

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar dan terencana yang merupakan hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi individu berpengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan, sosial, susila, dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara (Nurkholis 2023:25).

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tafonao (2018:103-114) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk aktif dalam belajar. Media pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi akan membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Gunawan (2020:112-120) mengatakan bahwa dengan kemajuan jaman yang pesat, guru harus kreatif, inovatif dan fleksibel dalam melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi informasi komunikasi yang berkembang sangat pesat telah mendorong terciptanya sebuah inovasi-inovasi disegala bidang terutama pada bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya berbagai konsep media salah satunya media pembelajaran *Inkuiri* interaktif.

*Inkuiri* merupakan proses menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis dalam merumuskan jawaban atau menyelesaikan masalah untuk memperoleh informasi terhadap suatu pertanyaan atau permasalahan Dianty dkk (2020:1-10). Menurut Lusidawaty dkk (2020:168-174) strategi pembelajaran *inkuiri* dapat menumbuhkan minat siswa untuk rajin belajar dan menguasai konsep ilmiah karena partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran dapat digunakan untuk melatih keterampilan proses sains. Kelebihan dari model pembelajaran *Inkuiri* yaitu dapat meningkatkan pemahaman konsep karena *inkuiri* dapat membantu

siswa memahami konsep sistem ekskresi secara lebih mendalam dan luas.

Salah satu media pembelajaran *Inkuiri* yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar IPA adalah Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain Leryan, dkk (2018: 190). Penggunaan media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media Canva juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilan yang menarik Tanjung dan Faiza (2019:79).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran berlangsung. Salah satu pelajaran yang dapat menggunakan aplikasi Canva yaitu pelajaran Biologi pada materi sistem ekskresi manusia, karena sistem ekskresi manusia dianggap mempunyai tingkat kesulitan yang cukup tinggi terlihat dari konsep, proses, gejala dan peristiwa yang berkaitan didalamnya dan juga pada materi sistem ekskresi manusia juga terdapat sub bab materi yang harus dijelaskan melalui media visual salah satunya pada mekanisme proses sistem ekskresi manusia. Oleh karena itu penjelasan materi melalui aplikasi Canva ini dikatakan dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi dengan fitur-fitur yang sudah disediakan melalui aplikasi Canva Andani (2023:70-100).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Rambah Hilir, diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Dimana proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media berupa gambar dan buku paket yang di bagikan kepada peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran dengan menggunakan metode

ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dalam metode ceramah pembelajaran berpusat pada pendidik sehingga peserta didik tidak tertarik dan cenderung merasa bosan. Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian – penelitian tersebut, peneliti tertarik ingin meneliti secara lebih lanjut untuk melakukan penelitian dilapangan. Adapun judul penelitian yang diambil yaitu berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Disertai Model Pembelajaran *Inkuiri* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sel Hewan dan Sel Tumbuhan Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Hilir”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh Penggunaan Media Canva Disertai Model Pembelajaran *Inkuiri* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Hilir?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh Penggunaan Media Canva Disertai Model Pembelajaran *Inkuiri* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Hilir.

## **1.4 Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian memberikan kontribusi terhadap penggunaan media canva disertai model pembelajaran *inkuiri* animasi interaktif dalam Pembelajaran IPA.

### **2. Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini di harapkan bagi peserta didik, yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis

Canva mampu menumbuhkan motivasi belajar di dalam kelas sehingga bersifat menyenangkan. Dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan hasil peserta didik dalam pembelajaran IPA.

2. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi masukan dalam model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran kedepannya terkhusus pada pembelajaran IPA.

### **1.5 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh Penggunaan Media Canva Disertai Model Pembelajaran *Inkuiri* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Hilir.

H<sub>1</sub> : Ada pengaruh Penggunaan Media Canva Disertai Model Pembelajaran *Inkuiri* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Hilir.

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Teori Pembelajaran**

Pembelajaran adalah sebuah praktek multidimensi dimana kita mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan, membangun pemahaman dan juga memiliki komponen sosial budaya (Alben, Ali dan Ilham 2022:49). Pembelajaran adalah salah satu proses pokok dalam pendidikan, melalui pembelajaran siswa dapat memahami lingkungan sekitar dan siswa mampu melakukan atau mewujudkan tingkah laku tertentu yang merupakan cerminan dari belajarnya (Puspitasari dan Gamaliel 2021:195).

Pembelajaran merupakan cara guru sebagai pendidik untuk memberikan informasi dan arahan kepada peserta didik dengan berbagai metode dalam kegiatan belajar dan dilakukan secara optimal, pembelajaran dapat dilakukan dengan adanya proses komunikasi antara guru dan siswa ataupun anantara siswa dan guru (Triastuti, Tatu dan Sastika 2023:268).

