

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Sebagaimana diuraikan dalam KBBI, belajar adalah 1) usaha memperoleh kecerdasan atau pengetahuan, 2) mengamalkan, dan 3) mengubah sikap atau reaksi berdasarkan pengalaman.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Paul, menurut Sardiman (2014:38), pembelajaran terdiri dari eksplorasi makna-makna yang diciptakan siswa dari apa yang didengar, dirasakan, dilihat, dialaminya. Menurut teori perilaku, belajar adalah proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi sering terjadi stimulus-respon.

Menurut teori behavioral, inti belajar adalah kemampuan manusia dalam merespon rangsangan yang sampai padanya. Menurut teori kognitif, belajar diartikan sebagai proses membangun persepsi seseorang terhadap objek yang dilihatnya. Oleh karena itu, pembelajaran dengan teori ini lebih mengutamakan proses dibandingkan hasil. Menurut pandangan teori konstruktivis, belajar adalah suatu upaya untuk mengkonstruksi suatu pemahaman atau persepsi berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga menurut pandangan teori ini, belajar adalah suatu proses yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa (Aqib, 2013)

Menurut ahli dalam Sardiman (2014: 20):

- 1) Cronbach memberikan definisi sebagai berikut: Pembelajaran terjadi melalui perubahan perilaku, bukan melalui pengalaman. (Pembelajaran adalah perubahan yang ditunjukkan dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman).
- 2) Spears Harold berkata tentang batasan: Mengamati, membaca, meniru, mencoba, mendengarkan, dan mengikuti instruksi adalah bagian dari belajar.
- 3) Geoch berkata: Pembelajaran adalah perubahan kinerja sebagai hasil latihan. (Pembelajaran juga dapat digambarkan sebagai perubahan kinerja melalui latihan). Kita dapat menyimpulkan bahwa belajar secara umum dapat

dipahami sebagai setiap tahap perilaku yang relatif stabil yang terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan. Ini termasuk proses kognitif, emosional, dan psikomotorik

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah salah satu tugas pokok guru. Oleh karena itu kompetensi profesional yang mendukung kemampuan guru dalam mengajar haruslah mendapat perhatian sungguh-sungguh dan menjadi penekanan (stressing point) dalam program penyiapan calon guru

Mengajar merupakan aktivitas yang dilakukan seorang guru kepada siswanya untuk mendapatkan ilmu yang ingin di capainya. Pendapat Sardiman AM (2004:48), menyebutkan bahwa mengajar diartikan sebagai suatu aktifitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Atau dikatakan, mengajar sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Kondisi itu diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan anak secara optimal baik jasmani maupun Rohani, baik fisik maupun mental. Mengajar menurut Bruton yang dikutip oleh Syaiful Sagala (2003:61), mengajar merupakan upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Dalam konteks yang sebenarnya mengajar mengandung banyak tindakan yang mencakup keterampilan-keterampilan dasar mengajar. Dalam pelaksanaan di ruang kelas, mengajar menggunakan sejumlah keterampilan secara terpadu, dilandasi oleh nilai-nilai dan memanfaatkan teknologi. Aktivitas mengajar, dengan demikian memerlukan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam system pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, buku meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan audio visual, juga computer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Susanto, Ahmad (2013:18-19) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar mengajar. Aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Dari pemahaman tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju kedewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah di desain dengan baik, anak belajar tidak memiliki bebas seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistik dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain

memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif (Hamzah B. Uno & dkk, 2018, 227).

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Adapun fungsi yang mendasar dalam media pembelajaran menurut Wina Sanjaya dalam Rizqi (Aghni, 2018), sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikatif

Penyampaian dan penerimaan pesan dan berkomunikasi lebih mudah dengan media pembelajaran.

2. Fungsi Motivasi

Siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya menggabungkan elemen artistik, tetapi juga membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa, sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.

3. Fungsi Signifikan (kebermaknaan)

Penggunaan media tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembang aspek kognitif tahap rendah, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan informasi sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu, penggunaan media dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan siswa.

Konsep sumber daya manusia berkembang karena manusia mengontrol berbagai sumber daya, termasuk energi (Husna et al, 2023). Maka sumber daya tersebut dapat dilihat dari aspek pendidikan, terutama pada sekolah dasar yang berfungsi untuk memberikan manfaat dalam proses belajar dalam struktur yang dikembangkan pada media pembelajaran. Ada beberapa manfaat dalam media pembelajaran di antara lain:

- a. Menjadikan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda.
- b. Membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan sistematis.
- c. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk berpikir dan menganalisis materi pembelajaran dengan baik.
- d. Membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penyajian dan membantu dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Model Pembelajaran *Inquiry*

Inquiry merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya (Tohir, 2020). Model pembelajaran *inquiry* merupakan suatu pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjek atau disebut dengan *student centered*. Siswa melakukan berbagai aktivitas untuk menemukan suatu konsep baru. Konsep baru ini merupakan konsep yang sudah ada sebelumnya, tetapi siswa belum mengetahui konsep tersebut sehingga melalui proses penyelidikan sehingga dilakukan siswa secara langsung selama pembelajaran, siswa dapat menemukan konsep baru (Isrok'atun dan Rosmala, 2020).

