BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Hasil belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan indikasi tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari serangkaian perubahan sikap, pemikiran dan perilaku sebagai sebuah orientasi. Hasil belajar, tidak sekedar serangkaian angka-angka yang mengindikasikan level keberhasilan hanya pada aspek penilaian, namun esensinya sesungguhnya konstruksi sikap dan pemikiran yang mencerminkan apa yang dipelajari. Hasil belajar adalah"akibat kegiatan pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan yang dibedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*". Pandangan yang berbeda dikemukakan oleh Sunhaji (2019:13) bahwa hasil belajar adalah seperangkat tindakan instruksional sebagai bentuk tercapainya pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan belajar tertentu. Menurut Oemar Hamalik (2020:25) menengarai proses tersebut sebagai "interaksi yang menciptakan terjadinya perubahan dari persepsi dan prilaku, termasuk juga perbaikan prilaku".

Hasil belajar tidak bisa dilepaskan dari tujuan utama pembelajaran yang terbangun dalam struktur tujuan yang bersifat *sustainable* yaitu *cooperative* di mana usaha memberi kontribusi pada pencapaian anggota lain, kompetitif di mana usaha dapat menghalangi pencapaian anggota lain, dan individualistik di mana usaha setiap individu memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lain. FJ Mc Donald (2009:5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah "*a result learn to represent everything obtained by child after getting study or experience which last learn*". Yang artinya hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh anak setelah ia mendapatkan pembelajaran atau pengalaman yang telah lalu.

Hasil belajar siswa juga dapat berupa penilaian yang berupa angka sebagai indeks prestasi untuk mengetahui keberhasilan siswa. Hasil penilaian memberikan

informasi balik, baik siswa maupun guru. Informasi tersebut memberikan gambaran tentang keberhasilan dan kelemahan-kelemahan serta kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan guru. Kelemahan dalam hasil belajar ditafsirkan sebagai kurang tercapainya tujuan pengajaran. Dengan kata lain, ada sejumlah tujuan yang mungkin tidak tercapai atau kurang mencapai target yang direncanakan sebelumnya. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada dorongan siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya. Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat penafsirannya tentang ”belajar”. Sering kali perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Dalam uraian ini penulis akan memperkenalkan beberapa perumusan belajar guna melengkapi dan memperluas pandangan tentang mengajar.

Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan dan lain-lain yang ada atau terjadi pada individu tersebut. Jadi, hasil belajar tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang memberikan pelajaran di dalam kelas atau siswa membaca buku, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Berikut ini beberapa definisi tentang hasil belajar, antara lain:

1. Menurut Mulyono Abdurrahman (2003:37)

   Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.
2. Menurut Sardiman AM(2019:28-29), suatu hasil belajar itu meliputi:
   a) Keilmuan dan pengetahuan, konsep dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
   b) Personal, kepribadian atau sikap (afektif)
   c) Kelakuan, ketrampilan atau penampilan (psikomotorik)
3. Merujuk pemikiran gagne, hasil belajar berupa :

a) Informasi Verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik lisan maupun tertulis seperti kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan.
b) Keterampilan Intelelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
c) Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya seperti kaidah dalam memecahkan masalah.
d) Keterampilan Motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
e) Sikap yaitu kemampuan atau menerima atau menolak objek berdsarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Bagi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Bagi peserta didik, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Jadi, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang telah dimiliki seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar bukan hanya berupa penguasaan pengetahuan tetapi juga kecakapan dan keterampilan melihat, menganalisis, memecahkan masalah, membuat rencana dan mengadakan pembagian kerja, dengan demikian aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapatkan penilaian. Penilaian tidak hanya dilakukan secara tertulis, tetapi juga secara lisan dan penilaian perbuatan.

Prinsipnya pembelajaran akan menghasilkan kolaborasi dan persaingan di mana masing-masing dapat berkontribusi bersama bagi keberhasilan dan pencapaian hasil belajar yang baik. Hasil belajar demikian tidak hanya sekedar angka-angka semata, yang diperoleh dari proses pembelajaran, namun lebih dari itu adalah adanya perubahan sikap, pemikiran dan ketrampilan berdasarkan dari apa yang dipelajari.

