

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRI*

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam model pembelajaran akan menerapkan langkah-langkah (sintak)¹. Model pembelajaran adalah cara yang dipakai untuk mengaplikasikan strategi yang telah dibuat dalam aktivitas untuk memperoleh kompetensi pembelajaran dalam pendidikan.²

Model pembelajaran adalah semua rentetan presentasi materi yang terdiri dari semua faktor mulai dari pendahuluan, aktivitas dan penutup pembelajaran bisa dikatakan sebagai strategi atau pola yang dimanfaatkan untuk membuat kurikulum, pengarahannya bagi pengajar, dan menyusun materi peserta didik di kelas sehingga peserta didik bisa lebih efektif dan efisien dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Menurut pendapat Suprihatiningrum yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur

¹ "Ibid," 95.

² Anggia Prajnaparamita Aprilya, *Penggunaan Model Inquiri Learning Dalam Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 10–15.

pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai.

Menurut Hamiyah dan ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran dikelas.
- d. Memiliki perangkat bagian model.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran, baik langsung atau tidak langsung.³

Fungsi model pembelajaran menurut pendapat Trianto yakni sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Hamdayani macam-macam model pembelajaran adalah model pembelajaran *Inquiri*, Kontekstual, Ekspositori, Berbasis masalah dan sebagainya. Pembelajaran *Inquiri* merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik dalam mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis, kritis, logis, dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan dimana materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peserta didik berperan dalam mencari dan menemukan sendiri materi

³ "Ibid," 16.

pelajaran dengan berpikir kritis dan analitis, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar.⁴

Joyce mengemukakan kondisi-kondisi umum yang merupakan syarat bagi timbulnya kegiatan *inquiri* bagi peserta didik.

- a. Aspek sosial di dalam kelas dan suasana bebas-terbuka dan permisif yang mengundang peserta didik berdiskusi.
- b. Berfokus pada hipotesis yang perlu diuji kebenarannya.
- c. Penggunaan fakta sebagai evidensi dan di dalam proses pembelajaran dibicarakan validitas dan reliabilitas tentang fakta, sebagaimana lazimnya dalam pengujian hipotesis.⁵

Pembelajaran *inquiri* memiliki beberapa ciri sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *inquiri* menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Tujuan dari pembelajaran *inquiri* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.⁶

Pembelajaran *inquiri* memiliki prinsip-prinsip berikut ini

⁴ Ibid., 20.

⁵ Ibid., 25.

⁶ Anggia Prajnaparamita Aprilia, *Penggunaan Model Inquiri Learning Dalam Pembelajaran*, 22.

a. Berorientasi⁷

Pada pengembangan Intelektual yakni pembelajaran berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi proses belajar

b. Prinsip Interaksi

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi dalam kegiatan pembelajaran baik interaksi antara peserta didik, guru bahkan lingkungan.

c. Prinsip Bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan pembelajaran ini adalah guru sebagai penanya.

d. Prinsip Belajar untuk Berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak.

e. Prinsip Keterbukaan

Pembejalaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan

1. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Inquiri*

a. Orientasi terhadap masalah

⁷ "Ibid," 26.

Untuk mengorientasikan siswa terhadap masalah kreativitas sehingga stimulus atau rangsangan yang di berikan benar-benar menarik bagi siswa.⁸ Ciptakan kondisi melalui deskripsi rasa ingin tahu peserta didik. Guru dapat memberikan arahan atau bimbingan langsung agar peserta didik dapat berlatih menggunakan pikirannya atau mengorientasikan pemikiran pada suatu masalah yang akan di selesaikan.

b. Merumuskan masalah

Ketika rangsangan atau stimulus yang di berikan oleh guru bekerja dengan baik, maka dalam pemikiran peserta didik akan muncul pertanyaan-pertanyaan dan permasalahan-permasalahan yang akan menjadi dasar dalam merumuskan masalah. Memang tidaklah mudah bagi peserta didik untuk merumuskan permasalahan secara baik jika mereka belum terbiasa dan terlatih. Tetapi, memang seharusnya guru berusaha membuat mereka untuk memiliki kemampuan ini. Kemampuan merumuskan masalah dalam pembelajaran inquiri sangat penting sebagai titik awal pembelajaran peserta didik. Pertanyaan dan permasalahan yang baik akan membuat siswa benar-benar belajar, sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang sedang di pelajari.

c. Mengumpulkan data

⁸ W Gulo, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004).