Model pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Model pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi heuristik, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan (Susilawati, 2016). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan dalam model pembelajaran *inquiry*, siswa diajak untuk bertanya, mengamati, menganalisis, dan

menemukan jawaban sendiri sehingga tidak hanya menerima instruksi dari guru. Siswa menjadi lebih kritis, mandiri, dan lebih memahami pelajaran mereka sendiri.

2.1.7 Langkah-langkah penerapan pembelajaran inquiry

Langkah-langkah penerapan pembelajaran sangat beragam dan bergantung pada tujuan penggunaan inquiry tersebut. Belajar secara inquiry yang diperkenalkan oleh (Alberta, 2004) mengikuti tahapan sebagai berikut:

1. Merencanakan atau *planning* yaitu menentukan topik dan juga sumber atau bahan belajar yang dibutuhkan.
2. Menelusuri Informasi atau *retrieving*, yang merangkum kumpulan kumpulan serta pemilihan informasi yang juga dibutuhkan.
3. Meninjau atau *processing*, yang merangkum berbagai analisis.
4. Mendesain atau *creating*, yaitu menyusun sesuai dengan yang diharapkan.
5. Berkolaborasi atau *sharing*, yang mencakup pendapat audience.
6. Mengevaluasi atau *evaluating*, yaitu evaluasi *inquiry*.

2.1.8 Kelebihan Dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Setiawati dan Solihatulmiah, (2019) kelebihan dan kekurangan sarana permainan ular tangga yakni sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a) Membiasakan siswa untuk mengikuti antrian sebelum memulai permainan. Mengasah keterampilan kognitif siswa dengan menghitung jumlah langkah sesuai dengan angka dadu yang muncul.
 - b) Melatih sikap kerja sama
 - c) Mendorong siswa untuk tetap termotivasi dalam belajar dengan menganggapnya sebagai aktivitas yang berkaitan dengan tugas atau ujian.
 - d) Media pembelajaran ini menarik minat anak-anak

2) Kekurangan

- a) Memerlukan persiapan komprehensif agar menyamakan konsep materi serta aktifitas belajar.
- b) Siswa mungkin tidak lagi tertarik bermain jika mereka cenderung cepat bosan.
- c) Menjelaskan penggunaan sarana permainan ular tangga membutuhkan banyak durasi.
- d) Kekacauan dapat terjadi jika anak tidak memahami aturan permainan dengan baik.
- e) Jika siswa turun tangga, ada kemungkinan besar mereka akan memperoleh jenis soal yang sama.

2.1.9 Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

1. Sebelum memulai permainan, guru memberikan pembahasan materi pembelajaran yang terdapat pada permainan yakni mengenai Harmoni dalam Ekosistem.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (4 sampai 6 orang siswa perkelompok).
3. Setiap kelompok diberi satu set permainan ular tangga.
4. Setelah itu satu orang siswa dalam setiap kelompok berembuk untuk menentukan siapa yang pertama sampai terakhir menjalankan permainan ular tangga.
5. Yang mendapatkan giliran pertama langsung menjalankan permainan ular tangga
6. Di dalam permainan terdapat kotak bertanda tanya “?” yang berisi pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajaridengan menuliskan jawaban pada kertas yang telah disediakan.
7. Jika bidak berhenti di kotak yang bertanda tanya “?” maka permainan harus mengambil satu kartu pertanyaan dan kemudian mencoba menjawabnya pada kartu jawaban yang telah disediakan.
8. Kelompok yang pertama sampai ke kotak *finish* dialah pemenangnya.

9. Setiap kelompok harus mempersentasikan soal-soal yang telah mereka dapat dan jawab dari permainan tersebut.

2.1.10 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamna dan BK (2020), hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut Hamdan dan Khader (Hamna & Windar, 2022) menjelaskan hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan dikembangkan.

Menurut Sudjana (Utomo, 2017), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Nasution (Bustan), menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar. Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar yang siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individual siswa. Sedangkan perbedaannya hasil belajar siswa merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif.