2.1.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Paling tidak terdapat tiga jenis hasil belajar yang dapat dilihat dari karakteristik pembelajaran, konten dan bentuk evaluasinya, yaitu:

1) Hasil Belajar Kognitif

   Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan mental atau kerja otak di mana ranah kognitif adalah segala upaya yang menyangkut aktifitas otak, di mana korelasi hasil belajar ini berkait erat dengan pemikiran, kreatifitas, kecerdasan dan mental yang tercermin dari pengetahuan.

   Pandangan Suhartono dkk (2014:29), hasil belajar kognitif meliputi enam aspek jenjang proses berfikir mulai dari level yang paling rendah, hingga level yang paling tinggi, yaitu:

   a) Pengetahuan (*Knowledge*), artinya mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
   b) Pemahaman (*Comprehension*), artinya mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
   c) Penerapan (*Application*), artinya mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
   d) Analisis (Analysis), artinya mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
   e) Sintesis (*Syntesis*), artinya mencakup kemampuan membantu suatu pola baru.
   f) Evaluasi (*Evaluation*), artinya mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

2) Hasil Belajar Afektif

   Hasil belajar afektif berkaitan erat dengan perubahan sikap akibat adanya stimulus. Stimulus berupa pengetahuan, motivasi, pengalaman lainnya. Ranah afektif tidak bisa dilepaskan dengan lima sikap yaitu :

   a) Menerima (*Receiving*), artinya mencakup tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
   b) Merespon (*Responding*), artinya mencakup kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

c) Menilai (*Valuing*), artinya penentuan sikap yang mencakup menerima pendapat orang lain.

3) Hasil Belajar *psikomotorik*

Hasil belajar *psikomotorik* menitikberatkan pada keterampilan dalam mengimplementasikan teori, ada empat jenis keterampilan sebagai indikator berfungsinya aspek psikomotorik yang baik akibat dari pegaruh dari proses pendalaman pengetahuan dan pengalaman.

a) Keterampilan Mengorganisasi
b) Keterampilan Memecahkan Masalah
c) Keterampilan Menjalin Hubungan
d) Keterampilan Menganalisis

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori yaitu:

1) Faktor Internal (faktor dari dalam) meliputi. Faktor Jasmaniah (fisiologi) meliputi: faktor kesehatan, dan cacat tubuh. Faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, kematangan, dan Faktor kelelahan.
2) Faktor Eksternal (faktor dari dalam) yang meliputi: Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, pengertian orang tua, suasana rumah, Faktor sekolah, yang meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah. Faktor masyarakat, yang terdiri dari: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar seorang

di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

2.1.4 Pengertian media pembelajaran

Menurut Smaldino(2016:114) penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai sarana penunjang yang dapat meningkatkan efesiensi dan aktifitas keberhasilan pembelajaran berupa pemanfaatan teknologi dengan media yang dirancang dan disesuaikan pada model pembelajaran tertentu untuk bisa memberikan kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa untuk membantu mencapai potensi tertinggi para peserta didik.Menurut Salomon (2023:127), setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui setiap simbol tertentu.

Pembelajaran dengan menggunakan tekhnologi informasi melalui pola belajar dan bermain bisa disebut sebagai Media pembelajaran berbasis permainan.Media pembelajaran berbasis permainan merupakan penggabungan beberapa permainan beberapa media interaktif berupa teks, audio, grafis, animasi, simulasi dan video yang didalamnya berisikan konten tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Adapun Pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan media digital game bisa disebut sebagai digital *game based learning,* dengan metode memasukkan konten pendidikan ke dalam aplikasi game dengan tujuan melibatkan siswa. Permainan dalam digital *game based learning* didesain dengan pola pembelajaran bermain dan belajar dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerja sama dalam menyelesaikan persoalan kasus ataupun soal yang dikerjakan dalam game.

