan akibat dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS memiliki tujuan utama untuk membantu peserta didik untuk memahami keterkaitan antara alam dengan interaksi sosial disekitarnya. Hal ini juga disampaikan Kemendikbud (2022)

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan

6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam ipas serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Agustina (2022) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengeri diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. Selanjutnya Sulehayanti dkk., (2023) mengemukakan bahwa pemberian mata pelajaran IPAS pada peserta didik SD/MI bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berpikir kreatif dan kritis hingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar peserta didik, serta membekali peserta didik dengan keterampilan *inquiry* dalam mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah secara ilmiah. Selain itu, pembelajaran IPAS juga bertujuan menumbuhkan sikap peduli dan tanggung jawab peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosial, membantu peserta didik memahami diri sendiri, lingkungan sosial, serta dinamika kehidupan masyarakat.

### **G. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan

1. Damayanti, M., (2025)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri

Berbantuan Media Realia terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di MIN 7

Bandar Lampung”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 7 Bandar Lampung hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model inkuiri berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di MIN 7 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan dari hasil yang diperoleh dari uji-t dengan hasil signifikansi pada nilai posttest diperoleh 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05 dengan kesimpulan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

2. Wulanda dkk., (2025)

Jurnal penelitian ini berjudul “Pengaruh Model PJBL Berbasis Media Kartu Sifat Benda terhadap Hasil Belajar IPAS di SD”. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Lebak dengan berbantuan media kartu sifat benda (Kasfanda). hasil analisis data “*pretest* dan *posttest*” menunjukkan perubahan yang signifikan pada rata-rata nilai peserta didik. Analisis data dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, dengan nilai rata-rata posttest (76,6) lebih tinggi dari nilai pretest (57,0). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berbasis media Kasfanda dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi wujud benda dan perubahannya.

3. Afandi dkk., (2024)

Jurnal penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS”. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS peserta didik sebelum dan sesudah penerapan PBL. Uji-t menunjukkan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ , dengan rata-rata hasil belajar pretest 57,40 dan posttest 75,18. Maka dapat disimpulkan bahwa PBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada peserta didik kelas IV B SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang.

4. Kurniawan (2024)

Jurnal penelitiannya berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS”. nilai rata-rata pretest siswa sebesar 50.00 menjadi 80.00 setelah dilakukan posttest dengan pemberian ice breaking. Data dianalisis menggunakan uji normalitas diperoleh nilai sig. pretest sebesar 0.77 dan posttest sebesar  $0.57 > 0.05$ , maka data berdistribusi normal. Nilai sig. uji paired sample t test sebesar  $0.000 < 0.05$  sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum diberikannya ice breaking dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif canva. Pada data pretest dan posttest nilai Sig.2-tailed  $0.000 < 0.05$  maka ditolak dan diterima. Sedangkan dari uji N-Gain score sebesar 57% yang dapat ditafsirkan bahwa pemberian media pembelajaran interaktif canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Perdana dkk., (2023)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Analisis data disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Negeri 8 Metro Timur. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji t menggunakan rumus independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi 25 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,012 yang artinya ( $0,012 < 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## H. Kerangka Pikir

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dikembangkan sebagai bentuk penyempurnaan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan

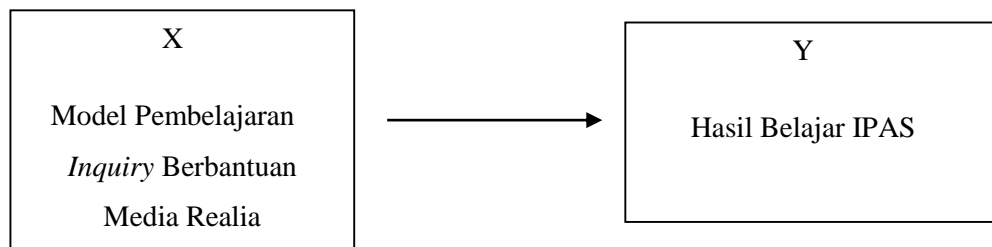
kebutuhan belajar peserta didik. IPAS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Pembelajaran IPAS penting diberikan pada setiap jenjang pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar untuk melatih peserta didik aktif mencari dan menemukan pengetahuan serta membuktikan suatu kebenaran teori sehingga dapat menerapkan konsep pembelajaran IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

