

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengetahuan, sikap, atau keterampilan) karena belajar adalah modifikasi, atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dari interaksi dengan lingkungannya. Di dalam itu terdapat makna, bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil ataupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, melainkan lebih luas dari pada itu yaitu mengalami hasil belajar bukan penguasaan Latihan, melainkan perubahan tingkah laku. Menurut Ihsana (2017:1) Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui Latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

2.1.2. Pengertian Mengajar

Shilpy (2020: 7) menyatakan “Mengajar dapat diartikan sebagai kegiatan atau suatu aktivitas dalam rangka menciptakan suatu situasi dan kondisi belajar siswa yang kondusif”. Menurut Shilpy (dalam Sanjaya 2007: 101) menjelaskan bahwa “Mengajar dalam konteks standar pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar”. Menurut Tyson dan Croll (dalam Halim Simatupang 2019: 2) “Mengajar sebuah proses hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru yang sama-sama aktif melakukan kegiatan”.

2.1.3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktekkan sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotorik) seseorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja.

Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian intem yang langsung dialami Arin Tentrem dkk (2021:4). Menurut Endang Sri Suyati (2021:10) pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan tersebut diperkembangkan bersama dengan pemerolehan pengalaman-pengalaman. Jadi dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antar guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.4. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah” perantara atau “pengantar”. Menurut Muinnah (2019) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Menurut Fitriana (2018) mengatakana media pembelajan sebuah alat atau sarana

penunjang yang dapat digunakan seseorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

2.1.4.1. *Flip Chart*

Menurut Mustaji media *flip chart* adalah salah satu jenis media yang penyajiannya sangat sederhana yaitu berukuran 50-75 berisi gambar, huruf, angka berkaitan dengan materi yang diajarkan. Untuk media *flip chart* direncanakan tempat yang sesuai dimana dan bagaimana *flip chart* ditempatkan misalnya: dipajang di papan tulis harus terbaca oleh semua siswa. Sedangkan menurut Suyatno media *flip chart* adalah kumpulan ringkasan, skema, gambar, tabel yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan *flip chart* biasanya kertas yang mudah dibuka-buka, mudah ditulisi, dan berwarna cerah. Untuk daya tarik, *flip chart* dapat dicetak dengan aneka warna dan variasi desain. Jadi media *flip chart* adalah media yang menyerupai white board tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakannya, baik dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

2.1.4.2. Kelebihan dan Kekurangan *Flip Chart*

Flip chart memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media *flip chart*:

1. Kelebihan *flip chart* sebagai berikut:
 - a. Mampu memberi info ringkas dengan cara praktis.
 - b. Media yang cocok untuk kebutuhan dalam ruangan atau luar ruangan.
 - c. Bahan dan pembuatan murah.
 - d. Tidak membutuhkan keterampilan baca tulis.

- e. Mudah dibawa kemana-mana.
 - f. Membantu mengingatkan pesan dasar bagi fasilitator /pengguna media.
 - g. Siswa dapat membuat *flip chart* sendiri untuk memperlihatkan pemahamannya terhadap pokok bahasan.
 - h. *Flip chart* permanen dan bisa dipakai Kembali.
2. Kekurangan *flip chart* sebagai berikut:
- a. Sering kali chart terlalu rumit dan terlalu detail.
 - b. Siswa yang kurang baik penglihatannya mendapatkan kesukaran.
 - c. Gerakan tidak bisa diperlihatkan.
 - d. Banyak guru kurang memiliki kemampuan artistik.
 - e. Jika *chart* tidak dibuat terlalu besar, maka akan sukar ada di chart tidak di *up to date* lagi.
 - f. Jika *chart* ini dipersiapkan secara professional, akan memakan biaya banyak.

2.1.5. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry).

