

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Aqib (2020:31) “belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apa bila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar”. Setyosari (2020:6) “Belajar itu adalah suatu perubahan dari suatu keadaan ke keadaan lain”. Hapudin (2021:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis”. Jusmawati, dkk (2020:1) mengemukakan bahwa “Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada individu baik dari bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap atau tingkah laku, keterampilan, kecakapan, mental, kemampuan dan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu belajar”.

Bedasarkan menurut beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Belajar adalah proses penting untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang dunia sekitar.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Dalman (2019) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah sebuah proses perubahan sikap dan prilaku seorang atau kelompok melalui sebuah pengajaran dan penelitian tertentu”. Aqib (2020:29) menyatakan “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Jusmawati (2020:5) menyatakan “pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui pengalaman dan instruksi untuk mengembangkan pribadi menjadi lebih baik.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Setyosari (2020:3) menyatakan :

Mengajar menuntut beberapa kemampuan atau kompetensi, antara lain isi atau bidang studi yang selanjutnya disebut sebagai kompetensi akademik; kemampuan untuk menyampaikan isi, menggunakan strategi atau metode dan media, melakukan evaluasi atau asesmen yang selanjutnya disebut kompetensi pada gogis; kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik, staf sekolah, orang tua dan pihak – pihak yang berkepentingan dengan pendidikan, yang selanjutnya disebut sebagai kompetensi sosial; serta kemampuan untuk mengendalikan diri, mengelola diri, mengembangkan diri dan sebagainya yang bias kita sebut sebagai kompetensi personal.

Karwono dan Muzni (2020:8) Mengajar adalah terjemahan dari teaching secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Mengajar adalah proses menyampaikan pengetahuan dan keterampilan atau ilmu kepada orang lain dengan bertujuan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seseorang.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Lufri, dkk (2020:16) Hasil belajar merupakan proses pembelajaran yang keberhasilannya di ukur dari seberapa jauh hasil belajara yang di capai, disamping diukur dari segi prosesnya. Jusmawati (2020:15) “Hasil belajar adalah kemapuan-kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Siregar (2023: 56) “hasil belajar adalah hasil yang telahdicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang

berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar”.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian atau hasil yang di peroleh seseorang setelah melakukan suatu proses pembelajaran.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Jusmawati (2020:10) menyatakan bahwa “Model pembelajaran secara umum adalah suata cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran” . Helmiati (2020:19) menyatakan bahawa “Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”.

Menurut Hasan, dkk (2021:29) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna”.

Beberapa pernyataan dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pendekatan yang sistematis yang digunakan untuk merancang, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Model *Inquiry*

Menurut Bayu Kelana (2021:21) menyatakan bahwa : “*Inquiry* merupakan aktiitas belajar yang mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, menemukan pengetahuan atau pemahaman untuk menyelidiki sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri”.

Arden dkk (2023:115) menyatakan:” model inkuiri merupakan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk bertanya, meneliti, atau menyelidiki sesuatu. yang

melibatkan seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga dapat merumuskan sendiri”.

Musyawir (2022:114) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran secara yang penuh melibatkan peserta didik pada proses pembelajaran, menyelidiki persoalan dan permasalahan, serta menemukan secara mandiri solusi dari masalah yang diselidiki”.

Beberapa defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah pendekatan belajar yang menekankan pada proses berpikir kritis dan penyelidikan untuk menemukan dan memahami konsep atau pengetahuan baru.

2.1.6 Langkah langkah Model *Inquiry*

Arden, Simeru, dkk (2023: 117) menjelaskan lima tahap pembelajaran dalam "Peraturan tentang Pendidikan Dasar dan Menengah dan Manajemen Budaya (Rekomendasi No. 103/2014 tentang Pendidikan Dasar), beberapa langkah pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1 Observasi merupakan cara untuk memprioritaskan makna dari proses pembelajaran. Kegiatan belajar dalam proses observasi adalah menggunakan panca indera untuk membaca, menonton (tanpa alat atau tanpa alat), mendengarkan, melihat, mendengarkan, merasakan, merasakan, mencium, dan lain-lain tanpa menggunakan atau menggunakan alat. Hasilnya adalah ilustrasi fakta/fenomena. Kemampuan untuk berkembang adalah melatih keikhlasan dan ketelitian.
- 2 Menanya. Menanya adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menanyakan tentang isi atau pertanyaan yang diamati untuk memperoleh informasi lain tentang isi yang diamati (mulai dari fakta, konsep, pertanyaan prosedural hingga pertanyaan hipotetis). Hasilnya adalah keingintahuan tentang hal-hal yang belum dipahami. Kemampuan yang dikembangkan mengembangkan kreativitas, keingintahuan, dan pemikiran

kritis dari kemampuan mengajukan pertanyaan, untuk mencapai kecerdasan dalam pembelajaran.

- 3 Kumpulkan informasi/coba. Mengumpulkan informasi atau melakukan percobaan merupakan kegiatan pembelajaran berupa percobaan, demonstrasi, menirukan tindakan, membaca berbagai materi dan materi wawancara. Hasilnya adalah data/informasi. Kemampuan yang dikembangkan dalam proses mengumpulkan informasi atau bereksperimen adalah mengembangkan sikap serius, jujur dan sopan, menghargai pendapat orang lain, memiliki kemampuan berkomunikasi, menggunakan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai metode pembelajaran, dan mengembangkan pembelajaran sepanjang hayat.
- 4 Penalaran/asosiasi. Suatu proses pembelajaran dalam pengolahan informasi, analisis data, serta menemukan pola dan kesimpulan. Kegiatan ini hasilnya diolah dan digeneralisasikan data/informasi. Kemampuan pengembangan dalam proses mengasosiasikan atau mengolah informasi berkembang menjadi kejujuran, ketelitian, disiplin, ketaatan pada aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan program, dan mampu meringkas dan berfikir nyata dalam kesimpulan.
- 5 Komunikasi. Awal dari proses dapat dimulai dari kegiatan untuk hasil dan kesimpulan berupa demonstrasi, demo kerja, kunjungan kerja, laporan lisan maupun tertulis. Kemampuan yang berkembang pada fase komunikasi adalah mengembangkan keterampilan berpikir yang jujur, teliti, toleran, dan sistematis, mengemukakan pendapat dengan padat, serta mengembangkan keterampilan berbahasa yang sesuai. Hasil pekerjaan rumah diselesaikan secara berkolaboratif, serta dipresentasikan atau dilaporkan kepada pendidik. Kegiatan kesimpulan merupakan kelanjutan dari kegiatan pengolahan dan dapat dilakukan secara bersama-sama atau mandiri setelah kegiatan pengolahan informasi. Hasil kerja kolaboratif dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis dan dapat dijadikan bahan untuk portofolio kelompok atau individu. Pada tahap ini,

meskipun tugas diselesaikan dalam kelompok portofolio yang terdapat pada file atau folder peserta didik akan diisi dengan hasil pekerjaannya masing-masing.

Diharapkan dengan kegiatan terakhir ini peserta didik dapat saling bertukar kesimpulan yang diambil dari kelompoknya, atau hasil kerja yang disusun dalam kelompok maupun secara individu. Pendidik dapat mengklarifikasi kegiatan komunikasi sehingga peserta didik mengetahui dengan benar apakah jawabannya benar atau perlu dikoreksi.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Model *Inquiry*

Menurut Sarwandi (2022:121) terdapat beberapa keunggulan dalam penggunaan model pembelajaran inquiry, di antaranya:

1. "*Self-concept*" dalam diri peserta didik dapat dibentuk dan dikembangkan, sehingga peserta didik dapat memahami konsep dasar dan ide atau gagasan yang lebih baik.
2. Membantu peserta didik dalam menggunakan ingatan dan transfer pengetahuan pada pengalaman proses pembelajaran yang baru.
3. Menstimulasi peserta didik dalam berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, memiliki objektivitas, terbuka, dan jujur.
4. Mendorong peserta didik dalam merumuskan hipotesis secara mandiri dan berpikir intuitif.
5. Memberi kepuasan kepada peserta didik yang berasal dari peserta didik.
6. Kecakapan dan bakat peserta didik dapat dikembangkan.
7. Memberi ruang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri.
8. Peserta didik dapat menghindari cara belajar konvensional.
9. Peserta didik memiliki waktu yang cukup dalam proses asimilasi dan akomodasi informasi.

Menurut Sarwandi (2022:121) beberapa kelemahan dalam model pembelajaran inquiry, antara lain:

1. Guru yang tidak merumuskan pertanyaan yang baik kepada peserta didik, atau pertanyaan yang ambigu, maka akan menyebabkan kebingungan pada peserta didik dan pertanyaan yang tidak terarah.
2. Seringkali guru mengalami kesulitan saat melakukan perencanaan karena perbedaan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya.
3. Pelaksanaan model pembelajaran inquiry membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding proses pembelajaran konvensional.
4. Model pembelajaran *inquiry* sukar dilaksanakan pada jumlah peserta didik yang relatif banyak dalam kelas.
5. Jika Indikator keberhasilan belajar berorientasi pada penguasaan konsep materi, maka model ini sulit diterapkan dalam kelas oleh guru.

2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hasan (2021:29) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran serta utuh dan bermakna”.

Menurut Yunita (2020:1) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sara penghubung atau segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau meyalurkan pesan dari sumber secara terencana dari lingkungan yang kondusif dalam proses belajar mengajar efisien dan efektif untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik”. Widyastuti (2022:2) menyatakan “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar”.

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih efektif.

2.1.9 Pengertian Media *Powerpoint*

Menurut Widyastuti (2022:162) menyatakan bahwa “*Powerpoint* salah satu software yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran yang berupa persentasi. *Powerpoint* (PPT) ini sangat fleksibel dalam penggunaannya karea dapat dipadukan dengan media lain”. Husein Batubara (2021:134) menyatakan “Program *powerpoint* adalah salah satu paket program *Microsoft pffice* sebagaimana *Microsoft word* dan *exel*”. Menurut Yunita (2020:3) menyatakan “*Microsoft powerpoint* adalah sebuah program aplikasi *Microsoft office* yang berguna sebagai media persentasi dengan menggunakan beberapa *side*”.

Berdasarkan menurut beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* merupakan salah satu jenis media visual dan audiovisual yang digunakan dalam pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk membuat persentasi yang terdiri dari slide yang berisis teks, gambar, animasi, video, audio.

2.1.10 Pengertian IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam satu mata pelajaran.

Wijayanti dan Ekantini (2023:7) “IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains”. Menurut Masrifah (2023:86) “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”.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahawa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk memberi pemahaman yang komprehensif dan holistic kepada siswa.

2.1.11 Tujuan IPAS

Masrifah (2023:88) adapun yang menjadi tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila sebagai berikut.

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

2.1.12 Materi Pembelajaran

Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi pada kelas 5 SD kurikulum merdeka pada bab 5 topik b “Bagaimana bumi kita bisa berubah?”.

Permukaan bumi terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Di ambil dari buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V Bab 4 Topik B tentang berubahnya bentuk permukaan bumi, perubahan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, baik karena tindakan manusia maupun

karena faktor alam. Perubahan yang disebabkan oleh faktor alam melibatkan berbagai fenomena alam, seperti gempa bumi, letusan gunung, tsunami, hujan badai, dan angin topan. Terjadinya berbagai fenomena alam tersebut memiliki potensi untuk mengubah kondisi lingkungan di sekitarnya secara semipermanen.

Contoh perubahan permukaan bumi yang disebabkan oleh faktor alam adalah tsunami yang dapat meluluhlantakkan apapun yang dilewati oleh air bah tersebut. Ketika tsunami terjadi, bangunan ataupun tumbuhan dapat tersapu oleh air dan membuatnya rata dengan tanah. Contoh lainnya dapat kita lihat pada fenomena meletusnya Gunung Tambora di Pulau Lombok pada tahun 1815. Pada awalnya, Gunung Tambora memiliki ketinggian 4.200 meter di atas permukaan air laut (dpl). Namun, setelah meletus, tinggi Gunung Tambora berkurang menjadi hanya 2.800 meter dpl.

Selain ketinggian gunung yang berubah, fenomena letusan Gunung Tambora juga membuat struktur gunung tersebut ikut berubah. Gunung Tambora yang awalnya memiliki puncak berbentuk kerucut berubah menjadi kehilangan kerucutnya. Setelah letusan terjadi, puncak kerucut Gunung Tambora menjadi hilang dan berubah menjadi kawah dengan ukuran yang sangat besar. Secara umum, perubahan yang terjadi akibat faktor alam ini sulit untuk dikendalikan oleh manusia. Akan tetapi, berbeda dengan perubahan karena faktor alam yang sulit untuk dikendalikan, perubahan permukaan bumi karena tindakan manusia merupakan perubahan yang dapat dikendalikan.

Beberapa contoh perubahan permukaan bumi yang disebabkan oleh aktivitas manusia adalah pembangunan area perumahan, pabrik, jalan tol, maupun gedung-gedung perkantoran di daerah hutan, tepi sungai, ataupun area persawahan. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh manusia ini dapat menyebabkan kondisi alam mengalami perubahan. Keberadaan hutan yang awalnya lebat dapat menjadi gundul dan gersang karena ditebang demi membangun berbagai infrastruktur yang digunakan oleh manusia.

Bisa juga sungai yang awalnya memiliki air yang jernih dan segar menjadi kotor akibat dari adanya pembangunan pabrik yang terletak di hulu sungai. Selain perubahan-perubahan di atas, perubahan alam di bumi juga dapat dilihat dari adanya perubahan cuaca. Perubahan cuaca merupakan perubahan yang bersifat sementara. Cuaca merupakan keadaan udara di atmosfer pada waktu dan tempat tertentu yang sifatnya tidak menentu dan berubah-ubah. Perubahan cuaca yang terjadi di suatu daerah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti angin, temperatur udara, dan juga hujan. Hujan merupakan salah satu peristiwa alam yang menjadi bagian dari siklus air. Siklus air sendiri merupakan proses perpindahan air dari permukaan bumi ke atmosfer yang terjadi secara terus-menerus. Berikut ini penjelasan lebih lengkap mengenai proses terjadinya siklus air.



Gambar 2.1 Tahap Terjadinya Siklus Air

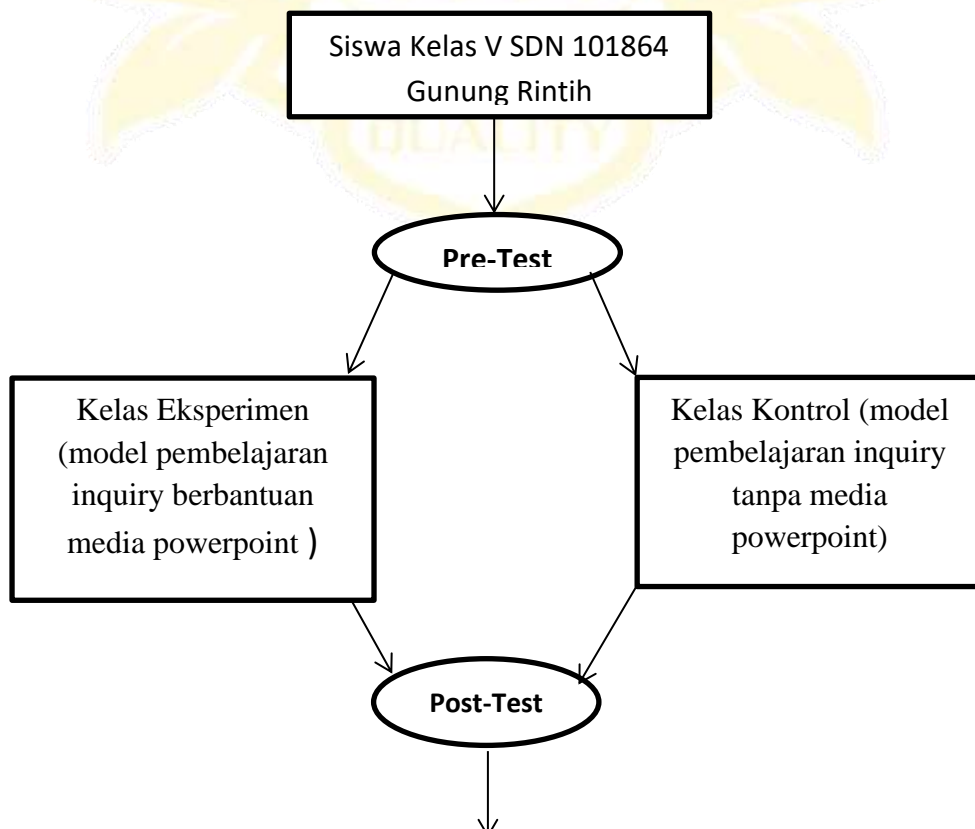
Sumber: jogja.tribunnews.com

- 1 Air yang berada di daratan, baik yang berada di atas permukaan tanah maupun di dalam tanah akan bergerak menuju ke lautan.
- 2 Air laut yang disinari oleh cahaya matahari akan mengalami perubahan bentuk menjadi uap. Proses ini dapat disebut sebagai proses evaporasi.
- 3 Uap air tersebut kemudian akan mengumpul di atmosfer, mengalami proses kondensasi, dan membentuk awan.
- 4 Awan yang terbentuk akan dibawa terbang oleh angin dan berkumpul dengan awan lainnya.

- 5 Semakin banyak awan yang berkumpul, maka uap air yang terkumpul akan menjadi semakin banyak. Kemudian awan tersebut akan mengalami proses presipitasi atau dalam istilah lain lebih sering kita kenal sebagai hujan.

2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar siswa akan lebih optimal apabila terdapat ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru sebagai pemeran utama harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menekankan pada proses eksplorasi dan penemuan pengetahuan oleh siswa itu sendiri, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Penggunaan media *PowerPoint* sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat membuat proses inkuiri lebih terstruktur dan menarik, serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. pembelajaran *Inquiry* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2024/2025.



HASIL

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.3 Defenisi Oprasional

1. Belajar adalah proses penting untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang dunia sekitar dengan menggunakan model pembelajaran inquiry berbantuan media powepoint
2. Hasil belajar adalah pencapaian atau hasil yang di peroleh seseorang setelah melakukan suatu proses pembelajaran menggunakan model inquiry berbantuan powerpoint
3. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pendekatan yang sistematis yang digunakan untuk merancang, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran tema mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah
4. Model *inquiry* adalah pendekatan belajar yang menekankan pada proses berpikir kritis dan penyelidikan untuk menemukan dan memahami konsep atau pengetahuan baru.
5. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah kepada siswa dengan lebih efektif.
6. Media *powerpoint* merupakan salah satu jenis media visual dan audiovisual yang digunakan dalam pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk membuat persentasi yang terdiri dari slide yang berisis teks, gambar, animasi, video, audio.
7. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah menggunakan model pembelajaran inquiry berbantuan media powerpoint

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2022: 99) menyatakan:

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih T.P 2024/2025.

