

**PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING MELALUI APLIKASI
AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 123 BABAKAN PRIANGAN
KOTA BANDUNG**

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam memperhatikan pembelajaran yang dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar IPAS antara kelas konvensional dengan kelas yang diberikan perlakuan model inkuiri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN 123 Babakan Priangan yang terdiri dari dua kelas yaitu peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 48 peserta didik. Teknik pengambilan data pada penelitian ini ialah menggunakan tes dan observasi. Tes berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada masing-masing kelas sampel penelitian dengan soal yang sama. Setelah data hasil tes didapatkan, peneliti melakukan analisis data dan menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu dilakukan analisis dengan uji *Independent Sampel Test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 26*, didapatkan hasil nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality* (AR) lebih tinggi dari peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Inkuiri Terbimbing, *Augmented Reality*, Hasil Belajar, IPAS

**THE APPLICATION OF THE GUIDED INQUIRY MODEL THROUGH THE
APPLICATION OF AUGMENTED REALITY TO THE LEARNING
OUTCOMES OF IV CLASS STUDENTS IN SCIENCE LEARNING AT SDN
123 BABAKAN PRIANGAN BANDUNG CITY**

ABSTRAK

This study is motivated by the lack of innovation in the use of learning models causing students to be less enthusiastic in paying attention to learning as evidenced by the low learning outcomes of IPAS between conventional classes and classes that are given the treatment of guided inquiry model through Augmented Reality applications on the learning outcomes of fourth grade elementary school students. This research is a quasi-experimental study with the research design used is nonequivalent control group design. The sample used in this study was grade IV students of SDN 123 Babakan Priangan consisting of two classes, namely grade IV A students as the control class and grade IV B as the experimental class with a total of 48 students. The data collection techniques in this study were using tests and observations. Tests in the form of pretest given to each research sample class with the same questions. After the test data was obtained, the researcher analyzed the data and showed that the average pretest in the experimental class was higher than the control class. In addition the analysis was carried out with the independent sample test with the help of the SPSS 26 application, the result obtained Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that the influence and learning outcomes of students after using the guided inquiry learning model through Augmented Reality (AR) applications are higher than students who get conventional teaching.

Keywords: Guided Inquiry, Augmented Reality, Learning Outcomes, IPAS

**APLIKASI MODÉL INQUIRED DIPANDUNGAN LALUAN APLIKASI
AUGMENTED REALITY PIKEUN HASIL DIAJAR SISWA KELAS IV
DIAJAR IPA DI SDN 123 BABAKAN PRIANGAN KOTA BANDUNG**

ABSTRAK

Ieu panalungtikan didasaran ku kurangna inovasi dina ngagunakeun modél pangajaran ngabalukarkeun siswa kurang antusias dina merhatikeun pangajaran anu dibuktikeun ku handapna hasil diajar IPA antara kelas konvensional jeung kelas anu dibéré treatment model inquiry terpimpin ngaliwatan aplikasi. Augmented Reality kana hasil diajar siswa kelas IV SD. Ieu panalungtikan mangrupa panalungtikan kuasi ékspérimén kalawan desain nonequivalent control group. Sampel anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas IV SDN 123 Babakan Priangan anu diwangun ku dua kelas, nya éta siswa kelas IV A salaku kelas kontrol jeung kelas IV B salaku kelas ékspérimén anu jumlahna 48 siswa. Téhnik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nya éta ngagunakeun tés jeung observasi. Tés dina wangun pratés jeung pascaté dibikeun ka unggal kelas sampel panalungtikan kalayan soal anu sarua. Sanggeus hasil tés kahontal, panalungtik nganalisis data sarta némbongkeun yén rata-rata pretés di kelas ékspérimén leuwih luhur batan kelas kontrol. Salian ti éta, analisis dilaksanakeun kalawan Uji Sampel Independen kalayan bantuan aplikasi SPSS 26, nyaéta Sig. (2-buntut) tina $0.000 < 0.05$. Ku kituna bisa dicindekkeun yén pangaruh jeung hasil diajar siswa sanggeus ngagunakeun modél pangajaran guided inquiry ngaliwatan aplikasi Augmented Reality leuwih luhur batan siswa anu meunang pangajaran konvensional.

Kecap Pamageuh: Dipandu Inquiry, *Augmented Reality*, Hasil Diajar, IPAS