Pembelajaran merupakan proses dalam memfasilitasi siswa atau peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya. Pembelajaran diartikan sebagai upaya mempengaruhi perasaan, intelektual, dan spiritual dalam diri seseorang untuk belajar sesuai dengan keinginannya sendiri. Selanjutnya, Pembelajaran dalam artian khusus adalah proses belajar yang dibangun guru dalam meningkatkan segala potensi dan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa seperti kemampuan berfikir, kreativitas, mengkonstruksi pengetahuan, pemecahan masalah, hingga penguasaan materi (Angga, Yunus dan Sofyan, 2022:1047). Pembelajaran merupakan proses interaksi yang edukatif untuk membuat siswa belajar secara aktif dan mampu mengubah perilakunya melalui pengalaman belajar.

## 2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari kerangka pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, memperkuat pertimbangan, perasaan, pertimbangan dan kemampuan siswa sehingga dapat mendukung sistem pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran tidak hanya sekedar memanfaatkan kata-kata (*symbol verbal*) (Jannah 2023:100-106).

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran. Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan pembelajar saat ini, yang merupakan kaum pelajar millennial. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa (Miftahul Jannah, 2023:98-112).

Media pembelajaran juga dicirikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat menghidupkan pikiran, perasaan, pertimbangan, dan keinginan siswa sehingga dapat menggerakkan proses pembelajaran yang disengaja, disengaja dan terkendali. Sedangkan definisi media menurut para ahli, yaitu:

1. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

2. Bringgs, berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya: buku, film, kaset dan lain sebagainya.
3. Smaldino, mendefinisikan bahwa media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat untuk menarik perhatian peserta didik, dan dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

### **2.3 Model Inkuiri**

Model pembelajaran Inkuiri merupakan model pembelajaran menuntut partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran agar mereka memiliki pengalaman dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui proses penemuan. Inkuiri merupakan proses menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis dalam merumuskan jawaban atau menyelesaikan masalah untuk memperoleh informasi terhadap suatu pertanyaan atau permasalahan. Kelebihan dari pembelajaran Inkuiri adalah siswa bebas mengembangkan konsep yang sedang dipelajari dan tidak hanya mencatat serta menghafalkan materi (Lusidawaty, 2020:168-174). Kemampuan berpikir kritis suatu hal yang menjadi tujuan dalam sebuah proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis menjadi hal yang esensial yang harus dikuasai peserta didik pada era sekarang ini. Upaya untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan pada kelas interaktif yang mana melibatkan peran peserta didik secara penuh. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis perlu dilakukan pendekatan holistik dan menerapkan model pembelajaran yang tepat.

## **2.4 Aplikasi Canva**

### **1. Penertian Canva**

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain (Sholeh dan Susanti, 2020:79-96).

Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa Sekolah Dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Melalui Canva, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21 (Monoarfa dan Haling, 2021:181-188).

Media Canva juga dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memahami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu kreator membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, Canva menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong Miftahul Jannah dkk, (2023:79-96).

Tools yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di web browser serta perlu menginstal aplikasi. Media harus didesain sedemikian rupa demi kemudahan siswa dalam pembelajaran. Menjadi alat bantu utama dalam hal

perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran (Miftahul Jannah dkk 2023: 2).

## **2 . Manfaat dan Tujuan Aplikasi Canva**

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office PowerPoint merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Garris Pelangi,2020:79-96). Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam *Power Point* (Pelangi, 2020: 88).

Pemanfaatan template *Power Point* dalam Canva tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan *Power Point*. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara

atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan Canva, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis resume, selebaran dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didikpun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu (Kurnia dan Titin 2023:87).

### **3 . Kelebihan Aplikasi Canva**

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun iOS(Iphone Operating System), hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus

mendownload (Sari dan Fatonah, 2022: 47).

#### **4 .Kekurangan Aplikasi Canva**

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena di tempat penelitian saya jaringan internetnya bagus, berarti kekurangan Canva ini tidak menjadi masalah untuk di aplikasikan disekolah tersebut.
2. Dalam aplikasi Canva ada *template*, *stiker*, *ilustrasi*, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda (Monoarfa dan Haling, 2021: 89).

#### **2.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik berdasarkan pengalaman yang dilakukan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi kognitif, afektif dan keterampilan psikomotorik yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajarnya. Berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan dalam suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajarnya. Prestasi yang baik maka dapat dikatakan peserta didik itu berhasil dan sebaliknya, jika presentasinya rendah maka peserta didik itu tidak berhasil (Ahmad, 2024:72-76).

Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari hasil belajar

yang dilakukan dalam waktu tertentu. Proses belajar merupakan perubahan seseorang yang dapat dinilai hasil dari perubahan yang telah dilakukan, hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan yang terjadi terhadap perilaku seseorang yang dapat diukur perubahannya seperti perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik (Arrahim, Rini, dan Syadila, 2022:228).

Tujuan dari hasil belajar untuk mengetahui kemampuan atas penguasaan materi yang sudah dijelaskan dan ditandai dengan menggunakan angka maupun huruf yang sudah ditentukan dari penyelenggara pendidikan (Rikmasari dan Seva, 2022:40). Perubahan tingkah laku karena belajar juga dapat menyentuh perubahan-perubahan yang penuh dengan sudut pandang perasaan, termasuk perubahan-perubahan semangat. Perubahan dalam sudut pandang ini sebagian besar tidak ditemukan dengan mudah dalam jangka waktu yang singkat, namun secara teratur dalam rentang waktu yang agak lama.

