

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengetahuan merupakan salah satu pengajaran kognitif, efektif dan psikomotor supaya insan mampu bertumbuh, melainkan pendidikan adalah kebutuhan insan yang wajib di penuhi sepanjang hidupnya dengan pendidikan yang berkualitas menciptakan insan yang bertaraf, sebagai akibatnya pendidikan juga mampu di katakan menjadi salah satu bisnis supaya terbentuk konduite seorang yang mempunyai kepintaran, budi bahasa, karakter, kejiawan serta keterampilan yang berguna untuk individu juga masyarakat.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa diharapkan dapat mengembangkan prestasi belajar siswa tersebut, karena prestasi berkaitan dengan pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fatimah (2011, hlm. 95) mengatakan “dalam konteks pembelajarn ada beberapa tolak ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. salah satu tolak ukur yang digunakan adalah prestasi belajar yang mengacu pada pencapaian taksonomi pendidikan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pembelajaran. Kemampuan siswa tidak hanya berupa kemampuan kognitif melainkan juga afektif dan psikomotor, Suhendri (2011, hlm. 32). Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor disebabkan karena pengalaman-pengalaman yang dimiliki siswa saat proses pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: 1) faktor internal adalah faktor dari dalam siswa itu sendiri, antara lain minat, keaktifan siswa, motivasi, perhatian, kemandirian, kemampuan siswa dan lain sebagainya. 2) faktor eksternal adalah faktor dari luar siswa, antara lain berasal dari guru yaitu penyampaian materi yang kurang jelas, strategi pembelajaran yang kurang cocok, lingkungan belajar, sarana dan prasarana yang kurang memadai dan lain sebagainya.

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping itu juga menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Kenyataannya hasil belajar di tingkat sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal ini terbukti di SD Negeri 123 Babakan Priangan bahwa nilai ujian tengah semester siswa 60% belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 40% sudah memenuhi nilai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk nilai IPAS adalah 75. Dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa tidak hanya sekedar menerima teori, akan tetapi lebih ditekankan pada terbentuknya proses pengetahuan dan penguasaan konsep. Artinya dalam pembelajaran siswa dituntut untuk dapat membangun pengetahuan dalam benak mereka sendiri dan diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar dan pada akhirnya akan berdampak positif.

Peran inkuiri dalam aspek psikomotor ialah hubungan antara teori dan praktik dalam lingkungan inkuiri terbimbing siswa terlihat aktif bekerja sesuai dengan tugas dan kegiatan otentik. Fokusnya mengkonstruksi pengetahuan dan mengaplikasikan dalam keterampilan. Sehingga, pendidikan perlu ditelaah lebih lanjut pentingnya keberadaan kemampuan sikap untuk menjadi individu yang pintar, bener, dan pener.

Warsono dan Hriyanto (2012, hlm. 20), menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah di dalam proses belajar mengajar, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah. Peran fungsional guru dalam pembelajaran aktif sangatlah penting yang utamanya adalah sebagai fasilitator dalam belajar. Guru juga aktif dalam rangka menciptakan suasana yang kondusif agar siswa mampu belajar secara optimal dengan berbagai keterampilan yang memuaskan. Belajar memang merupakan proses aktif dari pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah dari guru.

Berdasarkan faktor penyebab masalah yang timbul, maka diperlukan suatu penerapan yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan serta hasil belajar yang akan dicapai nantinya benar-benar berguna bagi siswa. Dalam hal ini penulis mencoba mengangkat salah satu model pembelajaran yang diharapkan cocok dengan pembelajaran IPAS saat ini yaitu dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing yang menekankan pada proses penemuan sebuah konsep sehingga muncul sikap ilmiah pada diri siswa. Model inkuiri terbimbing dapat dirangcang penggunaannya oleh guru menurut kemampuan mereka atau menurut tingkat perkembangan intelektualnya karena anak SD memiliki sifat yang aktif, sifat ingin tahu yang besar, terlibat dalam suatu situasi secara utuh dan reflektif terhadap suatu proses dan hasil-hasilnya yang ditemukan. Melalui pembelajaran model inkuiri siswa belajar berorientasi pada bimbingan dan petunjuk dari guru hingga siswa dapat memahami konsep-konsep pelajaran, sehingga dengan model tersebut siswa tidak mudah bingung dan tidak akan gagal karena guru terlibat penuh (Suparno, 2007, hlm. 68). Ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran inkuiri terbimbing, yaitu membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuan, siswa terlibat langsung dalam belajar sehingga termotivasi untuk belajar, dan strategi ini berpusat pada anak. Maka dari itu tugas seorang guru atau pendidik di sekolah tidak lain untuk membantu perkembangan siswa, agar perkembangan pesesiswa menjadi optimal, berilah kemudahan-kemudahan dalam belajar dan janganlah guru mempersulit perkembangan belajar peserta didik karena akan berakibat fatal kepada peserta didik. Berikanlah sebuah pujian, ganjaran atau sebuah hadiah, karena itu sangat membuat minat belajar peserta didik muncul, guru-guru juga dapat membangkitkan minat belajar melalui pujian atau ganjaran. Hasil penelitian yang membuktikan bahwa penerapan yang membuktikan bahwa penerapan model inkuiri terbimbing telah menemukan keberhasilan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa, meningkatkan hasil belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya

grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer atau mobile. Dalam perkembangannya, *Augmented Reality* dapat digunakan dalam berbagai media dan objek nyata. *Augmented Reality* menjadi trend dan inovasi terbaru dalam bisnis dunia digital berbasis mobile.

Augmented Reality sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya dilingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata (*real-time*) dan terdapat integrasi antar benda dalam 3D, nyata benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. Media pembelajaran dengan pemanfaatan *Augmented reality* merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan AR sebagai media yang efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran. Menurut Elisa Usada (2014, hlm. 83) AR bertujuan menyederhanakan berbagai hal untuk pengguna dengan membawa informasi virtual ke dalam lingkungan pengguna. AR meningkatkan persepsi pengguna dan interaksi dengan dunia nyata.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan penggunaan media akan melibatkan siswa secara kreatif dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga peningkatan hasil belajar pada siswa.

Pemanfaatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti ini dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa agar lebih aktif dan lebih paham terhadap pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Penerapan Model Inkuiri Terbimbing melalui Aplikasi *Augmented Reality* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS terhadap pengaruh dari kurangnya minat belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.
2. Nilai siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Kurangnya ketepatan cara belajar siswa dalam menyerap materi yang diberikan.
4. Model pembelajaran yang diajarkan guru kurang menarik atau kurang variasi.
5. Guru menggunakan konferensi sehingga membuat siswa kurang meningkatkan hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi hasil belajar siswa kelas IV SDN 123 Babakan Priangan pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model Inkuiri Terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 123 Babakan Priangan setelah menggunakan model inkuri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi hasil belajar siswa kelas IV SDN 123 Babakan Priangan pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model Inkuiri Terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 123 Babakan Priangan setelah menggunakan model inkuri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk berbagai pihak. Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoristis

Melalui hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan terhadap pembelajaran inkuiri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality* dan perkembangan dalam pengetahuan serta meningkatkan keilmuan bagi pendidik untuk menrapkan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik untuk termotivasi dan semangat dalam melaksanakan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Bagi guru

Peneliti berharap penelitian ini sebagai wawasan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat menjadi pertimbangan pendidik untuk menggunakan model pembelajaran ini.

c. Bagi sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hal yang positif untuk sekolah dalam melaksanakan variatif pembelajaran dan sebagai masukan untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada disekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai upaya untuk menambah wawasan untuk peneliti serta wawasan dan referensi untuk mengenal model pembelajaran inkuiri terbimbing melalui *Augmented Reality* dan sebagai bahan untuk peneliti selanjutnya tentang model pembelajaran ini.

F. Definisi Operasional

1. Model Inkuiri Terbimbing

Inkuiri terbimbing adalah salah satu model pembelajaran inkuiri yang merupakan model pembelajaran penemuan atas konsep-konsep materi yang dilakukan dengan cara diskusi. Siswa diberikan berapa pertanyaan dan siswa mencari sendiri permasalahan dengan bimbingan guru. (Suhardima, 2016, hlm. 11).

Andrini (2016, hlm. 38) mengatakan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran lebih mengutamakan pada proses mencari serta menemukan. Materi pelajaran tidak langsung disampaikan oleh guru melainkan siswa mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran guru hanya membimbing serta menjadi fasilitator bagi siswa. Model pembelajaran inkuiri melatih siswa untuk berfikir kritis dan analitis sehingga siswa mampu menyelesaikan masalah.

