

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah suatu tindakan dan perilaku siswa yang kompleks (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Dalam belajar ditemukan adanya: 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang dapat menimbulkan respon, 2) Respon siswa, 3) Konsekuensi yang menguatkan respon tersebut. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan (Oemar Hamalik, 2011). Dalam proses belajar siswa tidak sekedar menerima pengetahuan saja, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Adanya interaksi siswa dengan lingkungan akan menimbulkan pengalaman belajar. Karena belajar merupakan proses untuk mencapai tujuan, maka dalam belajar terdapat langkah- langkah atau prosedur yang harus ditempuh.

Proses belajar merupakan fenomena kompleks yang melibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, dan sikap individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Teori belajar menawarkan kerangka konseptual untuk memahami bagaimana proses ini terjadi. Namun, pemahaman yang mendalam tentang teori belajar, pembelajaran, dan hasil belajar masih terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nana Sudjana, 2011).

Model pembelajaran memiliki urgensi tinggi dalam pengorganisasian proses pembelajaran di dalam kelas secara aktif. Pembelajaran aktif menjadi strategi yang paling populer dalam dunia pembelajaran kekinian. Asumsi yang

digunakan dalam pembelajaran aktif adalah siswa menjadi subjek belajar, sedangkan guru diposisikan sebagai pendamping, pengarah atau fasilitator. Hampir semua praktisi pendidikan percaya bahwa pembelajaran aktif akan menghasilkan output sekaligus peserta didik yang kreatif dan mampu menjawab persoalan-persoalan yang dihadapinya di dunia nyata. Selain itu, masa depan peserta didik menjadi tidak perlu ditakutkan lagi dikarenakan mereka sudah mampu mengelola secara aktif potensi mereka masing-masing.

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Untuk dapat menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tuntutan perubahan kurikulum, guru perlu pengetahuan memadai tentang pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik agar mampu membuat suasana belajar yang aktif dan berfokus pada peserta didik ialah model *Guided Inquiry Learning*. Model ini merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. (Gulo dalam Trianto, 2007).

Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* adalah sebuah rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara maksimal dalam kemampuan mencari tahu, menyelidiki secara sistematis dan kritis, sehingga siswa dapat merumuskan penemuannya dengan percaya diri melalui proses pembimbingan (Khomaidah & Koeswanti, 2020). Model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* ini adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif karena model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* ini dapat mengembangkan kemampuan

siswa untuk memahami dan mendapatkan pengetahuan melalui cara berpikir yang sistematis dan ilmiah (Siahaan & Pane, 2021; Wijaya & Handayani, 2021).

Penekanan utama dalam proses belajar berbasis *Guided inquiry Learning* ini terletak pada kemampuan siswa untuk memahami, kemudian mengidentifikasi dengan cermat dan teliti, lalu diakhiri dengan memberikan jawaban atau solusi atas permasalahan yang tersaji. Pembelajaran berbasis *Guided Inquiry Learning* juga bertujuan untuk mendorong siswa semakin berani dan kreatif dalam berimajinasi. Dengan imajinasi, siswa dibimbing untuk menciptakan penemuan-penemuan, baik berupa penyempurnaan yang telah ada maupun menciptakan ide, gagasan, atau alat yang belum ada sebelumnya, siswa tidak akan lagi berada dalam lingkup pembelajaran *Telling Science* akan tetapi dibimbing hingga bisa *Doing Science* (Siti hasanah, 2020).

Perkembangan teknologi telah mencapai tingkat yang sangat signifikan dalam beberapa decade terakhir (Bukhori, Giyaatsusshidqi, Agustina, Yumna Huda 2024). Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan khususnya proses belajar mengajar.

Teknologi pendidikan dapat membantu memecahkan masalah pendidikan dengan menyediakan sumber belajar yang variatif dan meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam *Guided inquiry learning*, seperti penggunaan *Artificial Intelegence* (AI) untuk memfasilitasi penyelidikan siswa, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Mundir 2019).

Salah satu teknologi yang membantu manusia dalam memperoleh informasi adalah Kecerdasan Buatan *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* merupakan teknologi, baik berupa perangkat lunak maupun keras, yang memungkinkan mesin melakukan tugas-tugas yang sebelumnya hanya bisa dilakukan oleh manusia. Salah satu inovasi dalam AI adalah kemampuan komunikasi antara manusia dan mesin, yang dikenal sebagai *chatbot*. *Chatbot*

merupakan program komputer yang bisa berinteraksi seperti manusia melalui internet. *Chatbot* memiliki keunggulan dalam menyimpan informasi secara akurat tanpa kehilangan data yang telah disimpan, serta memudahkan dalam memberikan dan mencari informasi.