Namun dalam praktiknya, hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu sebagian pendidik belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry*. Model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip cara belajar peserta didik aktif dengan mengembangkan cara berpikir peserta didik, membantu peserta didik mengembangkan disiplin intelektual dan keahlian yang dipergunakan untuk memecahkan masalah dan menemukan jawaban sendiri sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah. Enam tahapan dasar langkah-langkah model pembelajaran *inquiry* meliputi: orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, merumuskan kesimpulan.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga harus diperhatikan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media realia adalah objek nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan. Menggunakan media realia dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu secara langsung melalui interaksi peserta didik dengan media realia dan membuat suasana belajar lebih menarik serta menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan model pembelajaran *inquiry*

berbantuan media realia dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Guna menegaskan uraian yang telah penulis paparkan di atas, maka kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir

**Keterangan:**

X : Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media Realia

Y : Hasil belajar IPAS

→ : Pengaruh

**I. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan penelitian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang sifatnya sementara atau kesimpulannya masih belum mencapai final yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangan. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

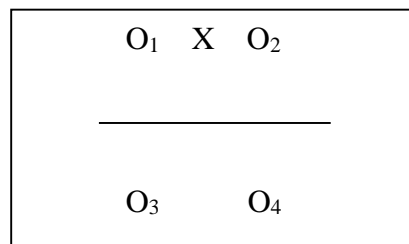
$H_a$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan data kuantitatif. Sugiyono (2020) mendefinisikan penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Anshori dan Sri (2017) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel-variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Purwanto dan Dyah (2017) penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, dimana sampel pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak melainkan dipilih secara sengaja oleh peneliti sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan dibandingkan.

Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan yaitu *non equivalent control group design* menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda, tetapi pemberian materi ajarnya yang sama. Dalam penelitian ini yang akan menjadi kelas eksperimen adalah kelas VA menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan media realia sedangkan kelas kontrol yakni kelas VB merupakan kelompok kelas yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran yang berbeda. Sugiono (2020) menggambarkan *non equivalent control group design* yang dinyatakan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain penelitian

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Keterangan:

- X1 : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model *inquiry*  
 X2 : Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan model *discovery learning*  
 O1 : Nilai *Pretest* pada kelas eksperimen  
 O2 : Nilai *Posttest* pada kelas eksperimen  
 O3 : Nilai *Pretest* pada kelas kontrol  
 O4 : Nilai *Posttest* pada kelas kontrol

## B. Setting Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Metro pusat dengan jumlah peserta didik kelas VA 26 peserta didik dan VB 26 peserta didik.

### 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Pusat, Jalan Brigjend. Sutiyoso No. 44 Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro, Provinsi Lampung.

### 3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2023/2024.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Guna menarik kesimpulan dari suatu objek yang akan diteliti diperlukan suatu populasi yang akan digunakan sebagai objek penelitian. Sugiyono

(2020) mendefinisikan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Rosyidah dan Rafiqa (2021) Populasi adalah suatu hal yang memberikan penjelasan mengenai objek dalam penelitian yang di dalamnya memberikan penjelasan mengenai karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek tersebut. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat. Data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3. Data peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat

No	Kelas	Jumlah (orang)
1.	VA	26
2.	VB	26
3.	VC	24
	<b>Jumlah</b>	<b>76</b>

(Sumber: Dokumentasi wali kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat)

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang dapat mewakili populasi. Sugiyono (2020) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Rosyidah dan Rafiqa (2021) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang didapatkan dengan menggunakan metode tertentu untuk kemudian dianggap menjadi wakil dari populasi yang menjadi fokus penelitian.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan memilih sampel dilihat dari jumlah rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu kelas VA yang memiliki rata-rata yang lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas VB, maka kelas VA dijadikan sebagai

kelas eksperimen dan kelas VB dijadikan kelas kontrol. Total sampel dalam penelitian ini adalah 52 orang peserta didik yang terdiri dari kelas VA dan VB.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel adalah sesuatu yang menjadi fokus perhatian yang memberikan pengaruh dan mempunyai nilai (*value*). Menurut Kusumastuti dkk (2020) variabel merupakan ide sentral dalam penelitian kuantitatif yang dapat diukur dan diidentifikasi. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel *Independent*: variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent* dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia dilambangkan dengan (X).
2. Variabel *Dependent*: sering disebut sebagai *output*, kriteria, konsekuen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V (Y).