Guru mempunyai peran aktif dalam menentukan suatu permasalahan dan tahap-tahap pemecahannya. Model inkuiri terbimbing merupakan yang dirancang untuk mengajarkan konsep dan hubungan antara konsep (Puspaningtyas, 2017). Model inkuiri terbimbing terbukti efektif dalam memahami konsep konkret, dan kemampuan mereka untuk membangun pola berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran berbasis inkuiri bertujuan untuk mengajarkan siswa proses meneliti dan menjelaskan suatu peristiwa (Ramandhana, 2018). Proses inkuiri terbimbing (Guided inquiry), yaitu siswa diberikan kesempatan bekerja untuk merumuskan prosedur, menganalisis hasil dan mengambil kesimpulan secara mandiri, sedangkan hal menentukan topik, pertanyaan dan bahan penunjang, guru hanya berperan sebagai fasilitator (Sugiarti, 2018).

Dalam hal ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Karena siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang dilakukan. Siswa menggunakan kemampuan berpikirnya untuk mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka dipelajari. Pembelajaran inkuiri

terbimbing memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengembangkan konsep yang mereka pelajari dan mereka diberi kesempatan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi secara berkelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam melaksanakan suatu percobaan yang diberikan oleh guru, sehingga siswa memiliki peran aktif dalam setiap kegiatan percobaannya. Jika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar maka hasil belajar siswa dapat meningkat.

2.1.6. Kelebihan dan Kekurangan Inkuiri Terbimbing.

Adapun kelebihan dari model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*): kelebihan model inkuiri terbimbing menurut Hanafiah dan Suhana (2009) adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan penguasaan keterampilan dalam proses kognitif, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan lebih mengedap dalam pikiran siswa, mampu motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi, memberikan peluang untuk maju untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing peserta didik, memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses pendidikan.

Adapun kekurangan dari model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*): Adapun kekurangan yang dimiliki model inkuiri terbimbing dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas menurut Hanafiah dan Suhana (2009) adalah peserta didik harus memiliki kesiapan dan kematangan mental serta kemauan untuk mengetahui keadaan sekitar dengan baik, jumlah siswa yang besar menyebabkan pelaksanaan inkuiri kurang memuaskan, guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan pembelajaran gaya lama maka model inkuiri ini akan sangat mengecewakan. Selain itu, meskipun siswa belajar dalam kelompok, siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi masih mendominasi, akibatnya siswa berkamampuan akademik bawah dan sedang semakin tinggal prestasinya.

2.1.7. Langkah-langkah Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing.

Tabel 2.1. Langkah – Langkah Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

No	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing	Kegiatan Pembelajaran
1.	Orientasi Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengkondisikan siswa supaya siap untuk melaksanakan proses pembelajaran• Guru memaparkan topik yang akan dikaji,tujuan belajar,motivasi, dan kompetensi yang akan dicapai
2.	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan pertanyaan berupa teka-teki yang menantang siswa untuk memecahkannya• Siswa merumuskan sendiri masalah yang akan dipecahkan berdasarkan teka-teki yang diberikan guru
3.	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengembangkan kemampuan menebak siswa (menduga/berhipotesis) mengenai pemecahan masalah• Guru mendorong siswa untuk merumuskan jawaban pemecahan masalah
4.	Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none">• Siswa berperan aktif dalam mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan dengan masalah untuk dapat dipecahkan• Guru menggiring siswa untuk menguji dugaan yang dirumuskan siswa
5.	Menguji Hipotesisi	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan keyakinan siswa akan pemecahan masalah yang siswa temukan adalah benar• Siswa menganalisis kecocokan masalah dan pemecahan masalah yang dipilih (siswa memverifikasi jawaban)• Guru mengarahkan siswa merumuskan kesimpulan yang dapat diambil dari masalah yang dipecahkan
6.	Merumuskan Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none">• Guru melakukan refleksi• Siswa menyimpulkan sendiri hasil dari pemecahan masalah dan kaitannya terhadap konsep materi pembelajaran yang diberikan

2.1.8. Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang di sekolah dasar (SD) yang dinilai suatu pengetahuan siswa terhadap lingkungan sekitarnya dengan menggunakan teori nasional dan objektif agar siswa mampu mengerti dengan pelajaran ipa. Menurut Samidi (2017:132) “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan pelajaran berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global”.