2.1.11 Pengertian IPAS

Subelayanti, dkk (2023:4) mengemukakan “Ilmu Penegetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi tentang kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah dan kebudayaan. Menurut BSNP dalam Suhelayanti dkk (2023: 12) Pembelajaran

IPAS yang dilakukan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) akan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikan sebagai aspek penting kecakapan hidup.

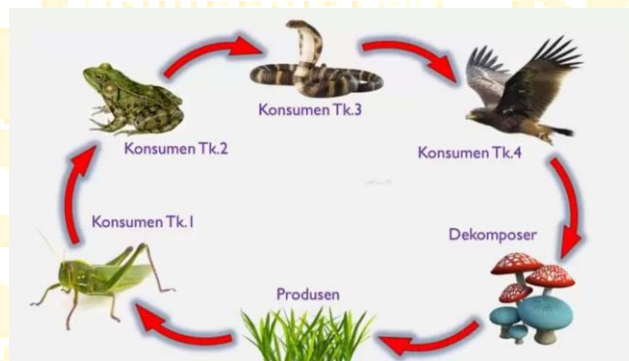
2.2.1 Materi Pembelajaran

2.2.2 Harmoni Dalam Ekosistem

A. Memakan dan Dimakan

1. Rantai Makanan

Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup yang membentuk suatu rangkaian untuk bertahan hidup.



Gambar 2.1 Rantai Makanan

Sumber: <https://share.google/sujAP8BBtlkFMiMVa>

Urutan dalam Rantai Makanan

a. Produsen

adalah makhluk hidup yang mampu menghasilkan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Contohnya tumbuhan hijau.

b. Konsumen

Adalah makhluk hidup yang tidak dapat membuat makanannya sendiri. Jenis Konsumen:

a) Konsumen tingkat I (primer)

Adalah organisme herbivora yang mendapatkan energi dengan memakan produsen (tumbuhan atau alga) seperti belalang, kelinci menjadi penghubung awal dalam rantai makanan dengan mengkonsumsi tumbuhan secara langsung.

b) Konsumen tingkat II (konsumen skunder)

Adalah organisme yang memakan konsumen tingkat I (herbivora/pemakan tumbuhan), biasanya merupakan hewan karnivora (pemakan daging) atau omnivora, seperti katak yang memakan serangga.

c) Konsumen tingkat III (tersier)

Adalah organisme pemakan daging (karnivora) yang memangsa konsumen tingkat II (skunder), seperti ular yang makan katak.

d) Konsumen tingkat IV (kuarter)

Adalah makhluk hidup di puncak rantai makanan yang memakan konsumen tingkat III (tersier), sering kali merupakan predator puncak yang tidak dimangsa hewan lain.

c. Detritivor

Makhluk hidup yang memakan sisa-sisa makhluk hidup yang telah mati. Contohnya cacing tanah, luing, rayap

d. Dekomposer

Makhluk hidup yang menguraikan sisa-sisa makhluk hidup yang telah mati. Contohnya: bakteri saprofit dan jamur.

2. Jaringan-jaring makanan

Jaring-jaring makanan adalah kumpulan beberapa rantai makanan dalam satu ekosistem. Dalam jaring-jaring makanan, semakin banyak jumlah hewan yang terlibat, energi yang mengalir semakin kompleks. Pada Jaringan-jaring makanan, dimungkinkan terjadi persaingan antarmakhluk hidup, baik di dalam rantai makanan maupun Jaringan-jaring makanan. Setiap komponen dalam jaring-jaring makanan saling memengaruhi satu dengan lainnya. Contoh Jaringan-jaring makanan:

Jaring-jaring makanan pada gambar terdapat beberapa rantai makanan yang saling berhubungan. Berikut contoh rantai makanan berdasarkan Jaringan-jaring makanan tersebut:

- tumbuhan tikus burung hantu ular elang
- tumbuhan Kelinci serigala singa
- tumbuhan kambing serigala singa



2.2 Gambar Jaringan-Jaring Makanan

Sumber: <https://share.google/xWBxBPe3r7ZovTDpw>

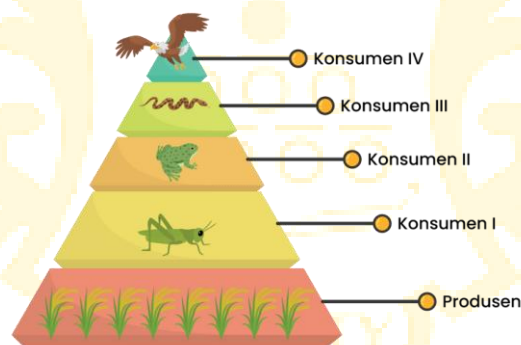
3. Aliran Energi dan Siklus Nutrien dalam Rantai Makanan