Data atau informasi yang telah diperoleh kemudian harus di pilah-pilah, hanya informasi dan data yang relevan dengan tujuan atau pemecahan masalah mereka yang akan dijadikan sebagai data. Guru bukanlah satu-satunya sumber informasi, fungsi guru adalah sebagai fasilitator sehingga. Semua hal yang di butuhkan oleh peserta didik dan kelompoknya dalam mengumpulkan data atau informasi harus dipastikan lengkap dapat di akses oleh peserta didik.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Inquiri*

Kelebihan model pembelajaran *inquiri*⁹

- a. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui pembelajaran ini di anggap jauh lebih bermakna.
- b. Pembelajaran ini merupakan strategi yang di anggap sesuai dengan perkembangan psikologis belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- c. Keuntungan lain yaitu dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Kekurangn model pembelajaran *inquiri*

- a. Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa

⁹ “Model Pembelajaran Inkuiri” (2022): 19.

- b. Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah di tentukan
- d. Selama kriteria keberhasilan belajar di tentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi ini tampaknya akan sulit di implementasikan.¹⁰

B. VIDEO ANIMASI

1. Definisi Media Pembelajaran

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai orang yang menerima pembelajaran, sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.¹¹

Defenisi pembelajaran menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar juga merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan

¹⁰ Ibid., 22.

¹¹ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Rosda Karya, 2011),

kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.¹²

2. **Media video dalam pembelajaran.**

Media video yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran perlu pertimbangan dalam kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.¹³

Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media video visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses dan prosedur.

Media video pembelajaran yang dipilih juga harus mampu melibatkan mental siswa dalam proses belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada didalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Pada aspek kognitif video dapat dimanfaatkan guna mempelajari hal-hal yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Pada aspek afektif media video dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi,

¹² "Ibid," 31.

¹³ D.N. Batubara, H.H., dan Ariani, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran" (2016).

empati dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD misalnya, yang terdapat materi tentang akhlak video dapat digunakan untuk memberikan pelajaran dan contoh berperilaku baik.

Dalam hal ini terlihat media video sangat membantu proses pembelajaran efektif. Karena video merupakan media yang melibatkan dua indera, yakni pendengaran dan penglihatan, karena apa yang di pandang oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat dan mudah diingat dari pada apayang hanya dapat dibaca atau di dengar saja.

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris to *animate* yang berarti menggerakkan. Menurut Bustaman mengatakan "Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari satu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu". Suciadi mengatakan "Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran dan berubah putaran-putaran lainnya.¹⁴

Perkembangan animasi saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan taetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia

¹⁴ Ideari H.E., "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi."2020

hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan.

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Tujuan penggunaan animasi adalah untuk merangsang panca indera yang dimiliki manusia itulah sebabnya dalam pemilihan gambar maupun suara dalam animasi harus sangat dipentingkan.

3. Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

Media adalah merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran. Media merupakan alat peraga yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep,

prosedur, dan prinsip sesuai dengan pokok bahasanya. Media ada yang *by utilization* (dimanfaatkan) oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut diproduksi oleh pihak tertentu dan guru tinggal *by use* (menggunakannya) secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media bersifat alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Selain itu guru juga dapat mendesain dan membuat mediana sendiri (*by design*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.¹⁵

Media adalah bentuk jamak dari perantara (*medium*), dan merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima, oleh karena itu media disebut sebagai sarana penyampaian informasi belajar atau penyampaian pesan.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran pastinya akan sangat bermanfaat, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran pada awal sejarah pendidikan tidak begitu dikenal. Untuk menyampaikan materi pelajaran, pengajar hanya

¹⁵ Dkk Shoffan Shoffa, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Jawa Timur: CV. Agrapana Media, 2021), 10–15.

mengandalkan komunikasi langsung. Pengajar merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran atau ilmu pengetahuan. Pembelajaran dilakukan seadanya dan belum tersentuh teknologi seperti saat ini. Padahal media dan teknologi merupakan alat yang efektif untuk mencapai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan berjalanya waktu, pada tahun 1658 terbitlah sebuah buku teks anak-anak pertama yang ditulis oleh pendidik Ceko bernama Johan Amos Comenius. Dia tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah.