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun *eksternal*.

- 1) Faktor *internal*, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, yaitu:
  - a. Kecerdasan anak, Kemampuan inteligensi seseorang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecah atau tidak suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran.
  - b. Bakat anak, Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu, maka bakat dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.
  - c. Kemauan belajar, Kemauan belajar yang tinggi disertai dengan rasa

tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya. Karenakemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

- d) Minat, Siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.
- 2) Faktor Eksternal Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Yaitu:
  - a) Faktor Keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang terdapat pertengkaran suami istri, perhatian yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.
  - b) Faktor Sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, keadaan gedung, relasi guru dan siswa dan media belajar.

## **2.6 Pembelajaran IPA**

Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran dasar dalam rencana pendidikan persekolahan di Indonesia. Mata pelajaran IPA akan menjadi mata pelajaran yang telah memahami alam semesta melalui persepsi yang tepat pada jalurnya. Pada dasarnya, pembelajaran IPA akan menjadi pembelajaran yang bergantung pada standar, suatu interaksi yang dapat menumbuhkan mentalitas logis siswa terhadap ide- ide sains. Selanjutnya, pembelajaran IPA di sekolah dilakukan oleh penguji yang lugas dan tidak mempertahankan konsep IPA yang beragam. Pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah. Ilmu pengetahuan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang teratur untuk mengatasi masalah manusia melalui penanganan masalah yang tampak di lingkungan fisik dan sosial (Gayatri dkk, 2019: 96-98).

Pada dasarnya, sains didasarkan pada item logis, siklus logis dan perspektif

logis. Selain itu, sains juga dianggap sebagai interaksi, sebagai item dan sebagai teknik. Sebagai interaksi, ia dicirikan sebagai semua latihan logis untuk menyempurnakan informasi tentang alam dan untuk menemukan informasi baru. Sebagai item, dicirikan sebagai konsekuensi dari suatu interaksi, sebagai informasi yang diinstruksikan dalam jadwal sekolah sehari-hari atau membaca materi untuk penyebaran informasi. Sebagai strategi, itu adalah pendekatan atau teknik yang digunakan untuk menemukan sesuatu yang banyak disebut sebagai metode logis (Gayatri dkk, 2019: 96-98).

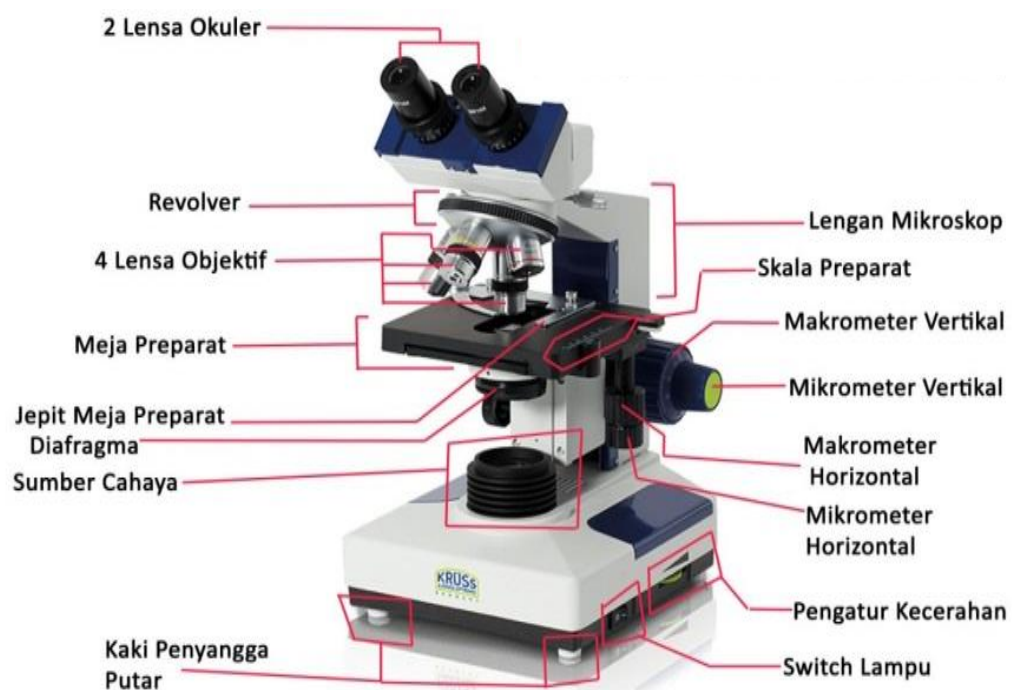
Salah satu mata pelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran adalah IPA, karena memuat materi-materi yang berhubungan dengan manusia dan alam serta mampu memberikan pengalaman langsung yang sesuai dengan kenyataan yang terjadi dilingkungannya dan pembelajaran yang didapatkannya bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. IPA juga melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah, bekerja dan bertindak. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dengan sumber belajar lainnya untuk mencapai kompetensi dasar. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. IPA adalah ilmu yang mengkaji tentang gejala alam yang tersusun secara sistematis berdasarkan fakta yang ditemukan setelah melakukan pengamatan dan percobaan. Guru perlu memiliki penguasaan yang memadukan prinsip belajar mengajar, serta menguasai berbagai metode dan model dalam pembelajaran dan dapat membimbing siswa untuk menemukan sendiri konsep dan prinsip IPA sehingga, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Keberhasilan siswa dalam menerima suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya.