Google Gemini adalah salah satu *chatbot* canggih yang saat ini tersedia secara gratis. Sebagai *Large Language Model* (LLM) paling besar, maju dan canggih dari *Google*. *Gemini* memiliki fleksibilitas tinggi dan dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti ponsel, komputer, hingga pusat data. *Gemini* juga bersifat multimodal, sehingga mampu menangani berbagai jenis informasi, termasuk suara, kode, teks, dan gambar. Teknologi ini bisa dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti: membantu guru dalam menyusun materi pelajaran, memberikan ide kegiatan belajar, memeriksa tugas siswa, membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit, menjadi sumber belajar tambahan, membuat rangkuman materi, membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan masih banyak lagi.

Penggunaan model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, atau psikomotor. Menurut Nasution, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono dalam Thobroni, 2016:20).

Model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik mampu menjadi solusi atas berbagai permasalahan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran. Mulai dari peserta didik yang tidak aktif, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, kurang termotivasi mengikuti pembelajaran, tidur, atau bahkan membuat gaduh di kelas. Masalah-masalah tersebut akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Nilai atau hasil dari pembelajaran tersebut hanya sekadar cukup, bahkan kurang. Hal ini terjadi di berbagai mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya ialah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis melalui metode wawancara terhadap guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Kharisma Nusantara, bahwa hasil belajar dalam mata pelajaran PAI masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti dari guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yakni Bapak Dadang Mustopa, S.Pd.I. bahwasannya dari 50 siswa kelas X, ditemukan fakta bahwa 55% dari jumlah siswa kelas X atau sebanyak 27 siswa memiliki nilai ujian dibawah KKM dengan nilai 72, dan 23 siswa memiliki nilai ujian diatas KKM dengan nilai 80-90. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran PAI masih banyak siswa yang cenderung pasif, tidak mau menggali lebih dalam suatu topik yang dibahas, dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Hal ini diduga karena metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung bersifat klasik, seperti guru menjelaskan dan menyuruh siswa untuk menulis lalu menghafalkan. Akibatnya hasil belajar siswa yang kurang maksimal dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mengantisipasi hal ini terjadi terus menerus, perlu adanya suatu model pembelajaran baru yang digunakan guru, yang mampu menstimulus siswa agar aktif dalam belajar. Salah satu model yang penulis yakini bisa membantu menangani masalah ini ialah model *Guided Inquiry Learning*, model ini berorientasi pada peserta didik agar mampu menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide agar pemahaman peserta didik tentang berbagai masalah, topik, atau isu tertentu dapat meningkat. Selain itu, penulis juga meyakini bahwa penggunaan media yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran juga berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Melihat permasalahan tersebut, penulis membuat sebuah penelitian yang berjudul: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *GEMINI* AI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI (PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA X SMK KHARISMA NUSANTARA.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, rumusan masalah dengan penelitian ini ada:

1. Bagaimana penerapan model Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai Akhalaqul Mazmumah siswa kelas X SMK Kharisma Nusantara?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai Akhalaqul Mazmumah siswa kelas X SMK Kharisma Nusantara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan model Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai Akhalaqul Mazmumah siswa kelas X SMK Kharisma Nusantara.
2. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai Akhalaqul Mazmumah siswa kelas X SMK Kharisma Nusantara.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan tentang penggunaan model dan pengaruhnya dalam hasil belajar siswa.

- b. Dapat digunakan bagi para peneliti sebagai pertimbangan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMK Kharisma Nusantara.
2. Manfaat praktis
 - a. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini adalah dapat menambah pengalaman dan wawasan tentang penerapan model Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMK Kharisma Nusantara.
 - b. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi Guru dari penelitian ini adalah dapat dijadikan pedoman penyelenggaraan proses pembelajaran PAI dan menambah wawasan mengenai efektifitas penerapan Model *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* dalam proses pembelajaran.
 - c. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi Siswa dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai pedoman atau cara kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengikuti proses belajar dengan maksimal, sehingga hasil belajar yang didapatkan tergolong baik.

