

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa agar siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada usia sekolah dasar agar potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka dapat berkembang secara optimal tanpa menimbulkan beban berlebih (Sari, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Salahudin, (2015) menegaskan bahwa pendidikan dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada proses pembentukan cara berpikir, sikap, dan kebiasaan belajar siswa secara berkelanjutan. Sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Kebudayaan, 2013).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan sebagai media integratif yang membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial melalui pendekatan saintifik. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Permendikbudristek, 2022). Hal ini selaras dengan pandangan Salahudin, (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna harus memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata agar pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat verbalistik. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS memiliki kontribusi yang signifikan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif.

Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, khususnya kelas VI yang berusia sekitar 11–12 tahun, berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, (1972) Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir logis terhadap objek dan kejadian yang konkret, melakukan klasifikasi, serta memahami

hubungan sebab-akibat, meskipun masih memerlukan bantuan visual atau alat konkret untuk memahami konsep yang lebih abstrak Rahayu, (2023). Kondisi ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa secara mental maupun fisik. Menurut Salahudin, (2015) menekankan bahwa pembelajaran di sekolah dasar seharusnya dirancang untuk mendorong siswa berpikir, bertanya, dan menemukan makna melalui pengalaman belajar yang aktif. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif bertanya, menyelidiki, menganalisis, dan menyimpulkan sangat sesuai untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka (Johnson, D. W., & Johnson, 2019) dikutip dalam (Sari, 2022).

Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah model pembelajaran inkuiri. Menurut Suchman, (1962) model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi problematik untuk mendorong mereka berpikir secara logis dan sistematis melalui proses bertanya, menyelidiki, dan menemukan jawaban atas suatu permasalahan secara mandiri. Sejalan dengan itu, Sanjaya, (2016) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Pandangan tersebut diperkuat oleh Salahudin, (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif akan membantu meningkatkan hasil belajar. Melalui model ini, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan data dan fakta yang diperoleh. Secara operasional, model pembelajaran inkuiri dilaksanakan melalui tahapan atau sintak pembelajaran yang sistematis. Menurut Sanjaya, (2016), sintak pembelajaran inkuiri meliputi enam tahap, yaitu: (1) orientasi, guru mengondisikan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran; (2) perumusan masalah, siswa dihadapkan pada permasalahan yang mengandung teka-teki; (3) perumusan hipotesis, siswa mengemukakan jawaban sementara; (4) pengumpulan data, siswa mencari dan mengumpulkan informasi

yang relevan; (5) pengujian hipotesis, siswa membandingkan data dengan hipotesis yang diajukan; dan (6) penarikan kesimpulan, siswa merumuskan temuan berdasarkan hasil penyelidikan. Rangkaian tahapan tersebut selaras dengan pendapat Salahudin, (2015) yang menekankan bahwa proses belajar yang sistematis dan berorientasi pada penemuan dapat melatih siswa berpikir kritis dan reflektif, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar kognitif secara optimal.

Salah satu media yang relevan untuk mendukung pembelajaran inkuiri adalah *Pictorial Riddle*. Menurut Suchman, (1962), *Pictorial Riddle* merupakan bentuk penyajian masalah melalui gambar atau visual yang mengandung unsur teka-teki dan ketidaksesuaian, sehingga mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, menafsirkan informasi, dan melakukan penalaran logis. Media visual semacam ini sejalan dengan pandangan Salahudin, (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih konkret dan bermakna.

Penelitian di bidang *neuroscience* pendidikan juga menunjukkan bahwa stimulasi kognitif melalui aktivitas interaktif dapat memperkuat koneksi saraf di otak yang berperan dalam pemrosesan informasi ilmiah Hernandez, (2020). Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran inkuiri yang dibantu dengan *Pictorial Riddle* dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme serta pandangan Salahudin, (2015) yang menekankan pentingnya interaksi, pengalaman, dan media sebagai sarana pendukung perkembangan kognitif siswa.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Rancaekek yang diperoleh dari dokumentasi nilai UTS mata pelajaran IPAS, diketahui bahwa pencapaian hasil belajar mata pelajaran IPAS masih belum optimal. Data nilai menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan praktik di kelas, sebagaimana dikemukakan Salahudin, (2018) bahwa

ketidaksesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar. Temuan tersebut kemudian diperkuat oleh hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas VI di SDN Jelegong 02 Rancaekek, yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS selama ini lebih sering menggunakan model pembelajaran simulasi. Model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang menekankan pada peniruan atau penggambaran situasi nyata ke dalam bentuk kegiatan belajar, baik melalui peran, skenario, maupun aktivitas tertentu yang menyerupai kondisi sebenarnya (Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, 2016).