Media pembelajaran era tahun 1900-an berbeda dengan era tahun 1600-an. Pembelajaran sekitar tahun 1900-an ini sudah banyak menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran lebih dikenal dengan istilah alat bantu belajar. Papan tulis hitam, kapur, dan penggaris kayu termasuk alat bantu belajar yang banyak digunakan pada masa itu.¹⁶Media pembelajaran pada akhir tahun 1950 mulai dipengaruhi oleh penggunaan alat visual. Alat bantu visual yang digunakan dapat berupa model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, sehingga dapat mempertinggi daya serap pembelajar terhadap materi pelajaran.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen-komponen ini meliputi:

¹⁶ Ibid 17

tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Guru harus memperhatikan lima komponen pembelajaran ketika memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan mana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, dapat berupa interaksi langsung, seperti kegiatan tatap muka, atau interaksi tidak langsung, yaitu melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

Menurut Warsita pembelajaran adalah suatu bentuk upaya membuat peserta didik belajar, atau suatu kegiatan membelajarkan peserta didik.¹⁷ Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar kegiatan pembelajaran terjadi. Pembelajaran itu menunjukkan upaya peserta didik untuk mempelajari materi dengan bantuan guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari situ ditentukan ruang lingkup terkecil minimal apakah bidang pendidikan berfungsi dengan baik.¹⁸

¹⁷ Bambang Warsita, "Evaluasi Bahan Belajar Diklat Online Calon Pejabat Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran," *jurnal* volumen 20 (2016): 60–61.

¹⁸ Ibid 16

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong visual adalah media cetak verbal, media visual non-verbal grafis, dan media visual non-verbal tiga dimensi. Media cetak verbal antara lain buku, majalah, jurnal, surat kabar.

4. Tujuan Media Pembelajaran Video Animasi

Menurut UNNES, secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran video adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan kepada siswa.

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
- b. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa.
- c. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- d. Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi¹⁹

Kelebihan media pembelajaran video Animasi

- a. Pesan yang di sampaikan cepat dan mudah diingat
- b. Mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik.
- c. Mengembangkan imajinasi.

¹⁹ Ideari H.E, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi*, 2020.

- d. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realitas.
- e. Sangat kuat mempengaruhi emosional.
- f. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang di harapkan dari peserta didik.
- g. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- h. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Kelemahan media pembelajaran video animasi²⁰

- a. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.
- b. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus.
- c. Pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang cukup lama.
- d. Komunikasi bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

C. Keaktifan Belajar Siswa

- 1. Pengertian Keaktifan Siswa

²⁰ Ibid, h 81-85

Keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang mendapat awalan ke dan akhiran an, dimana kata sifat tersebut diubah jadi kata benda artinya proses kegiatan aktif. Aktif menurut (KBBI), artinya rajin bekerja dan berusaha dan juga mampu beraksi dan bereaksi.²¹ Menurut Sardiman, keaktifan merupakan aktivitas bekerja dan berpikir dimana keduanya tidak terpisah.²² Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa keaktifan merupakan usaha untuk mendapatkan hasil.

Dalam keaktifan siswa, berarti penekanannya mengarah kepada peserta didik, adanya respon selama pembelajaran berlangsung maka memicu terciptanya situasi belajar aktif. Keaktifan belajar merupakan usaha yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran melalui pengaktifan aspek jasmani dan rohaninya. Dalam hal ini siswa dikatakan aktif apabila ia menunjukkan usahanya untuk memberikan partisipasi dalam pembelajaran.²³ Keaktifan belajar siswa juga adalah adanya keikutsertaan siswa dalam bentuk pikiran maupun tindakan peserta didik itu sendiri dalam proses belajar mengajar. Menurut Suyatno, keaktifan belajar siswa adalah tipe belajar kelompok yang mengikutsertakan peserta didik dalam bertindak melakukan apa yang seharusnya dilakukan.

²¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 28.

²² Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 9.

²³ Admila Rosada, *Menjadi Guru Kreatif* (Yogyakarta: Kanisus, 2017), 64.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis memberi kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan yang harus dilakukan demi mendapat hasil dari proses pembelajaran, dalam hal ini perlu melibatkan pikiran dan perbuatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif sangat diperlukan dalam pembelajaran demi mendapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal. Apabila ada siswa yang pasif dalam pembelajaran atau hanya memperoleh informasi dari guru saja, maka siswa itu mudah merasa bosan dan mudah melupakan materi yang sudah diberikan oleh guru. Proses belajar yang dilaksanakan di kelas adalah kegiatan membagikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran sangat menuntut peran aktif siswa.

Keaktifan belajar yang dimiliki siswa merupakan usaha pendorongan yang dimiliki dalam dirinya agar memiliki keinginan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adanya keaktifan belajar akan membawa siswa menjadi lebih baik lagi selama mengikuti proses pembelajaran tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik.

Upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk mendapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah dengan mempersiapkan inovasi baru dalam pembelajaran untuk dapat menimbulkan kesan yang

menerik bagi siswa sehingga motivasi siswa dalam belajar timbul dengan sendirinya. Salah satunya bisa dengan menggunakan model pembelajaran *inquiri* dan mengajak siswa untuk belajar secara langsung dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian langsung yang pernah dialami siswa.

Penggunaan pembelajaran *inquiri* bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa akan merasa tertarik dengan berbagai sintak yang ada disetiap pembelajaran yang digunakan dan siswa lebih bersemangat untuk mengemukakan pendapat, bertanya yang belum dipahami.

Setiap siswa harus memenuhi beberapa kriteria agar dapat dikatakan memiliki keaktifan belajar yang tinggi. Maka berikut beberapa indicator keaktifan belajar.

Sudjana mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah
- c. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecah masalah.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.

Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya akibat dari kesalahan peserta didik saja, melainkan dapat dilihat juga dari cara guru di kelas mengajar.

- a. Kurang keaktifan guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Cara guru menyampaikan materi pelajaran masih berjalan satu arah, guru menjadi pusat kegiatan (*teacher center learning*).
- c. Saat proses pembelajaran guru terlalu monoton dalam menyampaikan materi kepada siswanya.

Indikator keaktifan belajar siswa menurut Nana Sudjana yaitu:

- a) ikut dalam mengerjakan tugas;
- b) berperan dalam pencarian jalan keluar dari masalah;
- c) berinteraksi dengan siswa lain maupun guru tentang kesulitan yang ditemui dalam pembelajaran;
- d) berupaya mencari cara untuk memecahkan masalah;
- e) melaksanakan tugas kelompok sesuai petunjuk guru;
- f) mempraktekkan apa yang dipelajari dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas adalah usaha siswa demi mendapatkan pengalaman belajar yang ditempuhnya melalui kegiatan kelompok maupun kegiatan pribadi.²⁴

²⁴ Sinar, *Metode Active Learning*, 12.

Berdasarkan hal ini, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa indikator yang perlu dicapai siswa supaya dikatakan aktif dalam pembelajaran adalah aktif mengerjakan tugas yang diberikan guru, bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan dari guru dan teman, menggunakan waktu dengan baik dalam hal ini tepat waktu, memanfaatkan sumber belajar, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan tidak ribut pada saat belajar. Siswa juga dikatakan aktif dalam proses pembelajaran apabila mereka berani mengeluarkan pendapatnya baik di dalam kegiatan kelompok maupun saat diberi pertanyaan oleh guru.