E. Kerangka Berfikir

Kata *inquiry* berasal dari kata *to inquire* yang artinya menanyakan atau mengajukan pertanyaan. Sehingga *inquiry* dimaknai sebagai aktivitas penyelidikan atau pencarian untuk memuaskan rasa ingin tahu peserta didik (Siti hasanah, 2020). Sedangkan kata *guided* berasal dari kata *guide* yang merupakan kata benda dalam bahasa inggris. Kata *guide* sendiri dapat diartikan sebagai pemandu atau buku pedoman.

Model pembelajaran *inquiry* juga dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang berorientasi kepada aktivitas siswa (*student center*), sehingga siswa diarahkan untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang sedang diajarkan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak harus dijawab oleh guru melainkan siswa yang lain juga berkesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* merupakan model pembelajaran terbimbing yang menekankan peserta didik untuk mencari tahu dan membangun pengetahuannya sendiri. Model ini adalah salah satu model yang dikembangkan supaya peserta didik mampu menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide agar pemahaman peserta didik tentang berbagai masalah, topik, atau isu tertentu dapat meningkat (Setianingsih, 2016).

Pembelajaran dengan menggunakan model ini, sangat menekankan proses berpikir secara kritis dan analisis terhadap siswa untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Dengan demikian, *Guided Inquiry Learning* dapat dikatakan sebagai proses untuk memperoleh informasi untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis (Amri, 2010). Dengan demikian, untuk menumbuhkan keingintahuan siswa menemukan berbagai jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini, guru perlu memberikan bimbingan (*guided*).

Ada beberapa hal yang menjadi karakteristik atau ciri- ciri utama dari model Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* ini. 1) Pembelajaran *Guided Inquiry Learning* menekankan pada aktifitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya pembelajaran *inquiry* menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan tentunya masih dalam bimbingan seorang guru. 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri sesuatu yang dipertanyakan sehingga dapat menumbuhkan

sikap percaya diri (*Self Belief*). 3) Membuka intelegensi siswa dan mengembangkan daya kreativitas siswa (Siti, 2016).

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* terdapat kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* antara lain ; a) Model *inquiry* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, b) Dengan memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka, c) Merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman, d) Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kebutuhan diatas rata-rata. Adapun kekurangan pada model pembelajaran *inquiry* dalam pelaksanaannya antara lain : a) Pada pembelajaran ini membutuhkan kecerdasan siswa yang tinggi, b) Memerlukan perubahan kebiasaan cara belajar siswa yang menerima informasi dari guru apa adanya, c) Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar, d) Untuk kelas dengan jumlah siswa yang sangat banyak, akan sangat merepotkan guru, e) pembelajaran akan kurang efektif jika guru tidak menguasai kelas. (Shoimin, 2014:86).

Keefektifan pembelajaran di era saat ini memerlukan integrasi antara model pembelajaran dengan teknologi. Pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan arus globalisasi, sebuah keharusan bagi guru agar peran mereka tetap relevan dan tidak tergeser oleh kemajuan TIK (Budiyono, 2020). Tantangan utama bagi guru di era digital adalah memahami teknologi serta berperan sebagai sosok yang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan mendorong siswa lebih aktif (Saerang et al., 2023).

Seiring dengan adanya kemajuan, hadirilah berbagai kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* dan juga berbagai *platform online* yang memberikan peluang kepada guru untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai aspek manajemen dan pembelajaran. *Artificial Intelligence*