## 2.7 Mikroskop

### 1. Pengertian Mikroskop

Mikroskop merupakan alat bantu pengamatan dalam kegiatan laboratorium yang berfungsi untuk mengamati objek kecil, seperti jaringan tumbuhan dan hewan, dengan pembesaran tertentu (Wahyuni dan Sari, 2020:39).

### 2 . Bagian-Bagian Mirooskop



Gambar 1. Bagian Mikroskop

#### Keterangan :

##### a) Lensa Okuler Mikroskop

Lensa Okuler merupakan lensa yang terletak pada bagian atas alat, biasanya lensa okuler merupakan lensa yang paling dekat dengan mata observer (pengamat). Perlu diketahui, Lensa okuler berfungsi untuk membentuk bayangan nyata dari lensa objektif. Jumlah lensa okuler pada tipe monokuler berjumlah satu, sehingga hanya bisa dilihat menggunakan sebelah mata. Sedangkan jumlah lensa okuler pada tipe binokuler berjumlah dua, sehingga

pengamatan dengan dua mata menjadi lebih nyaman.

b) Lensa Objektif Mikroskop

Lensa Objektif merupakan lensa yang terletak dekat dengan objek(sample) yang akan diamati. Selain itu, lensa objektif ini membentuk bayangan nyata dari suatu objek, letak lensa objektif biasanya terpasang pada revolver dengan jumlah tiga atau empat buah, tergantung jenis alatnya.

c) Revolver Mikroskop

Revolver merupakan tuas penyangga untuk lensa objektif, secara umum tugas revolver digunakan untuk mempermudah setting nilai pengamatan dari sebuah alat pengamat ini. Pada point sebelumnya telah dijelaskan jika alat pengamat yang umum memiliki perbesaran 4x, 10x, 40x dan 100x.

d) Meja Preparat Mikroskop

Meja preparat merupakan bidang kecil pada alat tersebut yang digunakan untuk meletakkan sample yang akan diamati. Biasaya pada meja preparat terdapat capit tau klip yang digunakan untuk memegang sample agar tidak mudah bergeser.

e) Kaki Penyangga Mikroskop

Kaki penyangga merupakan fitur tambahan pada alat penagmat ini, fitur ini biasanya tidak selalu tersedia pada mikroskop jadul. Fungsi dari kaki penyangga ini ialah untuk penyangga microscope jika diletakan pada bidang yang tidak datar. Cara menggunakan fitur ini ialah dengan memutarnya hingga alat berada di posisi yang datar dan stabil.

f) Diafragma Mikroskop

Diafragma merupakan salah satu komponen di bagian alat yang terletak pada bagian bawah meja preparat, fungsi dari diafragma ini ialah menentukan jumlah cahaya yang masuk atau difokuskan ke sample.

g) Lengan Mikroskop

Bagian ini merupakan salah satu bagian penting dari alat pengamat, fungsibagian ini ialah sebagai rangka atau frame alat itu sendiri. Perlu

diketahui, Lengan ini juga memudahkan menggunakan untuk memindahkan alat pengamat tersebut dari satu tempat ke tempat lain, tanpa harus memegang lensa-lensa secara langsung.

h) Skala Preparat Mikroskop

Skala preparat merupakan fitur tambahan pada meja preparat, fungsi ini sebetulnya tidak selalu tersedia pada setiap mikroskop dan bersifat optional. Pada kenyataannya skala preparat ini digunakan untuk memudahkan penempatan sample sebelum diamati.

i) Makrometer dan Mikrometer Mikroskop

Makrometer atau Mikrometer merupakan tuas putar yang tersedia pada alat laboratorium ini, tuas ini biasanya memiliki fitur vertical maupun horizontal. Fungsi dari makrometer dan micrometer ini adalah untuk memfokuskan lensa pada objek yang diamati baik itu secara vertikal maupun secara horizontal. Makrometer bersifat besar, dan mikrometer bersifat kecil.

j) Tuas Pengatur Kecerahan

Tuas pengatur kecepatan merupakan sebuah potensiometer yang dihubungkan ke bola lampu pada alat pengamat ini, fungsi dari tuas ini ialah untuk mengatur kecerahan cahaya yang dihasilkan untuk mengamati objek. Tuas ini berhubungan dengan diafragma untuk memfokuskan cahaya pada objek yang diamati.