2.1.5 Fungsi media pembelajaran

Menurut brown dalam Ahmadiyanto (2016:985) bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat memengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran karena media memiliki beberapa fungsi, diantarnya :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.Dengan menghadirkan objek langsung kepada peserta didik.Obyek yang dimaksud bisa berupa nyata, miniatur, model maupun gambar yang disajikan secara audio visual audial.

2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruangan kelas. Bayak hal yang tidak tidak mungkin dialami secara langsung di kelas oleh peserta didik tentang suatu obyek, yang disebkan karena keterbatasan tertentu. Kemudian melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari pengalaman yang konkrit sampai dengan abstrak.

2.1.6 Digital Game Based Learning

Game Based Learning merupakan game yang didesain untuk tujuan tertentu. *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Game Based Learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada belajar yang menggunakan game-game elektronik untuk tujuan pendidikan. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permaina pada leptop sebagai media untuk menyapaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai suatu disiplin ilmu pengetahuan.

Media pembelajaran digital *Game Based Learning* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, dimana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah.

Digital *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau prinsip-prinsip belajar dalam game yang bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar.Digital *Game Based Learning* Prasetya (2013:45-50) menghubungkan konten pendidikan dengan komputer atau

video game sehingga dapat digunakan untuk semua pembelajaran dan tingkat pendidikan. Sehingga terdapat proses interaktif antara peserta didik dengan intruksi yang harus diikuti dari game tersebut dan sekaligus menjadikan peserta didik paham akan tekhnologi. Pendekatan game pada pembelajaran mampu menstimulus emosional,intelektual, dan psikomotorik anak. Pada media pembelajaran berbasis game, pelajar dapat mempelajari teori atau konsep dari suatu permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis game bisa menjadi solusi yang menarik bagi anak-anak.

Game Based Learning memberikan tekanan bahwa game tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran. Tugas guru disini yaitu mendesain kegiatan pembelajaran dengan permainan yang sesuai karakteristik peserta didik.*Game Based Learning* juga dapat dipandang sebagai sebuah kegiatan agar peserta didik berinteraksi dengan sesamanya yang dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal.

Berbegal et al (2013). Mengungkap bahwa sangat penting untuk berinovasi dalam praktek pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kerjasama, motivasi peserta didik, dan metode pembelajaran berbasis Digital *Game Based Learning* (DGBL) di anggap sebagai metode yang paling potensial untuk memenuhi semua tujuan yang di harapakan tersebut. Diperkuat oleh penelitian yang mengungkap bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Digital *Game Based Learning* (DBGL) dalam hal ini menggunakan media game dan video game dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa. Dengan memperhatikan pengembangan untuk memperkaya konten pembelajaran dan kemudahan penggunaan untuk meningkatkan niat siswa untuk menggunakan, motivasi belajar, dan efektivitas belajar.

Menurut Torrente (2014:123), *game-based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara siginifikan. Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain:

a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.

b. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
c. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Kecerdasan Interpersonal dapat dikembangkan melalui metode permainan. Karakterisitik *Game Based Learning* diantaranya adalah :

a. Memberikan tantangan kepada siswa. Dalam pembelajaran berbasis game siswa diberikan tantangan, sehingga tercipta kompetisi antar siswa. Hal ini diharapkan hasil untuk belajar menjadi lebih baik dan semakin meningkat.
b. Game memiliki elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran.
c. Game menciptakan pengalaman belajar. Dengan game, esensi materi yang dipelajari dirasa sangat penting untuk dinilai dan dikompetisikan.

Dalam setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dan tentunya ini berdampak pada kelebihan dan kekurangan setiap model masing-masing. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Digital *Game Based Learning* (DGBL).

a. Kelebihan
    1) Siswa lebih dapat berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran.
    2) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi tersebut.
    3) Siswa akan aktif dalam pembelajaran.
    4) Menciptakan suasanapembelajaran yang menyenangkan gembira, dan ceria.
    5) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik.
    6) Memudahkan gurudalam membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar.

7) Dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran serta memicu semangat belajar.

b. Kelemahan

1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua siswa cepat memahami cara menjalankan game.
2) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
3) Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
4) Kendala jaringan yang kurang stabil akan memengaruhi jalannya proses pembelajaran.

Walaupun penggunaan media pembelajaran Digital *Game Based Learning* (DGBL) memang memiliki kelebihan dan kekurangan, tetapi semua kekurangan itu dapat di minimalisir dengan tetap memperhatikan desain, bahan dan fasilitas yang digunakan selama penggunaan media pembelajaran Digital *Game Based Learning* (DGBL), sehingga menyebabkan pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran Digital *Game Based Learning* (DGBL) lebih dominan dibandingkan dengan kekurangan dari penerapan media pembelajaran Digital *Game Based Learning* (DGBL).

2.1.7 Macam-Macam Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan dapat memanfaatkan berbagai *platform* permainan atau aplikasi yang dibuat maupun dikembangkan oleh guru secara mandiri. Akan tetapi dikarenakan keterbatasan kemampuan dalam bidang teknologi dan informasi, tidak semua guru dapat menciptakan maupun mengembangkan platform game digital atau aplikasi secara mandiri. Oleh sebab itu, seorang tenaga pendidik dapat menentukan dan juga memilih untuk menggunakan *platfrom* atau aplikasi-aplikasi yang sudah tersedia dan dikembangkan oleh pihak lain.

Sudah cukup banyak *platform* atau aplikasi berbasis digital game based learning di Indonesia yang dapat digunakan dalam pembelajaran, di antaranya :

Educandy, *Bamboozle*, *Wordwall*, *Quizizz* dan *Kahoot.* Secara umum kegunaan aplikasi-aplikasi tersebut sama, yakni sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang suatu pembelajaran yang manarik dan menyenangkan. Akan tetapi aplikasi-aplikasi diatas memiliki keunggulan maupun kekurangan masing-masing sehingga dalam penerapannya guru harus melakukan pertimbangan dari segi fitur-fitur yang ditawarkan dari berbagai macam aplikasi yang dipilih untuk memudahkan penggunaan dalam pembelajaran.

2.1.8 Aplikasi Wordwall pada pembelajaran

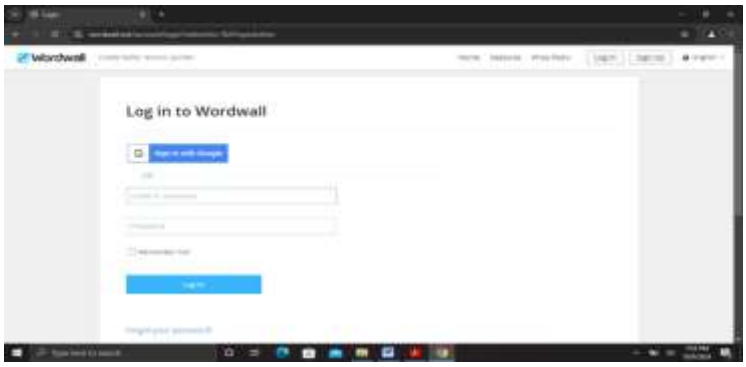
a. Pengertian wordwall

Menurut Sari dan Yarza (2021:114) *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Beberapa keunggulan *Wordwall* termasuk tersedianya versi dasar yang gratis dengan pilihan beberapa templat, serta kemampuannya untuk mengirimkan permainan langsung melalui platform seperti WhatsApp, *Google Classroom*, dan lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis permainan, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan lain-lain. Selain itu, salah satu kelebihannya adalah kemampuan untuk mencetak permainan yang telah dibuat dalam format PDF, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa yang mengalami kendala dengan koneksi internet.