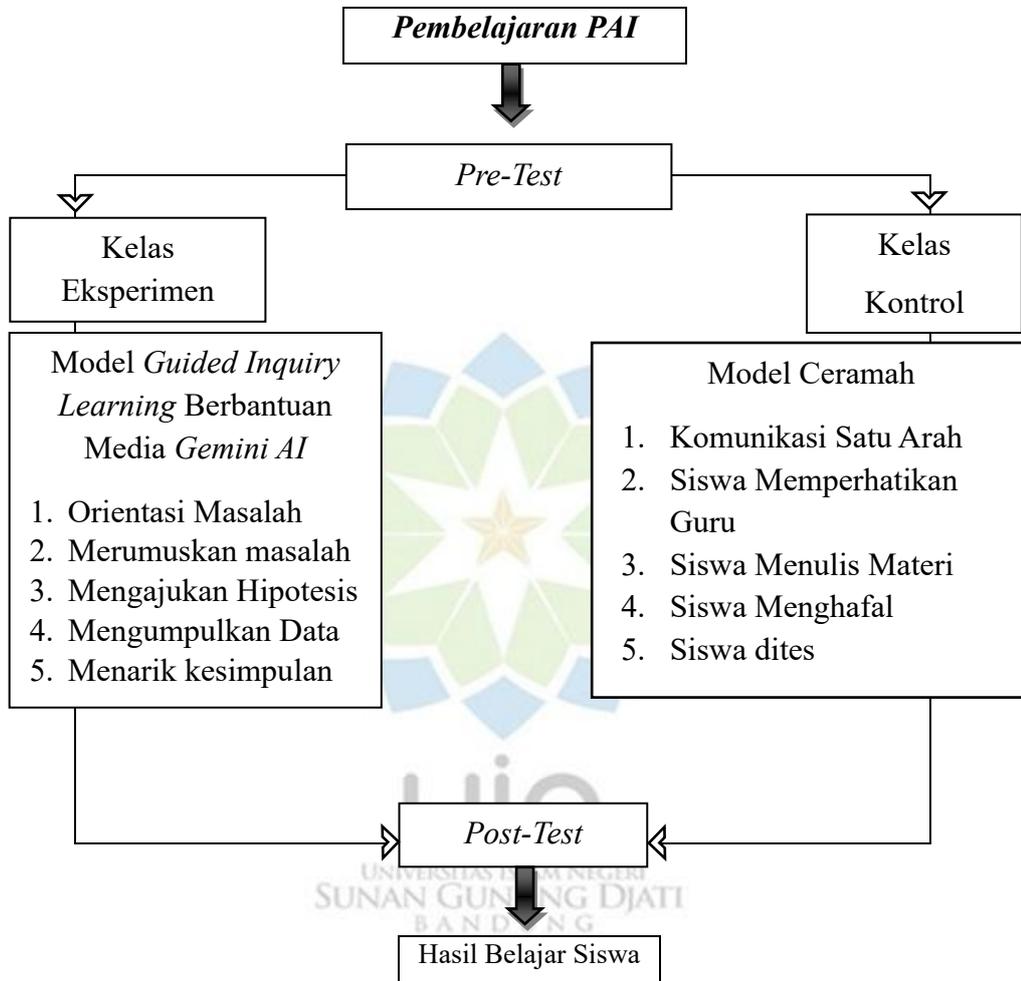
membantu otomatisasi, mengurangi kesalahan, mempercepat pengolahan data, dan meningkatkan akurasi dalam administrasi pendidikan, sehingga mendukung transparansi dan akuntabilitas yang dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan (Anggraini, 2024) Kelebihan dan kekurangan.

Berbagai teknologi kecerdasan buatan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, seperti *ChatGPT*, *Perplexity AI*, *DataBot*, *Grammarly*, *Gemini AI*, dan masih banyak lainnya. Masing-masing dari *AI* tersebut menawarkan kemampuan unik dalam mendukung administrasi pembelajaran. Namun, *AI* populer yang selalu dimanfaatkan dalam mendukung proses administrasi dan pembelajaran adalah *Gemini AI*. *Gemini AI* memiliki potensi besar untuk mendukung inovasi dalam pendidikan, terutama dalam pembuatan materi ajar yang lebih efisien dan kebutuhan siswa. Teknologi ini membantu guru merancang modul ajar yang adaptif, responsif, dan mutakhir, yang mempercepat proses pengajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan keunggulan tersebut, *Gemini AI* tidak hanya mempermudah penyusunan materi ajar tetapi juga mendorong praktik pendidikan yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Prasetyo, 2024).

Dengan fokus pada model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI*, maka model pembelajaran ini dipandang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada tingkat tertentu. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memupuk rasa ingin tahu dan kemandirian dalam mencari informasi. Melalui bimbingan yang tepat, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih mendalam dan menerapkannya dalam situasi nyata. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri. Dengan demikian, model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI* dapat menghasilkan siswa yang memiliki keterampilan yang diperlukan untuk terus belajar pada tingkat tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan formal yang menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen (Creswell, 2011). Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui sebuah penelitian (Abdullah, 2015).