**2.8.Fungsi Utama Mikroskop:**

- a. Memperbesar objek mikroskopis (seperti sel, bakteri, jaringan, dan mikroorganisme).
- b. Membantu pengamatan struktur halus yang tidak terlihat oleh mata telanjang.
- c. Digunakan dalam penelitian ilmiah untuk mengamati spesimen biologi dan kimia.
- d. Membantu dalam pendidikan untuk mempelajari anatomi sel dan mikroorganisme.

## **2.9 Sel Hewan dan Tumbuhan**

### **1 .Pengertian sel**

Sel adalah unit satuan kecil yang memiliki selaput tipis yang di dalamnya berisi larutan koloid senyawa kimia. Sejarah sel pertama kali ditemukan oleh Robert Hooke pada tahun 1665 ketika mengamati irisan gabus. Sel memiliki keistimewaan karena mampu membuat duplikatnya sendiri dengan cara pembelahan sel. Bentuk kehidupan yang sederhana yakni berupa sel-sel tunggal (uniseluler). Sementara organisme yang lebih berkembang merupakan kumpulan dari sel-sel yang berasal dari pertumbuhan dan perkembangan hasil pembelahan sel induk.

### **2. Ciri-ciri sel**

secara umum adalah memiliki struktur, terorganisir, membutuhkan nutrisi, melakukan respirasi, regulasi, bertumbuh dan berkembang biak, dan peka terhadap lingkungan.

### **3. Macam macam sel**

terdiri atas sel prokariotik dan sel eukariotik. Sel prokariotik tidak memiliki membran inti sel seperti pada bakteri, sedangkan sel eukariotik memiliki membran inti sehingga nampak adanya inti sel (nukleus).

#### **a. Pengertian sel hewan**

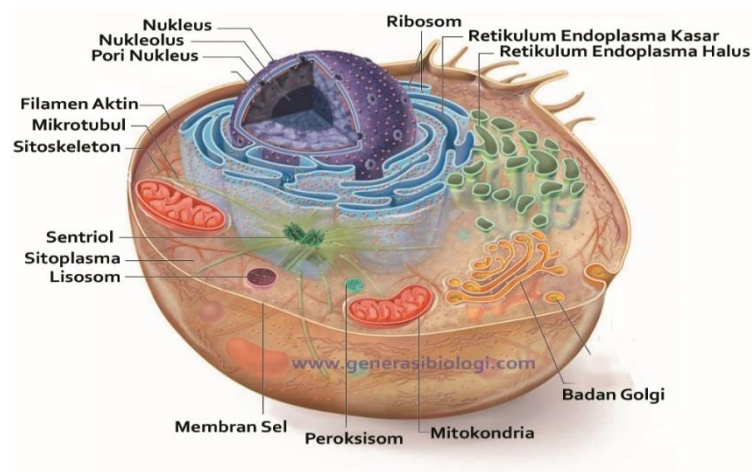
Sel hewan adalah unit sel yang menyusun bagian tubuh dari hewan (kingdom animalia) sedangkan sel tumbuhan juga merupakan unit penyusun tumbuhan. sel hewan dan tumbuhan memiliki persamaan dan perbedaan dikarenakan memiliki fungsi yang berbeda-beda.

#### **b. Pengertian Sel Tumbuhan**

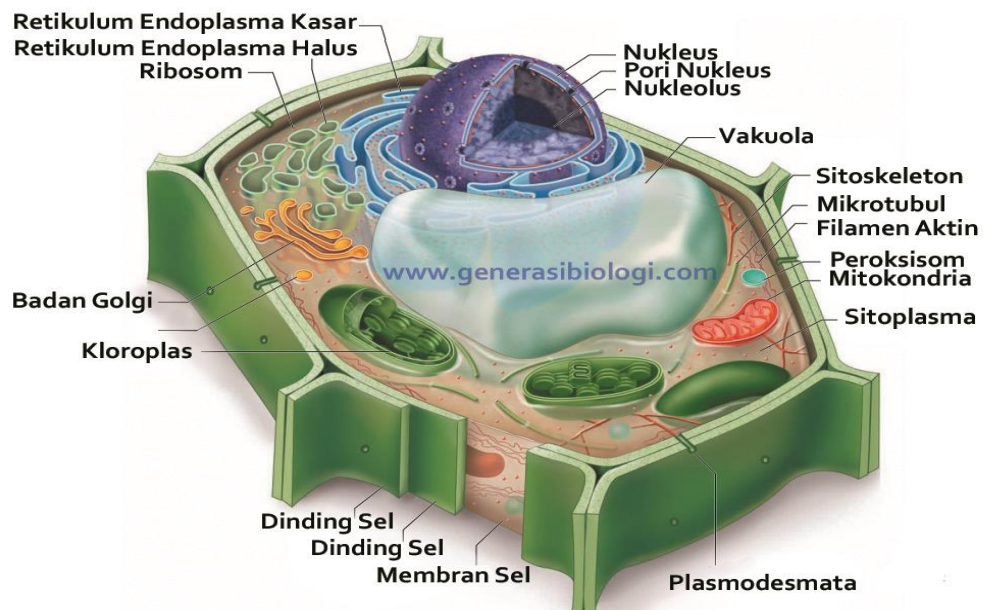
Sel tumbuhan adalah unit struktural dan fungsional dasar dari tumbuhan. Sel ini termasuk dalam sel eukariotik, artinya memiliki membran inti yang membungkus materi genetik DNA (Deoxyribonucleic Acid).