Selain itu, menurut Jin dan Bierma (2010, hlm. 80) menyatakan pembelajaran dengan pendekatan inkuiri terbimbing merupakan salah satu pembelajaran aktif yang memiliki fokus pada pemahaman konsep dan mengedepankan penemuan siswa sebagai inti pembelajaran. Rangkaian kegiatan yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Mengacu penjelasan-penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode inkuiri terbimbing adalah salah satu metode pembelajaran dimana peserta didik berperan dan berpikir aktif, belajar secara mandiri untuk memecahkan suatu masalah dan menemukan konsep-konsep atau informasi-informasi sendiri dengan bimbingan dari guru.

2. Aplikasi *Augmented Reality*

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.

Menurut Azuma (1997), *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah istilah untuk menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia virtual yang dibuat dengan komputer menggunakan bahasa pemrograman tertentu sehingga batas antar keduanya menjadi sangat tipis. Pada tahun 1997 Ronald Azuma mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai sistem yang memiliki karakter sebagai berikut:

- a. Menggabungkan dunia nyata dan virtual
 - b. Berjalan secara interaktif dalam waktu nyata
 - c. Integrasi dalam tiga dimensi
3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Abdurrahman (dalam Jihad, 2008 hlm. 14) mengatakan bahwa belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar, siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Bahwa hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku siswa yang dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor setelah siswa melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah utama sebagai berikut:

a) Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi, hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal melainkan kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa jenjang atau tingkat. Hal ini didukung oleh Purwanto (2010, hlm. 50). Tujuan dan manfaat pengukuran ranah kognitif adalah untuk mendoatkan informasi yang akurat mengenai

tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah kognitif khususnya pada tingkat hapalan pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi.

b) Ranah Afektif

David R. Krathwohl (2010, hlm. 247) berpendapat bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti proses belajar, motivasinya dalam belajar, penghargaan atau rasa hormat terhadap guru, dan sebagainya. Ranah afektif ini menjadi lima jenjang yaitu: (1) menerima atau memperhatikan (*receiving*); (2) menanggapi (*responding*); (3) menilai atau menghargai (*valuing*); (4) mengatur atau mengorganisasikan (*organization*); dan (5) karakterisasi dengan sesuatu nilai atau kelompok nilai (*characterization*). Ada lima tipe karakteristik afektif yang penting yaitu: sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral (Depdiknas, 2008 hlm. 4).

c) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima mengalami belajar tertentu. Menurut Ryan (1980, hlm. 3), penilaian hasil belajar psikomotor dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: melalui pengamatan langsung selama proses belajar-mengajar (persiapan), setelah proses belajar (proses), dan beberapa waktu setelah selesai proses belajar-mengajar (produk). Tujuan dan manfaat pengukuran ranah psikomotor adalah selain untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah psikomotor khususnya pada tingkat imitasi, manipulasi presisi, artikulasi, dan naturalisasi, juga dapat meningkatkan kemampuan gerak reflex, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, dan komunikasi non-diskusif siswa.

G. Sistematika Skripsi

Penulisan pada skripsi ini dapat dijabarkan melalui sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi mengenai situasi dan kondisi permasalahan yang relevan dan terjadi saat ini dan peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut. Pada bagian ini memuat bagaimana permasalahan dijelaskan yang dimuat dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitis, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II memuat hasil kajian yang membahas mengenai teori dalam penelitian. Kajian teori dalam penelitian ini mengenai definisi operasional yang berisi subjek dan objek variabel dalam judul. Bab ini terdapat penjelasan mengenai penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dimulai dari pengertian, kelebihan dan kekurangan, dan langkah - langkah penggunaan. Pun di dalamnya menjelaskan mengenai media informasi dengan sub pembahasan mengenai pengertian, model *augmented reality*, dan implementasi dalam pembelajaran. Variabel berikutnya yakni mengenai motivasi hasil belajar yang memuat pengertian, indikator dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Terdapat pula penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini berisikan rancangan penelitian yang sedang dilakukan hingga memperoleh suatu jawaban terkait permasalahan yang diangkat. Pada bagian ini memuat metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi penjelasan dari hasil yang didapat ketika penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang nyata. Mulai dari pengumpulan data hingga hasil yang didapatkan dalam penelitian serta mengkaji dan menjelaskan apa yang sudah didapatkan saat penelitian di lapangan.

Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini memuat mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang dan, saran berisikan solusi atau rekomendasi bagi para pembaca.