Berdasarkan kerangka berpikir, hipotesis dalam penelitian ini terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan media *Gemini AI*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mahzin Ali Akbar, H. Hikmawati, & Joni Rokhmat. (2020). Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika Vol 4 No 2. Dengan judul: Pengaruh Model *Guided Inquiry Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Pringgarata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 30,10 dan kelas kontrol sebesar 33,20 sedangkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 80,57 dan kelas kontrol sebesar 75,60.
2. Diah Eka Pratiwi, & Mawardi. (2020). Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 2. Dengan judul: Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry* dan *Discovery Learning* ditinjau dari keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran menggunakan model *Inquiry* lebih tinggi dari *Discovery Learning*.
3. Mohamad Rifki Nawawi, Masripah, Iman Saifullah, & Yufi Mohammad Nasrullah. (2024). JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA VOL 1 NO 1. Dengan judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *inquiry learning* pada mata pelajaran fiqih memiliki nilai rata-rata dan persentase yang tinggi. Pengetahuan memperoleh rata-rata 3,86 dengan persentase 77,19%, sementara pemahaman mencatat rata-rata tertinggi yaitu 4,14 dan persentase 82,81%. Indikator aplikasi dan analisis masing-masing memiliki rata-rata 4,02 dan 4,04 dengan persentase 80,35% dan 80,70%. Selain itu, sintesis mencatat rata-rata 3,91 dengan persentase 78,25%, sedangkan evaluasi juga mendapatkan rata-rata 4,04 dan persentase 80,70%. Rata-rata keseluruhan dari semua indikator adalah 4,00 dengan persentase 80,00%. Dan uji determinasi menunjukkan nilai r square sebesar 85,2%,

maka ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran inquiry learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sangat kuat.

4. Shafira Khalisha Putri, & Yosi Gumala. (2023). JURNAL BASICEDU VOL 7 NO 5. Dengan judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* berpengaruh terhadap sikap ilmiah siswa sekolah dasar kelas V pada pembelajaran sains materi perubahan sifat benda. Penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* mampu meningkatkan sikap ilmiah siswa dalam belajar sains. Model *Guided Inquiry* diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, memahami data dan ketekunan yang merupakan aspek dalam sikap ilmiah yang harus dimiliki siswa saat belajar sains. Melalui sikap ilmiah yang baik siswa mampu menemukan konsep dan menyelesaikan masalah melalui tahapan *inquiry*. Model *Guided Inquiry* menjadi landasan siswa untuk memahami sains dan proses pembimbingan dilakukan mengingat siswa sekolah dasar masih dasar dalam melakukan praktikum sains. Penelitian lebih lanjut mengenai Model *Guided Inquiry* pada siswa sekolah dasar diperlukan khususnya praktikum sains yang berorientasi teknologi.
5. Suci Lestari, Budhi Akbar, & Luthpi Safahi. (2021). BIOCHEPHY: *Journal of Science Education* Vol 01 No 1. Dengan judul: Model *Guided Inquiry Learning*: Kemampuan Menggunakan Metode Ilmiah. Hasil pengujian diperoleh bahwa nilai Z hitung sebesar 6,8 lebih besar dari nilai Z tabel (0,05) sebesar 1,96, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap kemampuan menggunakan metode saintifik siswa kelas X siswa di SMA Negeri 2 Karawang.
6. Neta Putri. (2018). *INDONESIAN JOURNAL OF ECONOMIC EDUCATION*, 1 (1). Dengan judul: Studi Komparatif Metode *Guided Inquiry Learning* dan Metode *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa (1) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah Pembelajaran di kelas menggunakan *Guided Inquiry Learning*, (2) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas menggunakan Metode *Problem Based Learning* (PBL) dan (3) terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa antar kelas menggunakan *Guided Inquiry Learning* dengan kelas menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) serta metode *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif daripada metode *Guided Inquiry Learning*.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

NO	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Membahas tentang model yang sama yaitu model pembelajaran <i>Guided Inquiry Learning</i> .	Berbantuan media <i>Gemini AI</i> dalam penerapan model pembelajaran.
2.	Membahas model pembelajaran yang berfokus pada metode <i>Inquiry</i> dan keterampilannya dalam meningkatkan pembelajaran	Meneliti penerapan model pembelajaran <i>Guided Inquiry Learning</i> berbantuan media <i>Gemini AI</i> .
3	Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran <i>inquiry learning</i>	Tidak menyebutkan penggunaan media tambahan.
4	Meneliti dan membahas tentang model pembelajaran yang sama yaitu <i>Guided Inquiry learning</i>	Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

5	Penerapan model yang sama yaitu <i>Guided Inquiry Learning</i> dikelas IX	Meneliti di kelas X
6	Sama-sama menggunakan pendekatan ilmiah untuk mengukur efektivitas model pembelajaran yang diterapkan	Membandingkan metode <i>Guided Inquiry Learning</i> dengan metode <i>Problem Based Learning</i> .