b. Cara mengakses Wordwall

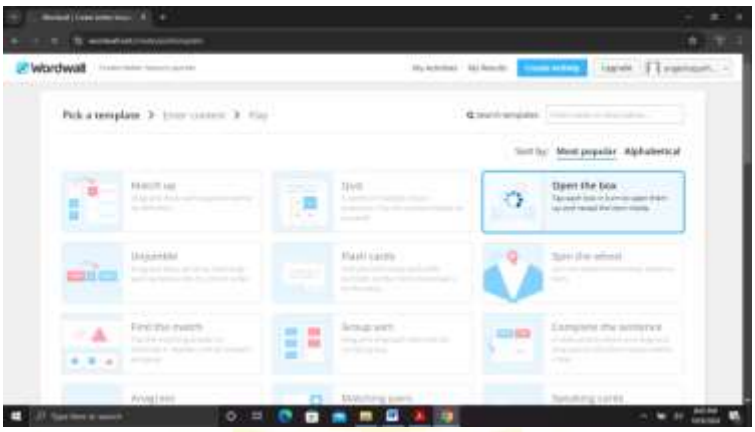
Berikut langkah-langkahnya :

1. Silahkan masuk ke google lalu ketik *wordwall* lalu login in *Wordwall* lalu kita akan diarahkan untuk memasukkan email dan password



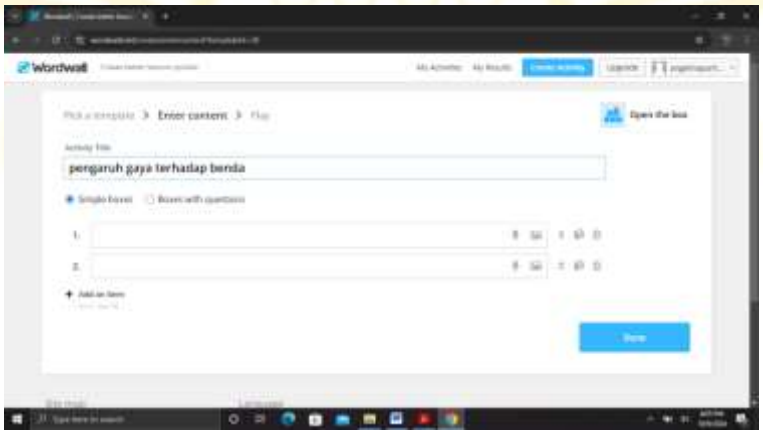
Gambar 2.1.sumber Angelina Parhusip

2. Lalu kalian akan diarahkan ke halaman Wordwall lalu tekan create activity,kemudian klik open the box.



Gambar 2.2. Sumber Angelina Parhusip

3. Setelah meng klik *open the box activity title* dan jangan lupa membuat ke bentuk pertanyaan maka kita sudah bisa memulai menulis soal di *activity title* dan kita tentukan jawabannya dan klik add an item untuk menambah soal, lakukan terus sampai akhir soal dan klik *done.*



Gambar 2.3. Sumber Angelina Parhusip

4. Yang terakhir klik *play* untuk memulai game pembelajarannya dan *game* tersebut juga bisa di *share* .

Gambar 2.4. Sumber Angelina Parhusip

2.1.9 Model Pembelajaran Inquiry

2.1.9.1 Pengertian Inquiry

Menurut piaget (Sanjaya, 2006: 194), ia menyatakan bahwa: Model pembelajaran inquiry adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan,pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain. Menurut Hosnan (2014: 340), menyatakan bahwa: Pembelajaran inquiry merupakan rangkaian pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui Tanya-jawab antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran ini sering dinamakan strategi heuristc, yang berasal dari bahasa yunani, yaitu heariskein yang berarti saya. Menemukan merupakan bagian inti dari pembelajaran kontekstual. Pembelajaran inquiry menekankan kepada proses mencari dan menemukan.

Selanjutnya Inquiry dikembangkan oleh Richard Suchman (2000), mengembangkan model ini untuk mengajarkan proses dari suatu penelitian atau menjelaskan fenomena yang istimewa. Untuk itu dalam upaya peningkatan mutu belajar, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, bertanya, mengajukan dugaan-dugaan, mengumpulkan data dan menyimpulkan sendiri. Melalui siklus menemukan seperti itu, diharapkan pengetahuan dan pengalaman siswa dipahami sebagai pengetahuan dan

pengalaman yang dari, oleh, dan untuk mereka. Dapat disimpulkan bahwa, inquiry ini dikembangkan dengan bertujuan untuk mengorganisasikan pengetahuan yang dimiliki siswa sebagai fondasi yang kuat berdasarkan metode ilmiah.