#### **E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

##### **1. Definisi Konseptual Variabel**

###### **a. Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media Realia**

Model pembelajaran *inquiry* yaitu suatu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran

dengan melibatkan peserta didik untuk berpikir, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan eksplorasi sehingga peserta didik mampu menemukan solusi atau ide yang bersifat logis dan ilmiah. Pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry* ini akan lebih maksimal apabila didukung dengan penggunaan media realia. Media realia adalah alat penyampaian informasi berupa benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan belajar. Dengan menggunakan media realia dapat membantu peserta didik untuk dapat belajar secara langsung dan mempraktikkan konsep-konsep IPAS dengan baik.

#### **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik yang didapatkan melalui proses belajar yang dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pada penelitian ini, hasil belajar peserta didik hanya dilihat dari ranah kognitif dalam pembelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

## **2. Definisi Operasional Variabel**

### **a. Aktivitas peserta didik pada model pembelajaran *inquiry* dengan menggunakan media realia (X)**

Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada para peserta didik. Model pembelajaran *inquiry* mengarahkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat mengembangkan hasil belajar dan analitis dalam memecahkan permasalahan baik secara mandiri maupun berkelompok dengan ataupun tanpa bantuan dari pendidik. Implementasi model pembelajaran *inquiry* yaitu sebagai berikut: 1) orientasi, 2) merumuskan masalah, 3) merumuskan hipotesis, 4) mengumpulkan data, 5) menguji hipotesis, 6) merumuskan kesimpulan.

Sintak Model Pembelajaran <i>Inquiry</i>	Deskripsi	Indikator
Tahap 1 Orientasi	Pendidik menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan.	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran.
	Pendidik memperkenalkan topik atau masalah yang akan dipelajari dan membangkitkan minat peserta didik untuk mempelajarinya.	Peserta didik menunjukkan minat dan rasa ingin tahu terhadap topik yang diperkenalkan.
Tahap 2 Merumuskan Masalah	Memberikan peserta didik suatu persoalan yang mengandung teka-teki yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis, melakukan eksperimen yang dapat membantu peserta didik terlibat langsung dengan konsep yang sedang dipelajari.	Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.  Peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan yang telah ditentukan bersama.
Tahap 3 Merumuskan Hipotesis	Mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.	Peserta didik mengemukakan dugaan sementara terhadap permasalahan yang dikaji.
Tahap 4 Mengumpulkan Data	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk mencari dan mengumpulkan informasi.	Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompok untuk memperoleh informasi yang relevan.
Tahap 5 Menguji Hipotesis	Membimbing peserta didik dalam proses cara menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.	Peserta didik menganalisis data atau informasi yang telah diperoleh.  Peserta didik membandingkan data yang diperoleh dengan dugaan sementara yang telah dibuat.
Tahap 6 Merumuskan Kesimpulan	Membimbing peserta didik dalam proses bagaimana	Peserta didik menyampaikan hasil

Sintak Model Pembelajaran <i>Inquiry</i>	Deskripsi	Indikator
	mendeskripsikan temuan yang diperoleh serta mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.	temuan dari proses pembelajaran.  Peserta didik menjelaskan kesimpulan berdasarkan data atau informasi yang diperoleh.

(Sumber: Sanjaya (dalam Sanjani, 2019))

#### b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V. Hasil belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini Adalah nilai yang diperoleh setelah peserta didik mengerjakan soal atau tes. Tes yang diberikan kepada peserta didik merupakan tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Hasil belajar yang diteliti dalam pelaksanaannya adalah pada aspek kognitif.

### F. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan penelitian terpenting adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dalam penelitian perlu diperhatikan agar data yang didapatkan terjaga tingkat validitas dan realibilitasnya.

#### 1. Tes

Teknik tes adalah teknik yang digunakan untuk mengukur data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Kusumastuti dkk., (2020) berpendapat bahwa tes merupakan sejumlah butir soal atau tugas yang harus dikerjakan oleh responden secara jujur untuk mengukur suatu aspek pada individu. Tes diberikan pada awal pembelajaran yakni *pretest* dan seusai pembelajaran yakni *posttest*.