Meskipun model pembelajaran simulasi memiliki kelebihan dalam memberikan pengalaman konkret, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapannya di kelas masih belum optimal. Kegiatan simulasi yang dilakukan cenderung bersifat terbatas, kurang melibatkan proses berpikir kritis secara mendalam, serta belum sepenuhnya mendorong siswa untuk aktif merumuskan masalah dan menemukan konsep secara mandiri. Akibatnya, sebagian siswa masih pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS secara menyeluruh.

Kondisi tersebut tercermin pada data hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Rancaekek, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, hasil observasi pembelajaran juga menunjukkan rendahnya minat belajar, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS secara menyeluruh. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian nasional yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi oleh metode yang kurang variatif dan minim penggunaan media pembelajaran yang konkret serta menarik (Kemendikbud, 2022).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan rendahnya hasil belajar, seperti analisis dan evaluasi. Padahal, kemampuan

berpikir kritis sangat penting untuk membekali siswa menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa menjadi sangat penting (Pratiwi, D., & Santoso, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti *Pictorial Riddle*, dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Teka-teki bergambar yang dirancang secara kreatif dapat memicu rasa ingin tahu dan memotivasi siswa untuk mencari jawaban melalui diskusi dan eksplorasi bersama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, serta mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa (Hernandez, 2020). Lebih jauh, penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* juga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C). Keterampilan ini sangat dibutuhkan agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga mampu mengolah dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks kehidupan. Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masa depan (Kemdikbud, 2022).

Selain itu, penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* dapat membantu guru dalam mengatasi berbagai kendala pembelajaran, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya. Media *Pictorial Riddle* yang mudah dibuat dan digunakan dapat menjadi alternatif yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dapat memodifikasi teka-teki bergambar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan kontekstual (Susanto, 2015).

Melihat berbagai manfaat tersebut, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah

kognitif mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta memberikan gambaran empiris mengenai peningkatan hasil belajar siswa di kelas VI SDN Jelegong 02 Rancaekek. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki nilai aplikatif yang tinggi dalam dunia pendidikan dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPAS dan membentuk generasi muda yang cerdas, kritis, dan kreatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPAS dengan diterapkannya model pembelajaran simulasi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPAS dengan diterapkannya model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle*?
3. Bagaimana gambaran proses pembelajaran kelas yang menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* dan kelas yang menerapkan model pembelajaran simulasi?
4. Apakah rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPAS yang menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* lebih baik dibandingkan siswa yang menerapkan model pembelajaran simulasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran simulasi.

2. Hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle*.
3. Gambaran proses pembelajaran kelas yang menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* dan kelas yang menerapkan model pembelajaran simulasi.
4. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPAS yang menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* lebih baik dibandingkan siswa yang menerapkan model pembelajaran simulasi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dalam penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan khususnya mengenai penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Selain daripada memberikan manfaat secara teoretis, kegiatan penelitian ini juga memberikan manfaat bagi beberapa kalangan. Di antaranya sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi sekolah, model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* ini dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
- b. Manfaat bagi pendidik, dapat menambah pengetahuan pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa sekolah dasar, khususnya melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle*.
- c. Manfaat bagi siswa, diharapkan aktivitas yang menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* Memberikan pengalaman

belajar yang membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep IPAS serta meningkatkan hasil belajar kognitif dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dapat meningkat.