2.1.9.2 Langkah-langkah Model pembeljaran Inquiry

Hosnan (2014:342), model pembelajaran inquiry diterapkan berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Langkah orientasi
2. Merumuskan masalah
3. Merumusakan hipotesis
4. Mengumpulkan data
5. Menguji hipotesis
6. Merumuskan kesimpulan

Dari keenam langkah terssebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsip. Artinya pada langkah ini, guru mengkondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran.

2. Merumuskan masalah merupakan langkah membawah peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Artinya, persoalan yang disajikan guru adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki.

3. Merumuskan Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji sebagai jawaban sementara. Artinya, guru memberikan kesempatan kepada siswa dan siswa mencari serta menemukan jawaban sementara untuk menjawab permasalahn yang telah diberikan, dan jawaban itu perlu diuji kebenarannya, sehingga jawaban tersebut tepat pada sasarannya.

4. Megumpulkan data, adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Artinya, tugas guru dalam mengumpulkan data ini adalah mengajukan pertanyan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

5. Menguji hipotesis, adalah proses menetukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Dalam menguji hipotesis, yang terpenting adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Disamping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan keampuan berpikir rasional. Artinya, dalam langkah menguji hipotesis ini kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

6. Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Artinya dalam langkah terakhir ini, guru menyuruh masing-masing siswa membacakan kesimpulan dari materi yang diajarkan, dan guru meneliti, serta mampu menunjukan data mana yang relevan dengan hasil jawaban akhir dari siswa.

Dari ke-enam langkah-langkah pembelajaran inquiry diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran inquiry ini dapat membuat siswa belajar untuk mencari dan menemukan jawaban serta memecahkan masalah tanpa bantuan dari guru, membantunya dalam membangun pengetahuan dan keterampilan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan rasa ketertarikan dan ingin tahunya.

2.1.9.2 Tujuan Pembelajaran Inquiry

Hosnan (2014:342), Tujuan utama dari pembelajaran inquiry adalah “pengembangan kemampuan berpikir”. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar, juga berorientasi pada proses belajar.

2.1.9.3 Karakteristik Inqury

Hosnan (2014:341), ciri – ciri dari pembelajaran inquiry, yaitu :

1. Pembelajaran inquiry menekankan pada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pembelajaran inquiry menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam roses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan pendidik

secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti materi pelajaran itu sendiri.

2. Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga dapat diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (self belief). Dengan demikian, pembelajaran inquiry menempatkan pendidik bukan sebagai sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya-jawab antara pendidik dan peserta didik. Karena itu kemampuan pendidik dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inquiri.
3. Tujuan dari penggunaan pembelajaran inquiry adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam pembelajaran inquiry, peserta didik tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia biasa menguasai materi pelajaran.

2.1.9.4 Kelebihan dan Kekurangan Inqury

1. Kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran inquiry menurut Hosnan (2014:344), yaitu:
   a. Pembelajaran inquiry menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran inquiry ini dianggap lebih bermakna.
   b. Pembelajaran inquiry dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.

c. Inquiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
d. Pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan pesrta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata. Artinya, peserta didik yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh peserta didik yang lemah dalam belajar.

2. Adapun kelemahan dari model inquiry menurut Hosnan (2014:344), yaitu:
   a. Jika strategi ini digunakan sebagai pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.
   b. Pembelajaran inquiry sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.
   c. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga sering pendidik sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
   d. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran inquiry ini akan sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik.

2.1.10 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan 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 Budiwati, et al (2023:52). Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD/MI bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa

besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki.Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD/MI masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak usia SD/MI masih dalam tahap berpikir konkrit/sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail.

a. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
   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.
b. Karakteristik mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan.