2. Cara Mengaktifkan Belajar Siswa

Untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut menerapkan metode pengajaran yang dapat menimbulkan antusiasme siswa. Sehingga dengan timbulnya antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar dapat mendorong siswa aktif dalam belajar.²⁵

Cara belajar siswa aktif

- a. Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses belajar mengajar dan evaluasi.
- b. Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat atau pembentukan sikap

²⁵ Alma Buhcari, *Guru Profesional Menguasai Metode Dan Keterampilan Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2012).87

- c. Adanya ikut serta siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk kelangsungan proses belajar mengajar. Biasanya menggunakan bermacam-macam metode atau teknik secara bervariasi, disamping penggunaan alat media secara terencana dan terintegrasi dalam pembelajaran.²⁶

D. Pendidikan Agama Kristen

Merupakan wahana pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengenal Allah melalui karya-Nya serta mewujudkan pengenalannya akan Allah Tritunggal melalui sikap hidup yang mengacu pada nilai-nilai kristiani. Dengan demikian, melalui PAK peserta didik mengalami perjumpaan dengan Allah yang dikenal, dipercaya dan diimaninya. Perjumpaan itu diharapkan mampu mempengaruhi peserta didik untuk bertumbuh menjadi garam dan terang kehidupan.²⁷

1. Hakikat Pendidikan Agama Kristen

Hakikat pendidikan Agama Kristen seperti tercantum dalam hasil Lokakarya Strategi PAK di Indonesia tahun 1999 adalah Usaha yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik agar dengan pertolongan Roh Kudus dapat memahami dan menghayati kasih Tuhan Allah di dalam Yesus Kristus yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari terhadap

²⁶ "Ibid," 90.

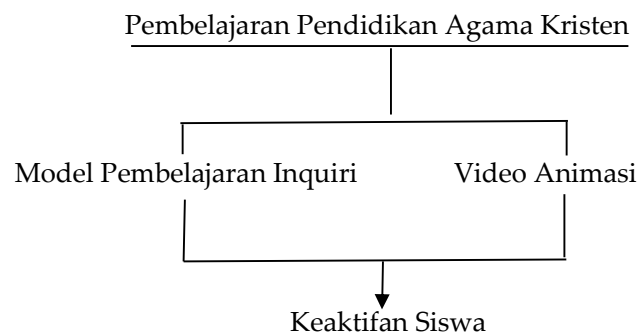
²⁷ Mohammad Nuh, *Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), 59.

sesama dan lingkungan hidupnya. Dengan demikian, setiap orang yang terlibat dalam proses pembelajaran PAK memiliki keterpanggilan untuk mewujudkan tanda-tanda kerajaan Allah dalam kehidupan pribadi maupun sebagai bagian dari komunitas.²⁸

2. Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab

Pendidikan Agama Kristen adalah bersumber pada Alkitab, yang berlandaskan kebenaran untuk mengajarkan cara hidup benar dan hidup kudus di dalam kehidupan sehari-hari, lewat perkataan dan perbuatan menjadi contoh teladan kehidupan orang percaya. Sehingga pendidikan wajib diberikan bagi setiap orang, supaya kehidupan menjadi berarti di dalam Kristus. Orang benar hidup dalam sukacita sedangkan orang yang tidak benar di dalam dosa. Kehidupan Kristen yang taat menyiapkan dia untuk bagian utama dari karya keselamatan-Nya.²⁹

E. Kerangka Berpikir



²⁸ "Ibid," 60.

²⁹ Bonafide, "Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen," *Jurnal 2* (2021): 31.

Keaktifan belajar siswa merupakan usaha yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran melalui pengaktifan siswa dan dapat dilihat apabila siswa menunjukkan usahanya untuk memberikan partisipasi dalam pembelajaran.

Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat menerapkan model pembelajaran *inquiri* melalui media video animasi agar dapat menimbulkan antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif dalam bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Bahrudin Ardi (2012) dalam penelitian yang berjudul " Penerapan model *inquiri* dengan media video animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada Siswa kelas V SDN 5 Mayonglor kabupaten Jepara". Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis dan metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 150 Perindingan Kec. Gandangbatu Sillanan Kab. Tana Toraja

2. Fokus penelitian sebelumnya adalah penerapan metode *inquiri* dalam pendidikan agama Kristen melalui pemanfaatan media pembelajaran gambar-gambar audio animasi bagi siswa kelas V di SDN 150 Perindingan Sedangkan pada penelitian ini fokus penelitiannya adalah Meningkatkan Keaktifan siswa.
3. Lokasi penelitian adalah SDN 150 Perindingan.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian pada tinjauan pustaka dan kerangka teori di atas, maka tindakan penelitian adalah penerapan model pembelajaran *inquiri* dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran PAK untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas V di SDN 150 Perindingan semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.