### c. Organel-organel Sel Hewan dan Tumbuhan

Untuk mempermudah mempelajari sel hewan dan tumbuhan, maka pelajari bagian masing-masing penyusun dari sel tersebut. Bagian penyusun tersebut terdiri dari membran sel, sitoplasma, dan organel sel. Berikut adalah penjelasan mengenai bagian-bagian organel sel hewan dan tumbuhan dan penyusun yang lain.



Gambar 2. Organel Sel Tumbuhan



Gambar 3. Organel Sel Hewan

a) **Membran Sel**

Membran Sel adalah struktur terluar dari sel hewan dan tumbuhan yang berupa membran tipis. Penyusun membran sel yakni dua lapis fosfolipid, protein integral/intrinsik, protein perifer/ekstrinsik, glikoprotein, dan glikolipid. Fungsi membran sel adalah sebagai pembatas isi sel dengan bagian luarnya, tempat pertukaran zat, dan reseptor.

b) **Sitoplasma**

Sitoplasma adalah cairan yang terdapat di dalam sel dan tidak termasuk cairan di dalam inti sel. Sitoplasma disebut juga dengan protoplasma. Sitoplasma terdiri dari sitosol (koloid) yang di dalamnya berisi nutrisi, ion, enzim, garam, senyawa organik dan anorganik, serta air. Fungsi sitoplasma adalah sebagai zat yang mengisi bagian sel, proses metabolisme, dan mempertahankan bentuk sel.

c) **Inti Sel**

Inti Sel terdapat di semua sel kecuali sel darah merah (eritrosit). Inti sel tersusun atas membran inti yang memiliki pori, cairan di dalam inti sel disebut nukleoplasma, DNA (Deoxyribonucleic Acid), RNA (Ribonucleic Acid) dan anak inti sel (nukleolus). Fungsi inti sel adalah mengatur aktivitas sel.

d) **Mitokondria**

Mitokondria adalah organel sel yang memiliki peranan penting dalam sel hewan dan tumbuhan. Struktur mitokondria terdiri dari dua lapis membran yakni membran luar dan membran dalam. Membran dalam memiliki bentuk seperti lekukan yang disebut krista. Mitokondria memiliki materi genetik DNA tersendiri. Fungsi mitokondria adalah sebagai tempat respirasi aerob dan penghasil energi. Karena mitokondria mampu menghasilkan energi, maka disebut dengan "*power house of cell*".

e) **Peroksisom**

Peroksisom adalah organel sel yang memiliki membran tunggal dan bentuknya mirip seperti lisosom. Peroksisom berasosiasi dengan glioksisom membentuk badan mikro. Peroksisom ditemukan di sel hewan dan tumbuhan sedangkan glioksisom hanya ditemukan di sel tumbuhan. Organel peroksisom mengandung berbagai enzim untuk membentuk peroksida ( $H_2O_2$ ). Fungsi peroksisom adalah penghasil enzim katalase untuk menguraikan peroksida.

f) **Glioksisom**

Glioksisom adalah organel sel yang termasuk badan mikro yang ditemukan di sel tumbuhan. Organel ini mengandung enzim untuk daur glikolat serta enzim penting lainnya untuk metabolisme.

g) **Mikrotubul**

Mikrotubul adalah struktur yang berbentuk silinder, berongga, tidak bercabang, tidak bermembran yang tersusun atas protein. Fungsi mikrotubul adalah sebagai pembentuk silia, sentriol, dan benang spindel.

h) **Mikrofilamen**

Mikrofilamen disebut juga filamen aktin. Ukurannya kecil yang tersusun atas protein globular. Fungsi mikrofilamen adalah gerakan kontraksi, aliran sitoplasma, endositosis, eksositosis, dan perubahan bentuk sel.

i) **Retikulum Endoplasma**

Retikulum Endoplasma adalah organel sel yang memiliki membran ganda dengan bentuk seperti jala yang berdekatan dengan inti sel. Retikulum endoplasma memiliki dua tipe yakni Retikulum endoplasma kasar (REK) yang mana permukaannya terdapat ribosom dan Retikulum endoplasma halus (REH) yang tidak terdapat ribosom. Fungsi Retikulum endoplasma adalah sebagai pengangkut protein, tempat sintesis protein, dan transportasi protein.

j) **Ribosom**

Ribosom adalah organel sel yang berfungsi sebagai tempat sintesis protein. Ribosom dapat ditemukan bebas di sitoplasma dan menempel di retikulum endoplasma.