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara

eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang: keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses

2.1.11 Materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Gaya Disekitar Kita. Berikut adalah pembahasan materinya

Gambar 2.5. Sumber Buku Paket Tribunnews

2.1.12 Pengaruh Gaya terhadap Benda

1. Menggerakkan Benda Diam

Pengaruh gaya yang pertama adalah dapat menggerakkan benda yang diam, salah satunya pada gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dihasilkan otot untuk mendorong, menarik, mengangkat, atau memindahkan benda.Gaya otot dapat dilakukan dengan memanfaatkan otot tubuh kita untuk dapat memindahkan atau membuat benda bergerak.Contoh gaya dapat menggerakan benda yang diam yaitu sebagai berikut.Mengayuh sepeda untuk membuat sepeda berpindah tempat.

2.Menghentikan Gerakan Benda

Selain menyebabkan benda diam menjadi bergerak, kita juga dapat memanfaatkan gaya untuk menghentikan gerak benda.Contohnya ketika kita menangkap bola

yang melambung, menahan benda yang jatuh, atau mengerem sepeda.Kita dapat menghentikan gerakan benda dengan memanfaatkan gaya gesek atau gaya otot. Gaya gesek terdapat pada roda sepeda yang berhenti ketika rem ditarik, sedangkan gaya otot terdapat pada cara kita menahan benda agar tidak jatuh dan bisa ditangkap.

3.Mempercepat dan Memperlambat Gerakan Benda

Setelah membuat benda diam bisa bergerak, gaya juga dapat mengubah kecepatan gerakan benda.

4.Memengaruhi Arah Gerakan Benda

Gaya dapat mengubah arah benda yang kita gerakkan, baik secara dorongan maupun tarikan. Misalnya, ketika kamu mengendarai sepeda dan hendak mengubah arah haluan, maka kamu akan menggunakan rem (terjadi gaya gesek), kemudian membelokkan arah sepeda (gaya otot).

2.1.13 Jenis-jenis gaya

1. Gaya otot

   Jenis gaya yang muncul akibat kerja otot dari makhluk hidup, baik manusia ataupun hewan. Contohnya, ketika sedang mencuci baju, Anda menggunakan otot untuk mengucek baju yang kotor.

2. Gaya gesek

   Jenis gaya ini muncul ketika ada dua objek benda yang saling bersentuhan atau bergesekan. Contoh gaya gesek adalah ketika Anda mendorong kotak yang berat di lantai.

3. Gaya pegas

   Jenis gaya ini muncul saat ada benda yang mengalami peregangan lantaran sifatnya yang elastis. Contoh gaya pegas dapat dilihat pada kerja *shock* motor, yang membuat penumpang tidak merasakan sakit saat melewati jalan berlubang.