## 2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati objek secara langsung dan detail untuk mendapatkan informasi dari objek yang akan diteliti tersebut. Sugiyono (2020) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi sekolah dan pengamatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

#### a. Instrumen Tes

Instrumen adalah alat ukur yang menjadi pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sebuah penelitian. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui tes berupa butir-butir pilihan ganda yang berjumlah 30 item soal yang mengacu kepada indikator hasil belajar. Tes dilakukan sebanyak dua kali tes berbentuk pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik di awal (*pretest*) dan diakhir (*posttest*) pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 1 Metro Pusat.

Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a) *Steam* : suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan di tanyakan.
- b) *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
- c) *Kunci* : jawaban yang benar/paling tepat.
- d) *Distractor*/pengecoh: jawaban-jawaban lain selain kunci.

Berikut adalah table 5 yang berisi kisi-kisi soal mata pelajaran IPA semester ganjil kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

Tabel. 4 Kisi-kisi instrumen tes pembelajaran IPAS

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Level Kognitif</b>	<b>No Soal</b>
3.1 Menjelaskan dan menentukan sifat cahaya yang dikaitkan dengan indra penglihatan, serta sifat bunyi yang dikaitkan dengan indra pendengaran.	3.1.1 menyimpulkan hubungan antara cahaya dan penglihatan	C5	1, 4, 21
	3.1.2 Menganalisis sifat cahaya dapat dipantulkan pada kegiatan sehari-hari	C4	3
	3.1.3 Menganalisis sifat Cahaya dapat menembus benda bening	C4	5
	3.1.4 Menganalisis sifat cahaya dapat menembus benda bening pada kegiatan sehari-hari	C4	8
	3.1.5 Mengklasifikasikan salah satu sifat Cahaya (dapat dipantulkan) melalui contoh kegiatan sehari-hari	C6	9
	3.1.6 Mendeteksi contoh dari benda yang tidak dapat ditembus oleh cahaya	C4	10
	3.1.7 Peserta didik mampu menganalisis karakteristik benda yang dapat ditembus oleh cahaya	C5	12

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Level Kognitif</b>	<b>No Soal</b>
	3.1.8 Mengklasifikasikan salah satu sifat Cahaya (dapat dibiaskan) melalui contoh kegiatan sehari-hari	C6	7, 13
	3.1.9 Mengklasifikasikan salah satu sifat Cahaya (cahaya merambat lurus) melalui contoh kegiatan sehari-hari	C6	2, 6, 11
	3.1.10 Peserta didik mampu mendeteksi sifat dari cermin cembung	C4	14, 15
	3.1.11 Peserta didik mampu menganalisis bagian-bagian dalam mata dengan tepat	C5	16
	3.1.12 Peserta didik mampu menganalisis salah satu fungsi bagian mata dalam	C5	17, 18
	3.1.13 Peserta didik mampu menganalisis salah satu fungsi bagian mata yang terlihat	C5	19, 20
	3.1.14 Peserta didik mampu mengklasifikasikan penyebab penyakit rabun jauh pada mata melalui contoh kegiatan sehari-hari	C6	22

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Level Kognitif	No Soal
	3.1.15 Peserta didik mampu menganalisis karakteristik gangguan penglihatan pada mata	C5	23, 25
	3.1.16 Peserta didik mampu mendeteksi contoh dari gangguan penglihatan mata (miopi) pada kegiatan sehari-hari	C4	24

Sumber: Peneliti (2024)

#### b. Instrumen Nontes

Instrumen non-tes yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui keterlibatan peserta didik pada setiap tahapan pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry*.