k) **Badab Golgi (Aparatus Golgi)**

Badan Golgi (Aparatus Golgi) adalah organel sel yang berbentuk seperti tumpukan membran dengan bagian ujungnya yang menggelembung akibat tersisi protein dan zat lain yang berasal dari retikulum endoplasma. Zat tersebut akan didarkan dalam bentuk kantung (vesikel) dalam proses sekresi. Fungsi badan Golgi selain itu adalah untuk membentuk membran sel dan juga membentuk lisosom.

l) **Lisosom**

Lisosom adalah organel sel yang tersusun atas enzim hidrolitik yang berfungsi untuk proses pencernaan sel, autofagi, dan autolisis.

m) **Sentrosom**

Sentrosom adalah bagian yang berbentuk bulat kecil yang terletak di salah satu kutub inti sel. Organel ini hanya dijumpai di sel hewan yang memiliki fungsi sebagai reproduksi sel. .

n) **Kloroplas**

Kloroplas adalah organel sel memiliki pigmen warna hijau yang disebut dengan klorofil. Fungsi kloroplas adalah sebagai tempat berlangsungnya proses fotosintesis.

o) **Vakuola**

Vakuola adalah organel sel yang berisi garam organik dan zat hasil metabolit sekunder serta berisi enzim dan butir pati. Organel ini ditemukan di sel tumbuhan. Fungsi vakuola adalah sebagai penyimpan cadangan makanan, penyimpan sisa metabolisme, dan membangun turgor sel.

## p) Dinding Sel

Dinding Sel adalah bagian luar sel yang ditemukan di sel tumbuhan yang tersusun atas selulosa. Fungsi dinding sel yakni untuk proteksi mekanis. Pada dinding sel terdapat celah *plasmodesmata* yang berfungsi sebagai komunikasi antar sel.

### a. Perbedaan sel hewan dan tumbuhan

Tabel 1. Perbedaan Sel Hewan dan Tumbuhan

Aspek	Sel Hewan	Sel Tumbuhan
Dinding sel	Tidak ada	Ada (terbuat dari selulosa)
Bentuk	Tidak tetap (cenderung bulat)	Tetap (kaku, umumnya persegi)
Vakuola	Kecil dan banyak	Besar dan tunggal
Plastida (kloroplas)	Tidak ada	Ada (untuk fotosintesis)
Sentriol	Ada	Umumnya tidak ada
Lisosom	Umumnya ada	Jarang ditemui
Energi cadangan	Disimpan dalam bentuk glikogen	Disimpan dalam bentuk pati (amilum)
Letak inti	Di tengah	Ke samping (karena adanya vakuola besar)
Kemampuan fotosintesis	Tidak bisa	Bisa (karena klorofil)

## 2.9 Penelitian Relevan

Untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan oleh peneliti sudah ada ataupun belum diteliti oleh peneliti sebelumnya maka perlu adanya upaya perbandingan, apakah ada unsur persamaan atau perbedaan penelitian ini. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti ada kemiripan yaitu:

1. Andani (2023) melakukan penelitian di Banyuwangi. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Aktivitas belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan media Canva sangat berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa di Banyuwangi. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas control.
2. Sarnia (2023) melakukan penelitian di Makasar. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Canva* menaikkan minat belajar fisika peserta didik secara signifikan. Halini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva memberikan dampak positif terhadap

minat belajar fisika peserta didik dikelas experiment.

3. Carera (2024), Hasil penelitian menyatakan bahwa adanya pengaruh dan perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media canva dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media konvensional pada siswa kelas VIIIb Sekolah Menengah Pertama.
4. Aldo (2022) melakukan penelitian di Seluma. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di kelas VIIIc. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan median pembelajaran Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA di kelas VIII.

## BAB III. METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan *eksperimen*. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*, *Quasi-eksperimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitiann.

### 3.2 Waktu dan Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rambah Hilir, kabupaten Rokan Hulu pada Juni Sampai Agustus 2025.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah Hilir yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa sebanyak siswa. Adapun jumlah populasi dapat dilihat padah tabel 2.

Tabel 2. Populasi

No	Kelas	Total
1	VIII.a	32
2	VIII.b	28
3	VIII.c	28
<b>Jumlah</b>		<b>88</b>

Sumber : Data jumlah siswa SMP Negeri 1 Rambah Hilir 2024/2025

#### 3.3.2 Sampel

Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, pertimbangannya adalah berdasarkan pertimbangan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2023 : 85). Sampel yang digunakan dikelas VIII SMP N 1 Rambah

Hilir yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII. b dan VIII. c. Adapun jumlah sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Sampel Penelitian

No	Kelas	Total
1	VIII. b	28
2	VIII. c	28
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>

Sumber : Data jumlah siswa SMP Negeri 1 Rambah Hilir 2024/2025

### 3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas, yaitu variabel penyebab

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *Inkuiri*.

2. Variabel Terikat, yaitu variabel akibat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah Hilir.

### 3.5 Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Desain penelitian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber : Sugiyono (2023 : 138)

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Prestest* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = *Posttest* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = *Prestest* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = *Posttest* kelompok kontrol

X = Perlakuan

### **3.6 Prosedur Penelitian**

Pada tahap ini Langkah-langkah dilakukan diantaranya: (1) Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP N 1 Rambah Hilir; (2) Bertemu dengan kepala sekolah untuk menyampaikan maksud dengan tujuan dengan membawa surat izin penelitian untuk observasi; (3) Mengadakan observasi ke sekolah dan mengamati proses pembelajaran di dalam kelas.