Dalam rantai makanan terjadi proses pemindahan energi dari satu makhluk hidup satu ke makhluk hidup lainnya yang dinamakan aliran energi. Selain terjadi aliran energi, dalam rantai makanan juga terdapat

siklus nutrien. Nutrient juga sering disebut dengan hara, yaitu unsur atau senyawa kimia yang digunakan oleh makhluk hidup untuk keberlangsungan hidupnya. Sama halnya dengan aliran energi, nutrien juga berpindah dari makhluk hidup satu ke makhluk hidup lainnya dimulai dari produsen ke konsumen lalu ke pengurai. Saat produsen mati, tubuhnya akan diuraikan oleh pengurai menjadi nutrien dalam tanah. Nutrien tersebut lalu kembali digunakan oleh produsen untuk pertumbuhannya.

4. Piramida Makanan

Piramida makanan menggambarkan penjelasan hubungan antarkomponen makhluk hidup yang ada dalam sebuah ekosistem. Piramida makanan sama seperti jaring-jaring makanan yang menggambarkan hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup. Dalam piramida makanan kalian akan melihat banyak energi yang tersedia.



2.3 Gambar Piramida Makanan

Sumber: <https://share.google/qFoPn6wRaCIU9a4Ig>

5. Contoh Harmoni dan Gangguan Ekosistem

1. Harmoni

Hutan terjaga agar pohon banyak, udara bersih, hewan punya tempat tinggal.

Sawah terawat agar padi tumbuh, belalang terkendali, katak hidup, ular menjaga keseimbangan.

2. Gangguan

Penebangan hutan liar menyebabkan banjir, tanah longsor, hewan kehilangan habitat.

Pencemaran Sungai menyebabkan ikan mati, kualitas air menurun.

Perburuan liar menyebabkan hilangnya predator, ketidakseimbangan populasi.

6. Cara Menjaga Harmoni Ekosistem

1. Menanam pohon (reboisasi) adalah penanaman kembali pohon di Kawasan hutan yang gundul atau rusak akibat penebangan, kebakaran, atau alih fungsi lahan, untuk mengembalikan alih fungsi hutan sebagai penyebab ekosistem, sumber air, dan pencegahan erosi
2. Mengurangi pencemaran (buang sampah pada tempatnya) agar lingkungan sekitar terutama sungai tidak tercemari agar tidak terjadi banjir
3. Tidak merusak hutan dan sungai agar keseimbangan alam, sumber daya alam tetap lestari, mencegah bencana alam, udara bersih.
4. Menghemat penggunaan energi untuk menghemat pengeluaran rumah tangga, mengurangi emisi gas rumah kaca.
5. Menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan agar keseimbangan ekosistem tetap terjaga, mencegah kepunahan spesies, menjaga ketersediaan sumber daya alam yaitu makanan, obat-obatan, dan bahan baku.

2.2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan memecahkan masalah melalui pemahaman terhadap konsep-konsep alam dan sosial di sekitar siswa. Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran sering kali masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru dan

mengandalkan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi pembelajaran secara mendalam, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah model pembelajaran *inquiry*, yaitu model pembelajaran yang menekankan pada proses penyelidikan, pengamatan, eksperimen, dan penemuan konsep oleh siswa sendiri. Dalam model ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan aktif mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan guru. Guru tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga fasilitator yang membimbing proses belajar siswa.

Agar proses pembelajaran *inquiry* menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa secara langsung. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media ular tangga, yaitu media permainan edukatif yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan dan tantangan yang dikemas dalam permainan. Media ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui media ular tangga siswa tidak hanya belajar secara teori tetapi juga melalui pengalaman langsung yang membuat mereka lebih mudah memahami materi.

Perpaduan antara model pembelajaran *inquiry* dengan media ular tangga sudah dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Model pembelajaran *inquiry* mendorong keterlibatan kognitif siswa dalam mengeksplorasi materi, sedangkan media ular tangga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Kombinasi keduanya menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang diajarkan dan mampu mengingat dalam jangka waktu yang lebih lama.

2.2.4 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu.
2. Hasil belajar adalah dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka pelajari.
3. Pembelajaran adalah kreatif dan inovatif yang seharusnya dilakukan oleh guru dalam upaya meningkatkan peserta didik kreatif.
4. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
5. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran.
6. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) IPAS adalah mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan social.
7. Model Pembelajaran Inquiry adalah model pembelajaran yang menekankan proses berfikir kritis untuk mencari serta menemukan jawaban suatu masalah.
8. Ular Tangga (media ular tangga) adalah permainan papan tradisional yang di jadikan menjadi media pembelajaran dengan memasukkan materi atau soal tentang pembelajaran.

2.2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbasis ular tangga dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbasis ular tangga pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 066668 Medan Johor.