- d. Manfaat bagi penulis dapat memperluas wawasan dan memberikan pengalaman langsung mengenai dampak penggunaan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi langsung di SDN Jelegong 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak semata-mata disebabkan oleh karakteristik materi IPAS yang bersifat abstrak, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, berpusat pada guru, dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi, pasif, serta tidak terlibat secara optimal dalam mengonstruksi pemahaman konsep.

Siswa kelas VI sekolah dasar berada pada rentang usia 11–12 tahun yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan tersebut, serta mendorong siswa untuk aktif berpikir, bertanya, dan menemukan konsep secara mandiri.

Salah satu alternatif yang relevan adalah penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Pictorial Riddle* (teka-teki bergambar). Model pembelajaran inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif melalui tahapan orientasi, perumusan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan. Media *Pictorial Riddle* berfungsi sebagai stimulus visual yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mengkonkretkan konsep IPAS yang abstrak, serta

membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami.

Secara teoretis, model pembelajaran inkuiri didasarkan pada pandangan bahwa pengetahuan diperoleh melalui proses penyelidikan sistematis terhadap suatu masalah. Setiap sintak dalam pembelajaran inkuiri memiliki fungsi kognitif yang jelas. Tahap orientasi berperan membangun kesiapan mental dan fokus belajar siswa. Tahap perumusan masalah melatih kemampuan berpikir kritis dan merumuskan pertanyaan ilmiah. Tahap perumusan hipotesis mengembangkan kemampuan penalaran dan prediksi logis. Tahap pengumpulan data dan pengujian hipotesis mendorong siswa untuk mengolah informasi, menganalisis temuan, serta mengaitkan fakta dengan konsep yang dipelajari. Tahap penarikan kesimpulan berfungsi menguatkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, sintak pembelajaran inkuiri secara langsung mendukung pengembangan kemampuan kognitif siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Media *Pictorial Riddle* berfungsi sebagai stimulus visual yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mengonkretkan konsep IPAS yang abstrak, serta membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran teka-teki bergambar pada tahap awal pembelajaran mendorong siswa untuk mengamati, menafsirkan, dan mengajukan pertanyaan, sehingga proses inkuiri dapat berlangsung secara optimal dan bermakna.

Penggunaan *Pictorial Riddle* dalam pembelajaran inkuiri memperkuat fungsi sintak orientasi dan perumusan masalah, karena rangsangan visual terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa sekolah dasar serta membantu mereka membangun representasi mental terhadap konsep yang dipelajari. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga eksploratif dan menantang secara intelektual.

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan

model pembelajaran simulasi. Model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang menyajikan pengalaman belajar melalui peniruan situasi atau kondisi tertentu yang menyerupai keadaan nyata.

Secara teoretis, pembelajaran simulasi bertujuan memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui peran, aturan, dan skenario yang telah dirancang sebelumnya. Sintak pembelajaran simulasi meliputi tahap orientasi, latihan peserta, pelaksanaan simulasi, serta diskusi atau debriefing. Tahap orientasi berfungsi memberikan pemahaman awal terhadap topik dan prosedur simulasi. Tahap latihan peserta bertujuan membekali siswa dengan aturan dan peran yang akan dijalankan. Tahap pelaksanaan simulasi memungkinkan siswa mengalami situasi pembelajaran secara langsung, sedangkan tahap debriefing berperan sebagai refleksi untuk mengevaluasi proses dan hasil simulasi.

Namun demikian, dalam praktiknya, model pembelajaran simulasi cenderung memiliki alur yang telah ditentukan oleh guru, sehingga ruang eksplorasi siswa dalam merumuskan masalah dan menemukan konsep secara mandiri relatif terbatas. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi tidak selalu berkembang secara optimal.

Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif siswa berdasarkan (Bloom, 1956) yang mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Sintak pembelajaran inkuiri yang sistematis dan berbasis masalah dipandang memiliki keterkaitan yang kuat dengan pengembangan kemampuan kognitif tersebut, khususnya pada tingkat berpikir menengah hingga tinggi.