#### **1. Tahap Persiapan**

Langkah- langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain : (1) Menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik; (2) Menyusun silabus dan modul ajar ; (3) Membuat test berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal yang digunakan untuk di uji *pretest* dan *posttest* sesuai materi yang diajarkan.

#### **2. Tahap Pelaksanaan**

Langkah - langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain : secara umum pelaksanaan ini terdiri dari empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga sebagai pemberian action (tindakan), pertemuan keempat sebagai *posttest*.

#### **3. Tahap Akhir**

Langkah- langkah pada tahap ini diantaranya ; (1) Proses pengumpulan data ; (2) Menghitung data hasil penelitian ; (3) Menganalisis data hasil penelitian ; (4) Membahas data hasil dan menyimpulkan berdasarkan pengelolaan data.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes. Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan seseorang .

Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda dengan pilihan (a, b, c, d) yang berjumlah 30 soal.

### a. Uji Validitas

Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk melihat sejauh mana responden mengerti akan pertanyaan yang di ajukan peneliti. Jika hasil tidak valid ada kemungkinan responden tidak mengerti dengan pertanyaan yang kita ajukan (Sahir, 2021 : 31). Dengan dasar pengambilan keputusan uji validitas:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti instrumen dinyatakan valid.

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti instrumen dinyatakan tidak valid.

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi (Sahir, 2021 : 33). Untuk mengukur reliabilitas data penelitian menggunakan teknik pengujian reliabilitas *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS (Statistical Package for Social Sciences) Version 25.0*. Apabila nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$  dalam kategori sedang, maka item pertanyaan dalam kuesioner dapat diandalkan (Slamet dan Wahyuningsih, 2022:51-58). Adapun kriteria reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Kriteria	Keterangan
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Sumber: Diniarti dan Sulianto, 2023: 570)

### c. Derajat Kesukaran Instrumen

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya jika soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa. Butir soal tes dapat dinyatakan sebagai butir soal yang baik apabila butir soal tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah dimana dengan tingkat kesukaran butir soal tersebut sedang atau cukup yang memiliki indeks kesukaran antara 0,31-0,70 (Fitriani, 2021: 201). Pengujian

taraf kesukaran dalam penelitian ini akan menggunakan *SPSS (Statistical Package for Social Sciences)* Versi 25.0.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 6. Kriteria taraf kesukaran

Interval koefisien	Kriteria
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

Sumber: Rahman dan Nasryah, 2019: 131-133

#### d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Pengujian daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan *SPSS (Statistical Package for Social Sciences)* Versi 25.0. Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah:

$$D = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas

J<sub>B</sub> = Banyaknya peserta kelompok bawah

B<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B<sub>B</sub> = Banyaknya peserta kelompok bawah menjawab soal benar

P<sub>A</sub> = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar ( p sebagai simbol indeks kesukaran)

P<sub>B</sub> = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Butir- butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks

diskriminasi 0,40 sampai 0,70 (Rahman dan Cut, 2019:139).

Tabel 7. Kriteria Daya Pembeda

Interval Koefisien	Kriteria
D = 0,00 – 0,20	Jelek ( <i>poor</i> )
D = 0,20 – 0,40	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
D = 0,40 – 0,70	Baik ( <i>good</i> )
D = 0,70 – 1,00	Baik sekali ( <i>excellent</i> )

(Sumber: Rahman dan Nasryah, 2019: 136-140)

### 3.8 Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* menggunakan *SPSS (Statistical Package for Social Sciences)* Versi 25.0 (Nuryadi dkk,2017 : 85-86).

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Maka dapat menguji homogenitasnya dengan menggunakan uji F (Kadir, 2015:162).

Untuk menentukan homogenitas digunakan kriteria sebagai berikut:

- 1) Signifikansi uji ( $\alpha$ ) = 0.05
- 2) Jika  $\text{Sig.} > \alpha$ , maka variansi setiap sampel sama (homogen)
- 3) Jika  $\text{Sig.} < \alpha$ , maka varian setiap sampel tidak sama (tidak homogen).
- 4) Jika data berasal dari varians populasi yang sama yaitu jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka bersifat homogen. Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka data tersebut homogen, dan jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  maka data tersebut tidak homogen (Supriadi, 2021: 58).

#### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Setelah dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Inkuiri* berbantuan media canva terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan uji *One sample t-test*. Dengan menggunakan aplikasi *SPSS*

*(Statistical Package for Social Sciences) Version 25.0..* Dengan kriteria pengujian:

$t_{hit} > t_{tab}$  : berbeda secara signifikan ( $H_0$  ditolak)

$t_{hit} < t_{tab}$  : tidak berbeda secara signifikan ( $H_0$  diterima)