Tabel 5. Kisi-kisi keterlaksanaan model pembelajaran *inquiry*

Langkah-langkah Model Pembelajaran Inquiry	Aspek yang dinilai (Proses)	Teknik Penilaian	Penilaian	Instrumen
Orientasi	Peserta didik menunjukkan minat dan rasa ingin tahu terhadap topik yang diperkenalkan	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Merumuskan masalah	Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.  Peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan yang	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

<b>Langkah-langkah Model Pembelajaran Inquiry</b>	<b>Aspek yang dinilai (Proses)</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Instrumen</b>
	telah ditentukan bersama			
Merumuskan hipotesis	Peserta didik mengemukakan dugaan sementara terhadap permasalahan yang dikaji.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Mengumpulkan data	Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompok untuk memperoleh informasi yang relevan.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Menguji hipotesis	Peserta didik menganalisis data atau informasi yang telah diperoleh.  Peserta didik membandingkan data yang diperoleh dengan dugaan sementara yang telah dibuat	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Menarik Kesimpulan	Peserta didik menyampaikan hasil temuan dari proses pembelajaran.  Peserta didik menjelaskan kesimpulan berdasarkan data atau informasi yang diperoleh.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

Sumber: Analisis peneliti didukung oleh pendapat Sanjaya (dalam Sanjani, 2019)

## H. Uji Prasyarat Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan pada kelas V C di SD Negeri 1 Metro Pusat.

Kegiatan ini bertujuan untuk menemukan butir soal yang valid sebelum

digunakan pada kelas yang menjadi sample penelitian. Pemilihan kelas uji coba instrument didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas V C tidak termasuk dalam sampel penelitian. Setelah uji coba tes dilakukan, selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba tersebut untuk mengetahui tingkat validitas soal, reliabilitas soal, taraf kesukaran, serta daya beda setiap butir soal.

### 1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengukur kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Duli (2019) menyatakan validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Pengujian validitas tes ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah butir soal

X = Skor item

Y = Skor Total

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid. Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Klasifikasi validitas

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013: 78)

Berdasarkan perhitungan analisis data uji validitas diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil uji validitas tes butir soal

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13,14,15, 16,18,20,22,24,25	VALID	20
12,17,19,21,23	DROP	5

Sumber: Hasil penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 7, menunjukkan bahwa dari 25 butir soal pilihan jamak (pilgan) diperoleh soal valid 20 soal yang dapat digunakan untuk penelitian dan untuk 5 soal lainnya yang dinyatakan drop berjumlah 5 soal tidak dapat digunakan untuk penelitian. (**Lampiran 12 halaman 141**).

## 2. Uji Realibilitas

Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama. Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Anggraini dkk., (2022) berpendapat bahwa suatu alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil pengukuran yang sama meskipun dilakukan pengukuran berulang-ulang. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft excel* 2013 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)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *microsoft office excel 2013*. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2013*.

Tabel 8. 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)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *microsoft office excel 2013*. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2013*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil  $r_{hitung} = 0,81$  (**lampiran 13 halaman 143**) dan mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat.

### 3. Uji Taraf Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran yang seimbang yakni tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian maka akan menggunakan rumus taraf kesukaran sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P : Indeks kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 9. Klasifikasi taraf kesukaran soal

No	Klasifikasi Kesukaran	Kesukaran Soal
1	0,00 -0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2013)

Berdasarkan perhitungan analisis data uji tingkat kesukaran diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil analisis tingkat kesukaran soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
2,3,6,7,8,9,10,13,14,16,17,18,19	Sedang	13
1,11,12,15	Mudah	4
4,5,20	Sukar	3

Sumber: Hasil penelitian (2024)

Hasil analisis data tingkat kesukaran soal pada tabel 10, menunjukkan bahwa 13 soal berkategori kriteria “sedang”, 4 soal berkategori kriteria “mudah” dan 3 soal dinyatakan kategori “rendah/sukar”. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada **(lampiran 15 halaman 146)**.

#### 4. Uji Daya Beda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi (pandai) dengan peserta didik yang berkemampuan rendah (kurang pintar). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda adalah sebagai berikut.

$$DP = P_A - P \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP : Daya pembeda

- PA : Proporsi peserta didik kelompok atas yang dapat jawaban butir soal dengan benar (P= indeks kesukaran)
- PB : Proporsi peserta didik kelompok bawah yang dapat jawaban butir soal dengan salah
- BA : Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- BB : Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- JA : Jumlah peserta didik kelompok atas
- JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

Tabel 11. Klasifikasi daya beda soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,19	Kurang Baik
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan analisis data uji daya beda soal diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

Tabel 12. Rekapitulasi hasil uji daya beda soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1,7,12,13,17,18	Cukup	6
2,3,4,5,8,10,11,14,19,20	Baik	10
9,15	Sangat Baik	2
6,16	Kurang Baik	2

Sumber: Hasil penelitian (2024)

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda soal pada tabel 9, menunjukkan bahwa 3 soal berkategori cukup, 8 soal berkategori baik, dan 4 soal berkategori sangat baik. Untuk melihat perhitungan yang lebih rinci dapat dilihat pada **(lampiran 14 halaman 145)**.

## 1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan untuk menilai seberapa jauh kenormalan variabel dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2016) uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk menguji normalitas antara lain dengan Kertas Peluang dan Chi Kuadrat. Penelitian ini menggunakan chi kuadrat untuk menguji normalitas data.

Langkah-langkah pengujian normalitas data dengan chi kuadrat sebagai berikut:

- a) Pengujian normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu.

Ho : Data berdistribusi normal

Ha :Data tidak berdistribusi normal

- b) Pengujian dengan rumus *chi kuadrat*, yaitu :

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

Keterangan:

$\chi^2$  = nilai *chi kuadrat* hitung

$f_o$  = frekuensi hasil pengamatan

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan

$k$  = banyaknya kelas interval

Muncarno (2017)

Kaidah keputusan apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ , maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki ciri yang sama. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas:

- a) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.

Ho: Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok kedua.

Ha: Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

- b) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.
- c) Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus:

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

Sumber: Muncarno (2017)

Keputusan uji apabila  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  maka homogen, sedangkan jika  $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$  maka tidak homogen.

## 1. Uji Hipotesis

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun uji hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana.

### a. Uji Regresi Linier Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y maka diperlukan uji regresi linier sederhana. Menurut Muncarno (2017) langkah-langkah regresi sederhana adalah sebagai berikut.

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

Secar teknik untuk mencari rumus a dan b yaitu sebagai berikut.

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

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

Keterangan :

$\hat{Y}$  : Variabel terikat

- X : Variabel bebas  
a : Konstanta (harga  $\hat{Y}$ , jika  $X = 0$ )  
b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y  
(Sumber : Muncarno)

Kriteria Uji:

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

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

Rumusan hipotesis yaitu:

$H_a$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model *inquiry* berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Hasil belajar menggambarkan kemampuan yang dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran yang telah dilalui. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media realia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat. Ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas yang menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang hasilnya yaitu diketahui  $F_{hitung} = 5,39 \geq F_{tabel} = 4,26$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *inquiry* dengan berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Pusat.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* menggunakan media realia maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

#### 1. Peserta didik

Diharapkan penggunaan model pembelajaran *inquiry* menggunakan media realia dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### 2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan dan memilih model pembelajaran *inquiry* menggunakan media realia dengan tepat agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

### 3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya penggunaan model pembelajaran *inquiry* menggunakan media realia. 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 penggunaan model pembelajaran *inquiry* menggunakan media realia 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

- Abraham, I., dan Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 2476-2482.  
<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afandi, D. D., Subekti, E. E., dan Saputro, S. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113-120.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Anshori, M., dan Iswati, S. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Airlangga University Press, Surabaya.
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-10.  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Algiranto., Umar, Y., dan Rudolf, R. B. 2021. Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary, Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2),134-138.  
<https://doi.org/10.31764/elementary.v4i2.5216>
- Anggraeni, N., Rustini, T., dan Wahyuningsih, Y. 2022. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPS di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84-90.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Anggraini, F. D. P., dkk. 2022. Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ariyanto, M., dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Guru Kita*, 2(3), 106-115.  
<https://doi.org/10.24114/jgk.v2i3.10392>

- Awansyah, P. 2022. Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 121-230.  
<https://doi.org/10.33369/diadi.v12i1.21390>
- Damayanti, I., dan Mintohari. 2014. Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-12.
- Damayanti, M. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV DI MIN 7 Bandar Lampung. (*Skripsi*). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.
- Daniyanti, A., Ismy. B. P., Ricken. W. 2023. Konsep Dasar Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.  
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewayanti, N. P., Sugiharti, R. E., dan Rikmasari, R. 2024. Pemilihan Model yang Inovatif dalam Implementasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Desa Sukabungah. *Jurnal An-Nizam: Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, 3(1), 232-239.  
<https://doi.org/10.33558/an-nizam>
- Dewi, W. A. F., dan Wardani, K. W. 2021. Metaanalisis Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry* Dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil belajar Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1241-1251.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.915>
- Djamaluddin, A., dan Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan.
- Duli, Nokolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Deepublish, Yogyakarta.
- Firdausi, B. W., Warsono., dan Yermiandhoko, Y. 2021. Peningkatan Hasil belajar pada Sekolah Dasar. *Jurnal Mudarissuna; Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229-243.  
<https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.