Kerangka berpikir penelitian ini juga dilandasi oleh paradigma wahyu yang memadukan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai keislaman. Pembelajaran IPAS dipandang sebagai sarana untuk mengenal, mengagumi, dan mensyukuri kebesaran Allah SWT melalui pengamatan terhadap ciptaan-Nya. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Ali Imran ayat 190–191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولَى الْأَلْبَابِ ۝ ١٩٠
الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ ۖ رَبَّنَا مَا
خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا ۖ سُبْحَنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۝ ١٩١

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka. Yang mendorong manusia untuk berpikir dan merenungkan fenomena alam sebagai tanda kebesaran-Nya, serta QS. Al-Alaq ayat 1–5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ
بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: “1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”. Yang menegaskan pentingnya aktivitas membaca, meneliti, dan menuntut ilmu. Model pembelajaran inkuiri yang menuntut siswa untuk aktif bertanya dan mencari jawaban secara mandiri sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut, sementara *Pictorial Riddle* menjadi media pendukung yang menghadirkan pembelajaran secara menyenangkan dan holistik sesuai dengan nilai pendidikan Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran IPAS kelas VI Sekolah Dasar diperkirakan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran simulasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS secara empiris di SDN Jelegong 02, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik

pembelajaran IPAS yang inovatif, bermakna, dan terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis nol (H_0): $\mu_1 = \mu_2$

H_0 :Tidak terdapat rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung di kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa di kelas kontrol.

Hipotesis alternatif (H_1): $\mu_1 > \mu_2$

(H_1) :Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Jelegong 02 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas kontrol.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat dan sebagai pendukung dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang dapat dijadikan landasan dalam penyusunan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dalam kurun waktu tiga tahun terakhir.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, A., Rahman, F., & Wijayanti, (2024) berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan Media Pictorial Riddle terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Non-Equivalent Control Group Design* yang melibatkan 56 siswa kelas V sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji independent sampel t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 61,25 meningkat menjadi 83,40 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 60,70 menjadi 72,15. Persentase peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai sekitar 36%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sekitar 19%. Nilai signifikansi diperoleh sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa penggunaan model inkuiri berbantuan *Pictorial Riddle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga meningkat yang ditunjukkan dengan keterlibatan dalam diskusi, kemampuan

mengemukakan hipotesis, serta ketertarikan siswa dalam memecahkan masalah berbasis gambar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sari, M., & Nugroho, (2023) berjudul “*Penerapan Media Pictorial Riddle dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan berpikir kritis dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 58,90 pada *pretest* menjadi 79,60 pada *posttest* dengan gain score sebesar 0,62 (kategori sedang–tinggi). Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 40% menjadi 86%. Analisis uji t menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan bahwa media *Pictorial Riddle* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini mampu merangsang rasa ingin tahu siswa melalui penyajian gambar bermasalah sehingga siswa lebih aktif mengamati, menafsirkan, dan mengajukan solusi selama proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, N., Hidayat, T., & Prakoso, (2022) berjudul “*Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen tipe *Pretest–Posttest Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar kognitif yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji independent sampel t-test untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 62,35 meningkat menjadi 81,90 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 61,80 menjadi 72,45. Persentase peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai sekitar 31%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 17%. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,003 < 0,05$ menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA

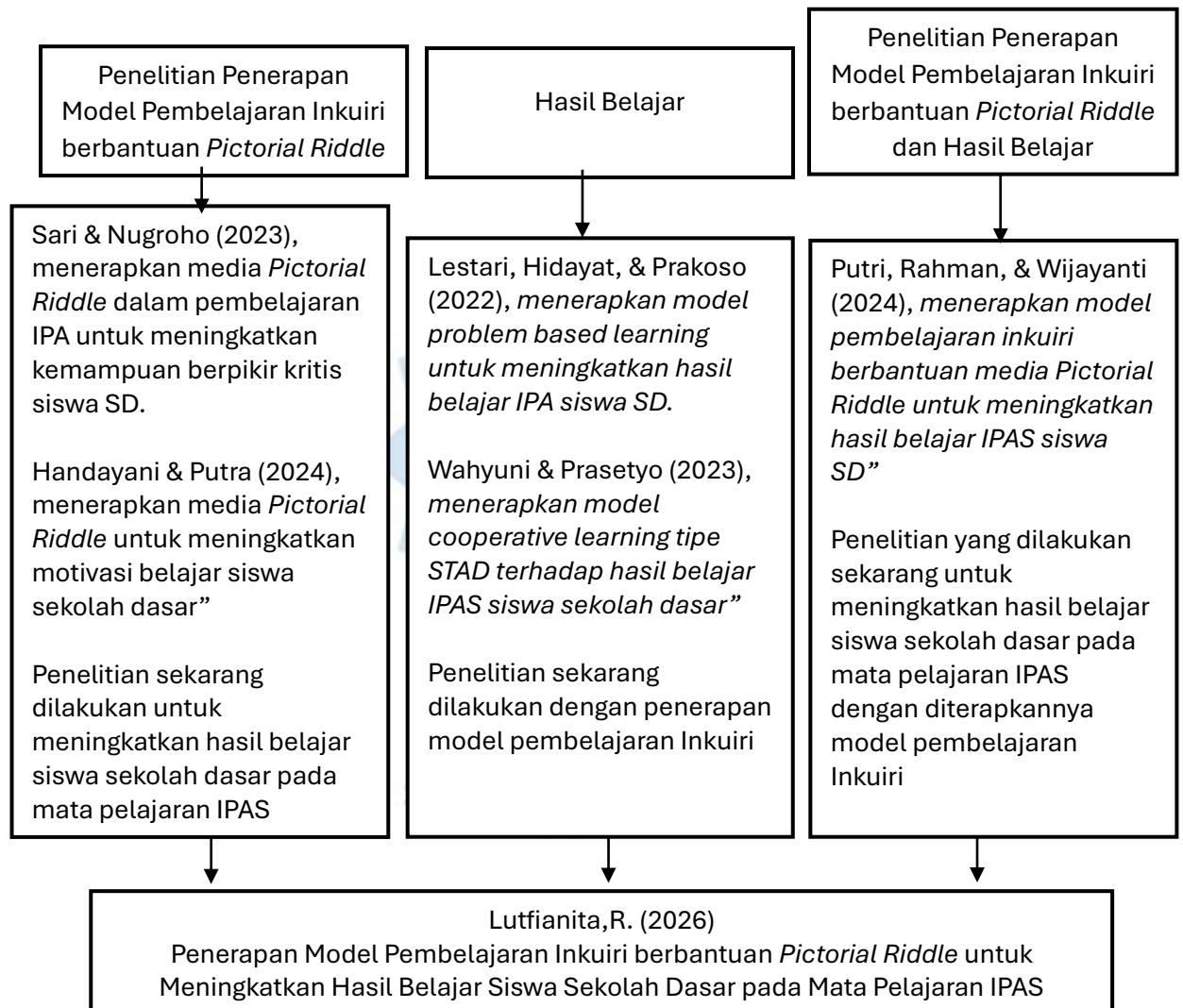
siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi, serta mengemukakan solusi terhadap permasalahan kontekstual yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, D., & Prasetyo, (2023) berjudul “*Penerapan Model Cooperative Learning Tipe STAD terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *One Group Pretest–Posttest*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar kognitif yang diberikan pada tahap awal dan akhir pembelajaran, serta lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran kooperatif berlangsung. Data dianalisis menggunakan uji statistik parametrik melalui uji t setelah memenuhi asumsi normalitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 60,70 pada *pretest* menjadi 82,15 pada *posttest* dengan persentase peningkatan sekitar 35%. Tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 43% menjadi 88% setelah penerapan model *Cooperative Learning tipe STAD*. Nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani, R., & Putra, (2022) berjudul “*Penggunaan Media Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi, serta angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 64,30 pada kondisi awal menjadi 74,85 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 86,10 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar naik dari 46% menjadi 89% pada akhir siklus. Motivasi belajar siswa juga meningkat dengan skor observasi mencapai kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Pictorial Riddle* mampu menarik perhatian siswa

melalui penyajian masalah berbasis gambar sehingga siswa lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Gambar berikut menunjukkan kebaruan penelitian ini dan posisinya pada penelitian yang relevan.



Gambar 1. 2 Bagan Alur Penelitian Terdahulu