2. Pengertian Sumber Daya Alam (SDA).

Sumber daya alam alam semua yang terdapat di alam (kekayaan alam) yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk mencukupi segala kebutuhan hidupnya. Sumber daya alam hayati disebut juga sumber daya alam biotik yaitu semua yang terdapat di alam (kekayaan alam) berupa makhluk hidup. Sedangkan sumber daya alam non hayati atau sumber daya alam abiotic adalah semua kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia berupa benda mati.

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berada di alam (di luar manusia) yang dinilai memiliki daya guna untuk memenuhi kebutuhan sehingga tercipta kesejahteraan hidup manusia tersebut. Dalam pengertian lain sumber daya alam yang terdapat di lingkungan sekitar adalah semua kekayaan alam yang terdapat di lingkungan sekitar manusia yang dapat dimanfaatkan bagi pemenuhan kebutuhan manusia. Adapun Sumber Daya Alam (SDA) dibagi ke dalam 3 jenis, berikut adalah jenis-jenis sumber daya alam:

1. Sumber Daya Alam Berdasarkan Sifatnya:

a. SDA yang Dapat Diperbaharui (*Renewable*).

SDA yang dapat diperbaharui merupakan sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan dan habis maka dapat dilestarikan Kembali. Sumber daya alam ini dapat bereproduksi dan memiliki daya regenerasi (pulih Kembali). Contohnya air, tanah, tumbuhan, dan hewan. Karena sumber daya alam bersifat terbatas, maka tetap harus dilestarikannya. Pelestarian ini berfungsi agar keseimbangan ekosistem dapat terjaga.

b. SDA yang Tidak Dapat Diperbaharui (*Non Renewable*).

SDA yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan atau digunakan sampai habis maka sumber daya alam itu tidak dapat dilestarikan kembali. SDA yang tidak dapat diperbaharui juga dapat diartikan sebagai sumber daya alam yang pembentukannya berlangsung sangat lambat dalam waktu jutaan tahun. Oleh karena itu, jumlahnya berkurang karena dimanfaatkan dan pada saatnya nanti akan habis. Contoh SDA yang tidak diperbaharui yaitu emas, batu bara, minyak bumi, tembaga, timah, bauksit, nikel, aspal, dan bahan tambang lainnya.

2. Sumber Daya Alam Berdasarkan Potensinya:

a. Sumber Daya Alam Materi.

Sumber daya alam materi merupakan sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh manusia dalam bentuk fisiknya, seperti batu, besi, kayu, kapas, dan sejenisnya.

b. Sumber Daya Alam Energi.

Sumber daya alam energi merupakan segala sesuatu yang berasal dari alam yang dimanfaatkan dari segi energi yang dihasilkan, seperti sinar matahari, barang tambang, kincir angin, batu bara, minyak bumi, dan lain-lain.

c. Sumber Daya Alam Ruang.

Sumber daya alam ruang merupakan sumber daya alam yang berupa ruang atau tempat hidup, contohnya adalah hamparan tanah atau daratan dan ruang angkasa.

3. Sumber Daya Alam Berdasarkan Jenisnya:

a. Sumber Daya Alam Hayati (Biotik).

Sumber daya alam hayati adalah sumber daya alam yang dihasilkan dari makhluk hidup (hewan atau tumbuhan). Contohnya adalah hasil pertanian, perkebunan, pertambakan, dan perikanan.

b. Sumber Daya Alam Non Hayati (Abiotik).

Sumber daya alam non hayati merupakan sumber daya alam yang tidak berasal dari makhluk hidup atau disebut abiotik, contohnya adalah air, tanah, dan barang tambang.

2.1.9. Motivasi

1. Pengertian Motivasi.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dalam diri siswa maupun dari luar siswa, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, semangat dan kegairahaan dalam demi mencapai suatu tujuan. Menurut (Asmelia & Fitriana 2020) "Motivasi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran siswa, motivasi dapat mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku,

selain itu motivasi berorientasi besar terhadap keberhasilan siswa.