4. Gaya Magnet

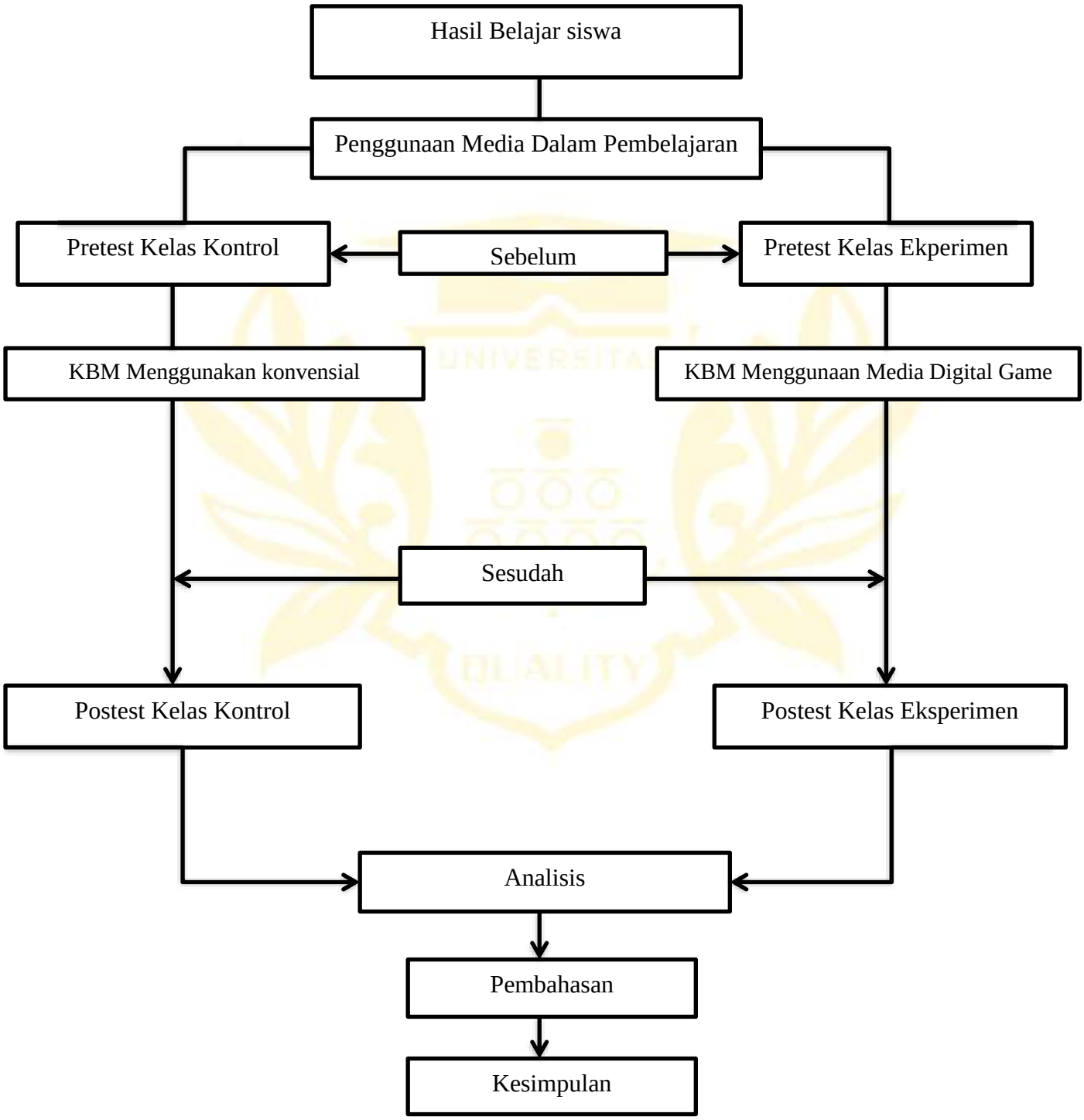
   Gaya yang tak memerlukan sentuhan, namun dideskripsikan sebagai gaya yang dapat menarik magnet serta benda khusus lain, seperti besi dan logam. Contoh gaya magnet dapat Anda rasakan di spiker gawai Anda.

5. Gaya gravitasi

   Gaya gravitasi adalah tarik ke suatu titik pusat benda. Contohnya, gravitasi bumi yang mengakibatkan makhluk di dunia tidak melayang di udara.

2.2. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Digital *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu Yaitu :



2.3.Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara yang dapat disimpulkan dari permasalahan penelitian, sampai terjawab melalui pembuktian data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini : Ada Pengaruh Media Pembelajaran Digital *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu.

2.4.Defenisi Operasional

Hasil Belajar merupakan gambaran perkembangan peserta didik dalam proses awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian mengukur kemampuan siswa pada materi gaya terhadap benda

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan aktivitas dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, media ini dirancang khusus sesuai dengan model pembelajaran tertentu. Tujuannya adalah untuk memberikan kontribusi terhadap pengajaran yang efektif, sehingga dapat membantu siswa mencapai potensi tertinggi mereka.

Game Based Learning merupakan perwujudan dari sebuah pembelajaran yang menggunakan permainan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi serta mengukur tingkat pemahaman peserta didik dan dilakukan evaluasi.

Model Pembelajaran *Inqury* Model pembelajaran inquiry adalah suatu proses pembelajaran yang didasarkan pada penemuan pengetahuan/konsep melalui proses berpikir secara sistematis menggunakan metode ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda smati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat