

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Proses belajar dapat dilakukan dimana saja, salah satunya adalah sekolah. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antar stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang merupakan salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Menurut Watson (2018:2) teori belajar sesuai dengan proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur.

Selanjutnya Moh.Suardi & Syohfrianisda (2018:11) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai sumber pendorong situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.

Psikolog belajar adalah sebuah disiplin psikologi yang berisi teori-teori psikologi mengenai belajar, terutama mengupas bagaimana cara individu belajar atau melakukan pembelajaran. Sebagai sebuah disiplin ilmu yang merupakan cabang dari psikologi, yang kajiannya di khususkan pada masalah belajar, maka psikologi belajar memiliki ruang lingkup disekitar masalah belajar saja, tetapi ruang lingkup belajar yaitu masalah belajar, proses belajar, dan situasi belajar.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang tidak hanya sekedar menghafal atau menerima pengetahuan, tetapi juga usaha untuk memahami, mengembangkan diri sendiri, dan mengubah cara berpikir serta bertindak ke arah yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Salah satu pengertian pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Gagne (1977): *“instruction as a set of internal events design to support the several process of learning which are internal”*. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal.

Moh.Suardi & Syofrianisda (2018:4) Pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang kekal, akibat dari perubahan dalaman dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan pertumbuhan dan kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti obat-obatan dan penyakit.

Selanjutnya Moh.Suardi & Syofrianisda (2018:7) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Kemudian Djamaluddin dan Wardana (2019:13) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan,

dievaluasi, secara sistematis agar subjek pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Faizah,2017:179).

Kesimpulan, Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu megubah perilaku melalui pengalaman belajar.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting yang digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Melalui hasil belajar dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan siswa.

Sudjana (2017:22), menyebutkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. ementara itu, Dimiyati dan Mudjiono (2018:23) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa.

Selanjutnya, Nana Sudjana (2019:45) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pandangan ini sejalan dengan Bloom (dalam Suprijono, 2016:35) yang menyatakan bahwa hasil belajar terbagi ke dalam tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir, (2) ranah afektif yang berhubungan dengan sikap dan nilai, serta (3) ranah psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan melakukan suatu tindakan.

Kemudian, Hamzah B. Uno (2018:74) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik berupa penguasaan konsep, pembentukan sikap, maupun pengembangan keterampilan. Dengan kata lain, hasil belajar bukan hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada sikap dan keterampilan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

1. Merupakan perubahan kemampuan siswa setelah melalui pengalaman belajar.
2. Menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru.
3. Dapat diukur dan dievaluasi baik melalui tes maupun non-tes.
4. Meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga mencerminkan perkembangan siswa secara menyeluruh.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan, dapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang diwujudkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, dan dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran.

2.1.4 Pengertian Metode Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan metode-metode pembelajaran yang ada pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal. Metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur, Darmadi (2017:175).

Menurut Isrok'atun dan Amelia Rosmala (2021:38) "Merupakan bentuk nyata dari sebuah strategi pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara dalam melakukan sesuatu atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran. Menurut Darmadi dalam buku Lufri, Dkk 2020 (2020:48) "Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat dicapai dengan baik".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

2.1.5 Pengertian Metode Inkuiri

Metode Inkuiri adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah di dapatkan selama belajar. Inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif (Mulyasa, 2003:234). Senada dengan pernyataan ini, metode inkuiri menurut Suryosubroto (2002:192) adalah perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam. Artinya proses inkuiri mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan data dan menganalisis data, menarik kesimpulan dan sebagainya. Jadi, inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pernyataan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis.

Berdasarkan definisi inkuiri di atas, dapat dikatakan bahwa inkuiri merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan pengetahuan atau pemahaman, mulai dari merumuskan masalah, mengumpulkan data atau informasi, mengajukan pertanyaan, membuat hipotesis, melakukan percobaan, menganalisa hasil percobaan, dan membuat kesimpulan.

Secara keseluruhan metode inkuiri ini ialah teknik pembelajaran yang berlangsung dengan meletakkan dasar dengan pengembangan perspektif logis siswa dan menuntut siswa menemukan sendiri jawaban suatu masalah berdasarkan hasil observasi atau pengamatannya. Tujuan utama inkuiri adalah untuk membantu kemandirian peserta didik dalam mengadakan penyelidikan melalui disiplin berpikir yang benar. Peserta didik diharapkan dapat menyelidiki mengapa suatu peristiwa dapat terjadi serta mengumpulkan dan mengolah data secara ilmiah untuk mencari jawabannya.

2.1.6 Karakteristik Metode Inkuiri

Ada beberapa hal yang menjadi karakteristik utama dalam pembelajaran Inkuiri yaitu:

1. Inkuiri menekankan peserta didik secara penuh dalam aktivitas mencari dan menemukan. Dalam hal ini peserta didik tidak hanya menerima pelajaran melalui penjelasan yang diberikan oleh pendidik, tetapi peserta didik juga berperan dalam menentukan sendiri inti materi yang dipelajari.
2. Semua kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik diarahkan pada pencarian dan penemuan jawaban sendiri dan sesuatu yang dipertanyakan, sehingga dengan begitu dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik. Pembelajaran inkuiri menempatkan pendidik sebagai fasilitator dan memotivasi peserta didik, bukan sekedar sumber belajar.
3. Tujuan dari pembelajaran inkuiri dalam proses pembelajaran yaitu mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, kritis dan logis dan mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Peserta didik tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran akan tetapi juga menggunakan kemampuan yang dimiliki secara optimal.

Menurut Carol C. Kuhlthau dan Ross J. Todd, terdapat enam karakteristik dari pembelajaran inkuiri yaitu:

1. Peserta didik belajar aktif dan terefleksi pada pengalamannya
2. Peserta didik belajar berdasarkan apa yang mereka ketahui
3. Melalui bimbingan dan arahan dari pendidik peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya dalam proses pembelajaran
4. Perkembangan dari peserta didik terjadi melalui tahapan-tahapan
5. Peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda dalam proses pembelajaran
6. Peserta didik dapat belajar melalui kegiatan interaksi sosial dengan orang-orang disekitar.

2.1.7 Langkah-langkah Metode Inkuiri

Metode pembelajaran Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya, Yoki Ariyana, Dkk (2018:30). Menurut Sanjaya (2012:112) mengemukakan secara umum bahwa “proses pembelajaran yang menggunakan metode inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi, langkah ini merupakan langkah untuk membina suasana pembelajaran yang responsif sehingga dapat mengajak siswa untuk berfikir memecahkan masalah.
2. Merumuskan masalah, merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka teki yakni persoalan yang menantang siswa berfikir kritis dalam mencari jawaban permasalahan yang tepat.
3. Mengajukan hipotesis, Dalam langkah ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan permasalahan yang telah diberikan.
4. Mengumpulkan data, mengumpulkan data adalah aktivitas menyaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang di ajukan. Kegiatan mengumpulkan data meliputi percobaan.
5. Menguji hipotesis, menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang di anggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.
6. Merumuskan Kesimpulan, merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menjalankan sebuah pembelajaran inkuiri harus terlebih dahulu melakukan langkah-langkah yaitu dimulai dari orientasi, merumuskan masalah, mencari masalah hingga memecahkan masalah.

2.1.8 Langkah-langkah Metode Inkuiri Berbantuan Media Canva Interaktif

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode inkuiri berbantuan media canva interaktif meliputi :

1. Orientasi, langkah ini merupakan langkah untuk membina suasana pembelajaran yang responsif sehingga dapat mengajak siswa untuk berfikir memecahkan masalah.
2. Merumuskan masalah, merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka teki yakni persoalan yang menantang siswa berfikir kritis dalam mencari jawaban permasalahan yang tepat.
3. Mengajukan hipotesis, dalam langkah ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan permasalahan yang telah diberikan.
4. Menampilkan video animasi yang dibuat dari media canva, Setelah siswa mengemukakan pendapat tentang permasalahan yang telah diberikan guru disini menyajikan video animasi yang akan di tonton siswa sebagai bahan atau sumber pengumpulan data.
5. Mengumpulkan data, mengumpulkan data adalah aktivitas menyaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang di ajukan. Kegiatan mengumpulkan data meliputi percobaan.
6. Menguji hipotesis, menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang di anggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.
7. Merumuskan Kesimpulan, merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Dengan mengikuti seluruh tahapan metode inkuiri berbantuan media Canva interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menemukan pengetahuan melalui pengamatan, dan analisis data. Penggunaan media Canva dalam bentuk video animasi membantu memperjelas konsep dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dengan demikian, penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa, khususnya dalam materi pembelajaran sains seperti metamorfosis.

2.1.9 Kelebihan dan Kelemahan Metode Inkuiri

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh setiap pengajar untuk dapat menggunakan metode pembelajaran inkuiri yang baik. Setiap metode pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Sari dan Nugroho (2021), kelebihan dan kelemahan metode inkuiri adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan metode inkuiri, yaitu:
 - a. Metode inkuiri merupakan metode pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.
 - b. Metode inkuiri memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
 - c. Metode inkuiri merupakan metode yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya perubahan.
 - d. Keuntungan lainnya adalah metode pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar yang bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.
2. Kelemahan metode inkuiri, yaitu:
 - a. Jika metode inkuiri digunakan sebagai metode pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
 - b. Metode ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
 - c. Dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.

2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Arsyad mendeskripsikan media dalam arti proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sementara itu, Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sejalan dengan pendapat diatas, Kustandi & Sutjipto juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.11 Pengertian Media Canva Interaktif

Media interaktif adalah alat yang memungkinkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Menurut Mayer (2021), Dengan mendorong partisipasi aktif dan visualisasi, media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media interaktif dapat membuat mata pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan lebih menarik untuk dipelajari anak-anak. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses belajar yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui kombinasi elemen visual, audio, dan interaksi pengguna. Canva merupakan aplikasi platform yang bisa di akses dengan mendownload aplikasinya atau juga bisa diakses dengan mengunjungi website resmi Canva melalui google. Mengakses Canva melalui aplikasi maupun website, diperlukannya adanya koneksi ke jaringan internet yang stabil agar tidak terdapat gangguan selama proses pencarian.

Menurut Rainbow, Canva adalah alat kreatif dan kolaboratif yang sesuai untuk semua tingkatan kelas, menjadi satu-satunya platform desain yang diperlukan di kelas. Pada Triningsih, disebutkan bahwa Canva sangat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran. Penggunaan media canva interaktif sangat penting dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya di jenjang Sekolah Dasar. IPAS mengandung banyak konsep abstrak yang sulit dipahami peserta didik hanya dengan penjelasan verbal atau teks dalam buku pelajaran. Penggunaan Canva mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi, keterampilan, kreativitas, dan keunggulan lainnya. Media yang bersifat interaktif tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui interaksi langsung antara peserta didik dengan materi ajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurfadhillah et al. (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menuntut keterlibatan aktif seluruh indera peserta didik sehingga proses belajar menjadi bermakna dan menyenangkan.

2.1.12 Kelebihan Media Canva Interaktif

Canva memiliki beberapa keunggulan sebagai platform desain grafis. Pertama, tersedia beragam template menarik. Kedua, berkat berbagai fungsi yang disediakan, Canva dapat meningkatkan kreativitas baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik. Ketiga, antarmuka aplikasi yang sederhana memungkinkan penghematan waktu. Keempat, fleksibilitas penggunaan tidak terbatas pada laptop saja, tetapi juga dapat dilakukan melalui ponsel atau perangkat gawai lainnya. Kumpulan keunggulan ini menjadikan Canva sebagai platform desain grafis yang diminati dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan.

2.1.13 Kekurangan Media Canva Interaktif

Meskipun Canva memiliki berbagai keunggulan sebagai aplikasi desain grafis, ada juga beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika tidak ada akses internet atau kuota

pada perangkat ponsel atau laptop, pengguna tidak dapat menggunakan Canva untuk mendesain. Kedua, sebagian template, stiker, ilustrasi, dan font di Canva bersifat berbayar. Namun, banyak pilihan template menarik yang tersedia secara gratis. Ketiga, terkadang mungkin terjadi bahwa template yang dipilih memiliki kesamaan pola dengan desain, gambar, atau warna yang digunakan oleh orang lain. Meskipun begitu, kelemahan-kelemahan ini dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi desain grafis lain yang lebih canggih atau dengan memanfaatkan Canva sebagai alat tambahan untuk membuat desain sederhana dan cepat.

Karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa Canva memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk fitur berbayar dan gratis. Namun, adanya berbagai template menarik dan gratis memungkinkan pengguna untuk merancang materi menarik dengan mengandalkan kemampuan kreatif mereka sendiri.

2.1.14 Hakikat Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 tahun 2022 menjelaskan IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati serta mengkaji manusia sebagai makhluk sosial di lingkungannya. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang memberikan dasar pengetahuan penting tentang lingkungan, masyarakat, dan hubungan keduanya (Yasmini, 2022). Dalam pendidikan dasar, IPAS berperan dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang dunia di sekitar mereka, serta membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Materi IPAS yang terkait dengan kehidupan sehari-hari membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi peserta didik. Ilmu pengetahuan alam dan sosial berperan sebagai gambaran Profil Pelajar Pancasila di Indonesia. Anak usia SD masih memandang segala sesuatu secara utuh dan terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS. 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. Secara umum, ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pemaparan di atas IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan penggabungan dua mata pelajaran 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. Tujuan pembelajaran IPAS adalah meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam mempelajari alam semesta dan kehidupan manusia di sekitarnya, berperan untuk menjaga, melestarikan, dan memelihara lingkungan alam, peserta didik dapat merumuskan hingga memecahkan masalah, memahami dirinya sendiri dan kehidupan manusia dari waktu ke waktu, memahami dan mengembangkan konsep IPAS di kehidupan sehari-hari peserta didik.

2.1.15 Materi Metamorfosis

2.1.15.1 Pengertian Metamorfosis

Metamorfosis merupakan perubahan bentuk tubuh yang dialami oleh hewan sepanjang proses daur hidupnya. Daur hidup sendiri dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi secara berurutan dalam kehidupan suatu makhluk hidup sejak lahir hingga akhirnya mencapai tahap dewasa. Proses pertumbuhan dan perkembangan ini dikenal juga dengan istilah siklus hidup, yakni perjalanan makhluk hidup dari mulai menetas atau dilahirkan sampai siap bereproduksi. Setiap hewan memiliki daur hidup yang tidak sama. Pada sebagian jenis hewan, terdapat perubahan bentuk yang cukup nyata, sementara pada jenis lain tidak terlihat perbedaan yang signifikan. Perbedaan tersebut muncul karena adanya variasi dalam proses perkembangan, sehingga ada hewan yang mengalami metamorfosis dan ada pula yang tidak mengalaminya.

Hewan dikatakan tidak mengalami metamorfosis apabila bentuk tubuhnya relatif tetap, artinya penampilan fisik dan fungsi organ tidak mengalami perubahan berarti sejak menetas hingga dewasa. Sebaliknya, hewan disebut mengalami metamorfosis apabila terjadi perubahan bentuk tubuh selama daur hidupnya, atau dengan kata lain, wujud hewan muda tampak berbeda dengan bentuk hewan

dewasa. Perubahan ini bisa terlihat sangat jelas atau hanya sedikit saja. Contoh yang dapat kita lihat pada kehidupan sehari-hari diantaranya: ulat berubah menjadi kupu-kupu, berudu berubah menjadi katak dan telur belalang menetas menjadi nimfa yang mirip dengan belalang dewasa.

2.1.15.2 Jenis-jenis Metamorfosis

Metamorfosis dibedakan menjadi 2 macam. Ada metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

1. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk dan fungsi organ tubuh hewan sejak telur menetas menjadi larva hingga menjadi individu dewasa. Ciri khas metamorfosis sempurna adalah adanya tahap pupa (kepompong) pada serangga dan tahap berudu pada katak. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna memiliki wujud yang sangat berbeda pada tiap fase hidupnya. Saat menetas, bentuk tubuhnya sama sekali tidak menyerupai induknya. Metamorfosis sempurna terdiri dari empat tahap, yaitu telur – larva (ulat) – pupa (kepompong) – imago (dewasa). Metamorfosis sempurna merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang berbeda pada setiap tahapnya. Metamorfosis sempurna dapat dikenali dari beberapa ciri penting, yaitu hewan muda memiliki bentuk tubuh yang berbeda jauh dari induknya dan adanya tahap kepompong atau pupa sebagai masa perubahan besar. Selain kupu-kupu, hewan lain yang mengalami metamorfosis sempurna adalah katak, lalat, nyamuk, dan lebah.

a. Siklus Hidup Kupu-Kupu

Kupu-kupu merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis sempurna, karena memiliki tahap pertumbuhan dari ulat yang berbeda dengan kupu-kupu dewasa.

Proses metamorfosis pada kupu-kupu mengalami empat tahapan. Siklus hidupnya dimulai dari telur, Telur kupu-kupu biasanya menempel di permukaan daun. Telur kemudian menetas menjadi ulat. Ulat itu akan memakan dedaunan selama sehari-hari, lama kelamaan ulat tumbuh semakin besar dan berhenti makan. Setelah 15-20 hari, ulat mulai berubah menjadi kepompong (pupa). Kepompong

biasanya menggantung di ranting tumbuhan atau di daun. Masa kepompong ini berlangsung selama sehari-hari. Jika sudah sempurna dan cukup waktunya, kupu-kupu keluar dari kepompong tersebut dan tumbuh menjadi kupu-kupu dewasa. Kupu-kupu berkembang biak dengan bertelur. Dari telur itu, proses metamorfosis dimulai lagi. Urutan siklus hidup kupu-kupu adalah sebagai berikut : Telur- larva (ulat) – kepompong (pupa) - kupu-kupu muda - kupu-kupu dewasa. Berikut gambar tahapan metamorfosis kupu-kupu:



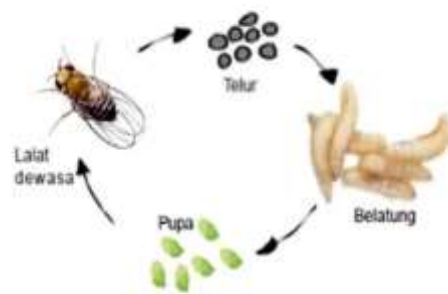
Gambar 2.1 Siklus Hidup Kupu-Kupu

Sumber : <https://brainly.co.id/tugas/32667594>

b. Siklus Hidup Lalat

Lalat termasuk contoh serangga yang mengalami metamorfosis sempurna dalam siklus hidupnya. Seperti halnya kupu-kupu dan nyamuk, metamorfosis lalat melalui urutan mulai dari telur - larva (belatung) - pupa (kepompong) - imago (lalat dewasa). Siklus lalat dimulai dari telur. Telur-telur yang dihasilkan diletakkan di tempat-tempat timbunan sampah, dan diatas makanan yang terbuka. Dalam waktu sekitar 12-24 jam telur-telur itu menetas. Setelah telur-telur itu menetas menjadi larva (belatung), bentuknya seperti cacing kecil. Pada umumnya larva berkembang di kotoran yang basah dan makanan yang membusuk. Setelah beberapa waktu (4-7 hari) larva akan tumbuh menjadi pupa (kepompong). Bentuk pupa lonjong, berwarna cokelat tua. Selanjutnya lalat dewasa akan keluar dari dalam pupa. Untuk lebih jelasnya siklus hidup lalat dapat dilihat seperti pada gambar 2.2 di bawah ini

:



Gambar 2.2 Siklus Hidup Lalat

Sumber : <https://share.google/images/SHKIV3aOWpyvV9eh3>

c. Siklus Hidup Katak

Katak biasanya dapat kita temukan di sawah, hutan dan rawa. Katak merupakan salah satu hewan amfibi yaitu hewan yang hidup di dua alam yaitu di air dan di darat. Sepanjang hidupnya, katak hidup di dua alam. Siklus Kehidupan Katak sangat unik karena mengalami beberapa siklus.

Katak termasuk satu-satunya hewan bukan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna karena memiliki tahap pertumbuhan yang berbeda saat katak muda dan katak dewasa. Seperti hewan lain, siklus hidup katak dimulai dari telur. Telur katak diletakkan di dalam air. Telur katak menetas menjadi berudu (kecebong) yang tumbuh dan hidup di air, memiliki ekor, dan tidak memiliki kaki. Berudu bernapas dengan insang. Kemudian, pada berudu tumbuh sepasang kaki belakang dan disusul sepasang kaki depan. Semakin lama, ekor katak semakin memendek. Kecebong tumbuh dan berubah menjadi katak muda. Akhirnya, ekor katak tidak tampak lagi. Katak muda berubah menjadi katak dewasa yang tidak berekor. Katak dewasa bernapas dengan paru-paru dan kulit. Katak dewasa hidup di air dan di darat. Pada tahap katak dewasa lebih sering berada di darat dan kembali lagi ke air untuk bertelur lagi. Dari telur, daur hidup katak yang baru dimulai lagi.

Urutan daur hidup katak : telur - berudu/kecebong – katak berekor - katak muda - katak dewasa. Perhatikan Gambar 2.3 siklus hidup katak berikut ini yang memperlihatkan proses metamorfosis pada katak.

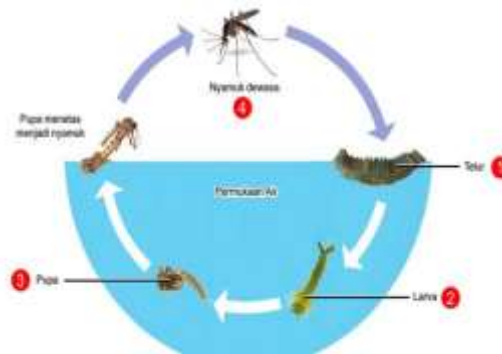


Gambar 2.3 Siklus Hidup Katak

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/681521356137850208/>

d. Siklus Hidup Nyamuk

Semua jenis nyamuk melalui empat tahapan siklus hidup, yaitu telur, larva (jentik), pupa (kepompong), dan dewasa. Dari keempat tahapan tersebut, 3 tahap pertama menjadikan nyamuk hidup dan berkembang di permukaan air. Jadi hidup nyamuk tergantung air. Telur nyamuk biasanya diletakkan di permukaan air, jika telur berada di luar air maka dapat dipastikan telur akan rusak dan mati. Siklus nyamuk dimulai dari telur. Setelah telur nyamuk menetas akan menjadi larva (jentik). Jentik hidup dan memperoleh makanan di air. Selanjutnya, jentik berubah menjadi pupa (kepompong) perlu waktu 1-2 hari saja. Setelah beberapa waktu, pupa berubah menjadi nyamuk dewasa. Setelah bersentuhan dengan udara tidak lama kemudian nyamuk tersebut akan mampu terbang meninggalkan perairan untuk meneruskan hidupnya. Nyamuk perlu waktu 3-10 hari untuk menyelesaikan siklus hidup mereka dari telur sampai dewasa. Urutan siklus hidup nyamuk: telur – larva (jentik-jentik) – pupa (kepompong) – nyamuk dewasa. Untuk lebih jelasnya, perhatikan Gambar 2.4 berikut ini.



Gambar 2.4 Siklus Hidup Nyamuk

Sumber : <https://share.google/images/Ht8Ixui3dQBEGF9iS>

2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap), adalah proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan saat hewan tersebut dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk hewan muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada serangga seperti kecoa, capung, jangkrik, belalang, semut, dan capung. Hewan-hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami tahap larva dan pupa (kepompong). Tahap metamorfosis tidak sempurna yaitu: telur – nimfa – dewasa. Ciri khas metamorfosis tidak sempurna adalah adanya penambahan struktur tubuh, seperti sayap yang muncul pada tahap nimfa (hewan muda).

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna sudah memiliki bentuk yang mirip dengan induknya sejak menetas, hanya saja ukurannya lebih kecil dan belum memiliki organ yang lengkap. Siklus metamorfosis ini hanya terdiri dari tiga tahap, yaitu telur – nimfa (hewan muda) – imago (dewasa). Contohnya adalah belalang, yang berkembang biak dengan cara bertelur.

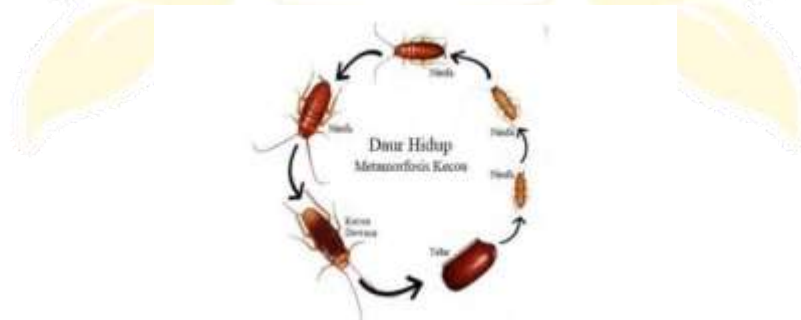
Metamorfosis tidak sempurna merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang tidak terlalu berbeda setiap tahapnya. Ciri-ciri metamorfosis tidak sempurna sebagai berikut memiliki bentuk yang sama antara anakan dan induknya dan tidak mengalami tahap kepompong.

Adapun hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, yaitu belalang, kecoa dan capung.

a. Siklus Hidup Kecoa

Kecoa adalah salah satu contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna dalam hidupnya. Metamorfosis kecoa termasuk metamorfosis tidak sempurna karena ia tidak melalui tahap pupa atau kepompong.

Kecoa memiliki siklus hidup atau metamorfosis yang tidak sempurna karena hanya memiliki tiga tahap saja yaitu: telur – nimfa (bayi kecoa) - dewasa. Tahap pertama adalah telur. Setelah telur menetas akan menjadi nimfa. Dari telur kecoa menetas menjadi nimfa perlu waktu 30-40 hari. Nimfa adalah tahapan tubuh hewan muda. Nimfa pada kecoa memiliki bentuk tubuh yang hampir sama dengan kecoa dewasa, tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum memiliki sayap. Nimfa kemudian menjadi kecoa muda dan hampir menjadi kecoa dewasa. Setelah 5-6 bulan, nimfa mengalami pergantian kulit berkali-kali hingga menjadi kecoa dewasa. Setelah dewasa, kecoa akan bertelur, dan telur tersebut akan menetas. Tahapan perubahan bentuk akan terulang lagi. Urutan siklus hidup kecoa dapat dilihat pada gambar 2.5 berikut.



Gambar 2.5 Siklus Hidup Kecoa

Sumber : <https://www.myedisi.com/adzkie/4838/15094/siklus-hidup-kecoa>

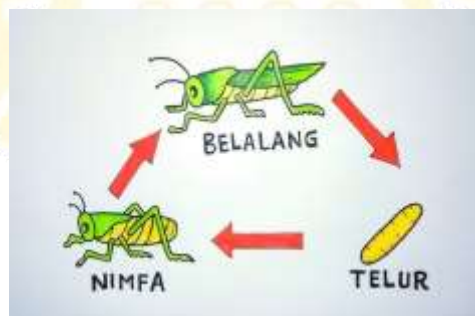
b. Siklus Hidup Belalang

Belalang adalah serangga yang sering menjadi hama tanaman para petani. Sifatnya yang rakus membuat daun-daun tanaman habis dimakannya. Namun demikian, belalang juga memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan

ekosistem, terutama ekosistem sawah. Ia menjadi mangsa bagi beragam jenis burung.

Belalang merupakan hewan yang berkembang biak dengan bertelur, merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis dalam hidupnya. Metamorfosis belalang tergolong jenis metamorfosis tidak sempurna karena tidak mengalami tahap kepompong atau pupa. Seperti halnya kecoa, metamorfosis belalang hanya melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap: telur – nimfa (belalang muda) - belalang dewasa.

Proses metamorfosis belalang diawali dengan tahap telur. Belalang betina umumnya dapat menghasilkan 10 sampai 300 butir telur. Telur tersebut kemudian diletakkan oleh belalang betina pada berbagai tempat, seperti di dedaunan, batang tanaman, hingga di dalam tanah. Telur belalang tersebut kemudian menetas menjadi nimfa atau bayi belalang yang berwarna putih, belum memiliki sayap dengan bentuk seperti belalang dewasa. Nimfa kemudian mengalami pergantian kulit empat kali sehingga menjadi belalang muda dan akhirnya menjadi belalang dewasa yang bersayap. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 2.6 Siklus hidup belalang di bawah.

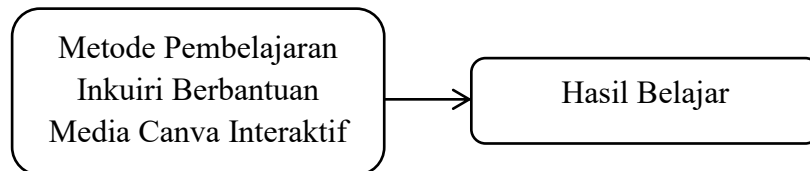


Gambar 2.6 Siklus Hidup Belalang

Sumber: <https://youtu.be/syHRtL3p44s?si=NP6BcwtFU1Tqlxnp>

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjelasan diatas, dari kerangka teoritis, kerangka berpikir pada penelitian ini dituangkan dalam bentuk bagan seperti berikut:



Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti terkait pengaruh metode pembelajaran inkuiri berbantuan media canva interaktif terhadap hasil belajar IPAS materi metamorfosis pada siswa kelas IV UPT SDN 060914 Sunggal. Dalam proses belajar mengajar interaksi antara guru dengan siswa sangat mempengaruhi hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai. Hasil belajar siswa akan lebih optimal apabila terdapat ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti agar dapat memperoleh hasil belajar. Untuk memperoleh hasil belajar IPAS pada materi metamorfosis yang diharapkan, maka seorang guru harus bisa melaksanakan proses belajar mengajar dengan menyenangkan, membuat siswa lebih aktif dan tertarik pada pembelajaran, oleh sebab itu guru harus menggunakan model yang bervariasi dalam mengajar. Metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan materi metamorfosis adalah metode pembelajaran Inkuiri.

Dalam metode pembelajaran Inkuiri ini, pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing, serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling bekerja sama saat menyelesaikan masalah. Metode pembelajaran ini sangat efektif dipakai untuk meningkatkan keaktifan peserta didik untuk mengukur hasil belajar anak dalam memahami materi serta menyelesaikan masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran.

Media canva disini akan menjadi alat bantu untuk pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif yang sesuai untuk semua tingkatan kelas, menjadi satu-satunya

platform desain yang diperlukan di kelas. Penggunaan Canva mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi, keterampilan, kreativitas, dan membantu penyampaian materi pada pembelajaran menggunakan metode pembelajaran inkuiri. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media canva interaktif ini sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran Inkuiri dengan berbantuan media canva interaktif pada pembelajaran IPAS materi metamorfosis dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan, berpikir kritis dan dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas, sehingga pemanfaatan metode pembelajaran Inkuiri berbantuan media canva interaktif diharapkan mampu meningkatkan pelaksanaan dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS serta dapat meningkatkan hasil belajar materi metamorfosis pada siswa kelas IV UPT SDN 060914 Sunggal.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Metode Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Canva Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Metamorfosis pada siswa kelas IV UPT SDN 060914 Sunggal T.A 2025/2026.

2.4 Defenisi Operasional

Pada bagian ini akan dijelaskan defenisi operasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan.

1. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dikelas dalam materi keterampilan menemukan informasi yang tepat pada berbagai teks berita dengan menggunakan Metode Inkuiri.
2. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang guru yang dilakukan untuk kegiatan belajar kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran keterampilan menemukan informasi yang tepat pada berbagai teks berita dengan menggunakan Metode Inkuiri.

3. Hasil belajar adalah perolehan nilai yang didapatkan dari hasil *pretes* dan *posttest* pada penelitian ini.
4. Canva adalah alat kreatif dan kolaboratif yang sesuai untuk semua tingkatan kelas, menjadi satu-satunya platform desain yang diperlukan di kelas dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi, keterampilan, kreativitas, dan keunggulan lainnya.
5. Metode Inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya metode inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar.