2. Jenis-Jenis Motivasi.

Menurut Sadirman (2018, hlm. 87) jenis-jenis motivasi adalah sebagai berikut:

a. *Cognitive Motives.*

Motif ini menunjuk pada gejala intrinsik, yakni menyangkut kepuasan individual.

b. *Self-Expression.*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian.

c. *Self-Enhancement.*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang.

3. Faktor-Faktor Motivasi.

Djamarah (2000:115) mengemukakan macam-macam motivasi dari dua sudut pandang yaitu:

a. Motivasi Intrinsik. Yang dimaksud motivasi Intrinsik adalah motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Misalnya seperti minat dan keinginan tahu. Konsep motivasi intrinsik mengidentifikasi tingkah laku seseorang yang merasa senang terhadap sesuatu. Apabila menyenangkan kegiatan itu maka termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut. Contoh orang yang senang membaca tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

b. Motivasi Ekstrinsik. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contoh seseorang itu belajar karena ia tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh temannya.

2.1.10. Hasil Belajar

2.1.10.1. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (dalam Hutaeruk & Simbolon, 2018), hasil belajar adalah kompetensi yang peserta didik memiliki sesudah menjalani pengalaman belajar. Jadi, hasil belajar yaitu suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik sesudah melaksanakan proses belajar pada waktu tertentu, hasil belajar juga dijadikan sebagai ukuran untuk menilai pemahaman peserta didik dalam learning process.

Berdasarkan pendapat ahli di atas yang menjelaskan tentang hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar baik itu dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dan menjadi milik siswa setelah siswa mengikuti kegiatan belajar.

2.1.10.2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Ihsana (2017:33-45), faktor yang memengaruhi belajar berbagai macam-macam, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal, dan eksternal. Faktor internal faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang dapat memengaruhi belajar.

- a. Faktor internal siswa, diantaranya yaitu:
 1. Faktor jasmaniah, terdiri dari faktor Kesehatan, dan faktor cacat tubuh.
 2. Faktor psikologis, terdiri dari inteligensi, minat, emosi, bakat, kematangan kesiapan.
- b. Faktor eksternal siswa, diantaranya adalah:
 1. Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.
 2. Faktor masyarakat, terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

2.2. Kerangka Berpikir

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dalam

proses belajar mengajar secara interaksi antar guru dan siswa harus terjalin dengan baik karena akan mempengaruhi kualitas dan hasil belajar. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai anak didik, sehingga belajar tidak hanya sebatas perubahan tingkah laku tetapi mencakup suatu interaksi dengan lingkungannya seperti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh Sebagian pesera didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah, anggapan Sebagian besar peserta didik yang menyatakann bahwa pelajaran IPA ini sulit dipahami karena benar terbukti dari hasil perolehan. Dengan demikian guru harus menerapkan menggunakan model bervariasi dalam mengajar. Model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*).

Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), diharapkan mampu meningkatkan pelaksanaan dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran IPA serta dapat memotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa di kelas IV SD Negeri 060914 Medan Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023.

2.3. Defenisi Operasional

1. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalamann atau Latihan yang diperkuat dengan menggunakan model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam (SDA) kelas IV.
2. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan

kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar dengan menggunakan model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam (SDA) kelas IV.

3. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru atau sumber belajar.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (universal) yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori.

5. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing adalah rangkaian kegiatan belajar yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis. Tujuannya untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

6. Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu dengan menggunakan model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam (SDA).

7. Hasil Belajar adalah hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan menggunakan model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam (SDA) kelas IV.

8. Sumber Daya Alam adalah semua yang berasal dari bumi, biosfer, dan atmosfer. sumber daya alam memiliki peran penting bagi manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Selain itu, sumber daya alam juga penting sebagai tempat.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang

diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2017:63) “Hipotesis merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis juga dapat dinyatakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan pengertian hipotesis di atas maka peneliti membuat hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) terhadap hasil belajar.

H_a : Ada pengaruh model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) terhadap hasil belajar.

2. H_0 : Tidak ada pengaruh model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) terhadap motivasi.

H_a : Ada pengaruh model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) terhadap motivasi.