- Febianto, D., Nelwati, S., dan Dani, A. 2024. Analisis Model Pembelajaran *Rolle Playing* dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126-134. <https://doi.org/10.31004/ijimr.v2i1.248>
- Gawise, G. 2022. Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2668>
- Halimah, S., Usman, H., dan Maryam, S. 2023. Peningkatkan Hasil belajar Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Imperatif. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(6), 403-413. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i6.207>
- Hamid, A. H., Rahmi R., Masrul., Juliana., Meilani, S., Muhammad, M., Jamaludin., Janner, S. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Handayani, E. S., dan Subakti, H., 2021. Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 772-783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.810>
- Harefa, D., dkk. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jejak Publisher, Jawa Barat.
- Hidayat, S. 2024. *Meraih Prestasi Melalui Learning Style dan Multiple Intelligence*. Deepublish, Yogyakarta.
- Hapudin, M. S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Kencana, Jakarta.
- Harahap, S. M., dan Lubis, M. S. 2023. *Memahami Bacaan melalui Pendekatan Kontekstual (Inquiry)*. Penerbit NEM, Jawa Tengah.
- Hartati, T., dan Panggabean, E. M. 2024. Karakteristik Teori-Teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(1), 5-10. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>
- Huliatunisa, Y. 2022. *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar*. Jejak Publisher, Jawa Barat
- Hulu, P., Harefa, A. O., dan Mendrofa, R. N.. 2023. Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 152–159. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.97>

- Ibad, T. N., dan Sarifah, M., 2021. Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 232-240.  
<https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1303>
- Ibrahim, Foni. 2023. Meningkatkan Minat Belajar SKI Melalui Penerapan Metode Inquiry Learning pada Materi Kepribadian Nabi Muhammad SAW Kelas IV di MIS Al-Khairaat Tabulo. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(5), 1046-1055.  
<https://doi.org/10.37680/almuhtarif.v1i5.3275>
- Ihsanti, F. N. 2024. Perkembangan Pengembangan Metode Pembelajaran dalam PAI Berbasis Inquiry. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(1), 287-297.  
[https://doi.org/10.31943/jurnal\\_risalah.v10i1.582](https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v10i1.582)
- Izzah, A. N., Erwandi, A. M. A., Sanjaya, N. A. A., Marini, A., dan Yunus, M. 2024. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal: Cendikia Pendidikan*, 8(1), 61-70.  
<https://doi.org/10.30659/cendikia.v8i1.31253>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., dan Mas'odi, M. O. 2024. Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211-222.  
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Kemendikbudristek. 2023. Laporan Capaian Literasi Nasional 2023. Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.  
<https://pusmendik.kemdikbud.go.id>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., dan Dian, K. 2024. Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Kusumastuti, A., Ahmad, M. K., dan Achmadi, T. A. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish, Yogyakarta.
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., dan Gusmaneli, G. 2024. Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1-18.  
<https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>

- Lubis, N., Asriani, D., & Saftina, S. 2023. Pentingnya peranan IPA dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119-123.  
<https://doi.org/10.37081/adam.v2i1.1380>
- Maemunawati, S., dan Alif, M. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Media Karya, Serang.
- Marlina, L., dan Sholehun, S. 2021. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.  
<https://doi.org/10.36232/jurnalfrasa.v2i1.852>
- Moji, E., Nurwati, A., Hiola, Z. 2025. Penerapan Media Pembelajaran Realia pada Materi IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 4(1), 297-314.  
<https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v4i1.341>
- Muis, A. A. 2013. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 29-38.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamin Group, Metro.
- Muncarno dan Astuti, Nelly. 2021. Pengaruh Realistic Mathematic Education dengan Media Realia terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 840-848.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3501>
- Munirah. 2018. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Peredaan Individu). *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116-125.  
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a10.2018>
- Muryaningsih, Sri. 2021. Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Loh. *Jurnal Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84-91.  
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10075>
- Nurhayani, N., Asiri, F. R., Simarmata, R., dan Barella, Y. 2024. Strategi Belajar Mengajar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255-266.  
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2342>
- Nurhayati, S., Simarmata, R. A., Barella, Y., dan Asiri, F. R. dkk. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sonpedia Publishing Indonesia, Jambi.

- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.  
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Paramita, N. P. A. P., Pujani, N. M., dan Priyanka, L. M. 2021. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 11(1), 10-19. :  
<https://doi.org/10.23887/jppii.v11i1.60844>
- Pane, Aprida., dan Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.  
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Perdana, D. R., Izzati, A., dan Sabila, A. N. 2024. Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal of Science Education*, 4(2), 814-828.  
<https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1299>
- Prasetyono, N. R., dan Trisnawati, E. 2018. Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Empat Pilar Pendidikan Terhadap Hasil belajar. *JIPVA Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 2(2), 162-173.  
<https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.679>
- Qalit, M. I., Alqodri. M. I., dan Gusmaneli. 2025. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Nakula: Pusat ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(3), 66-80.  
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1774>
- Rahmaniah, N., Anna, M. O., dan Fathkhul, A. 2023. *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*. Publica Indonesia Utama, Jakarta Selatan.
- Ramadhanty, V., dan Yulistiana. 2021. Media Realia bagi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 11-19.  
<https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i02.40431>
- RimahDani, D, E., Shaleh., Nurlaeli. 2023. Variasi Metode dan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibditaiyah*, 7(1), 372-379.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>

- Rokhim, Abdul. 2021. Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Media Realia pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*. 1(2), 16-29.  
<https://doi.org/10.51878/vocational.v1i2.134>
- Rosyidah , M., dan Rafiq, F. 2021. *Metode Penelitian*. Deepublish, Yogyakarta.
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., dan Halimah, S. 2020. Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *Jurnal Pandawa*, 2(3), 386-395.  
<https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.908>
- Sani,R. A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sanjani, M. A. 2019. Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2), 40-45.  
<https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.199>
- Saputra, N. E., Zumrotun, E., dan Attalina, S. N. C. 2024. Pengaruh media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 317-327.  
<https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.701>
- Sarini, W. 2022. Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 1-13.
- Septatiningtyas, N., dan Hakim, R. L. 2020. *Konsep Dasar Sains I*. Penerbit Lakeisha, Jawa Tengah.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Budi Utama, Yogyakarta.
- Suid, A. B., Yusuf, M. N., dan Nurhayati. 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri pada Subtema Gerak dan Gaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 16 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 73-83.
- Sugianto, I., Savitri, S., Larasati, D. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170.  
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sundari dan Endang, F. 2021. Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*, 3(2), 128-136.  
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>

- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Susilowati, D. 2023. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186-196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16179>
- Talango, S. R. 2020. Media Realia dalam Pembelajaran Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal IAIN Gorontalo*, 16(1), 9-25. <https://doi.org/10.30603/ir.v16i1.1309>
- Trisiana, A. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Uliyandari, M., dan Lubis, E. E. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran IPA SDN 013 Bengkulu Utara. *Journal of Science Education*, 4(2), 74-78. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.74-78>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Adab, Jawa Barat.
- Wariyanti, Ari. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Subtema Keindahan Alam Negeriku. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 5(2), 1019-1024. <https://doi.org/10.26740/JRPD.V5N2.P1019-1024>
- Winanto, A., dan Makahube. 2016. Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 119-138. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p119-138>
- Widyanthi, D. G. C., Putu, G. S., dan Hariyono. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sonpedia Publishing Indonesia, Jambi.
- Wedyawati, N., dan Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deeplublish, Yogyakarta.
- Wulanda, F. H., Widiyono, A., dan Muzakki, M. A. 2025. Pengaruh Model PjBL Berbasis Media Kartu Sifat Benda terhadap Hasil Belajar IPAS di SD. *wulandaJurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 239-248. <https://doi.org/10.59663/jagomipa.v5i1.1339>

Wulandari, A. I. 2024. Penerapan Model *Inquiry* untuk Meningkatkan Keterampilan Sains Berbantuan Instrumen Tes Pada Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik*, 2(12), 1-13.  
<https://doi.org/10.59663/jma.v2i12.1234>