

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Hakikat Pembelajaran

1. Pengerian Pembelajaran

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit, didalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. (Ihsana El Khulugo, 2017, hlm. 52).

Muh. Sain Hanafy (2014, hlm. 74) mengemukakan bahwa proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

Menurut Ahmad Thothowi (dalam Halid Hanafi. dkk. 2018, hlm. 57) pembelajaran diartikan sebagai upaya dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada anak didik agar terjadi proses belajar. Bahan pelajaran hanya merupakan perangsang, demikian juga tindakan pendidik atau guru hanya merupakan tindakan memberi dorongan. Semua upaya tertuju pada pencapaian tujuan. Oleh karena itu sering dikatakan bahwa pembelajaran, mengajar atau pengajar adalah mengorganisasikan aktifitas peserta didik. Peranan guru atau pendidik bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga sebagai penuntun dan pemberi fasilitas belajar, agar proses belajar lebih memadai maka diupayakan dengan menentukan strategi yang tepat, media yang optimal, perencanaan yang matang dan sebagainya.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang dimana guru sebagai fasilitator untuk menuntun belajar dengan baik. Kemudian proses pembelajaran disusun dari banyak unsur diantaranya adalah guru dan siswa, material yang meliputi buku, bahan ajar, materi, serta fasilitas seperti ruang kelas, dan media. Dalam pembelajaran terdapat proses saling memberi pengaruh satu sama lain yang akan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Pembelajaran

Samiudin (2016, hlm. 118) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan satu titik yang akan diraih dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga bagaimanapun kegiatan belajar mengajar berlangsung tujuan tersebut akan menjadi pedomannya. Dikatakan bahwa adanya tujuan pembelajaran menjadikan kegiatan belajar menjadi terarah, lebih efisien dan lebih maksimal.

Suatu tujuan pembelajaran mesti memiliki syarat-syarat tertentu seperti spesifik dalam arti tidak memiliki multitafsir, operasional artinya adalah satu bentuk perilaku yang dapat diukur dan dievaluasi terhadap hasil belajar siswa. tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan sangat jelas karena dengan tujuan pembelajaran yang jelas akan memudahkan dalam menentukan indikator capaian pada pembelajaran dan mempermudah mengukur keberhasilan dalam pembelajaran (Sudarisman, dalam Ramdhani, 2020, hlm. 24).

Berdasarkan definisi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih terarah, lebih efisien dan mempermudah untuk mencapai indikator keberhasilan dalam pembelajaran.

3. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum,

ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan pemerhitungan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

IPAS merupakan gabungan anatara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Tim, 2021). IPAS juga berperan penting dalam pembentukan kompetensi literasi dan numerasi. Saat ini literasi dan numerasi secara umum dipahami hanya terkait dengan Bahasa Indonesia dan Matematika. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengembangan IPAS yang dapat dikaitkan dengan literasi dan numerasi. Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari sudut pandang: keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu (Yanitsky, 2017). Untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang pembahasannya mengenai alam dan konteks sosial. Dengan demikian pelajaran ini termasuk peleburan dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS.

Setiap pelajaran tentu memiliki karakteristik tertentu dan hal ini berlaku untuk mata pelajaran IPAS. Ada beberapa karakteristik yang menunjukkan jika pelajaran ini tentang IPAS dan berikut penjelasannya:

a. Dinamis

Pada mata pelajaran ini sifatnya tidak stagnan karena pembahasannya mengenai alam. Dengan demikian pengetahuan pada bidang ini akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Untuk itu pelajaran ini akan terus berkembang seiring pergantian zaman.

b. Pendekatannya Holistik

Pada mata pelajaran satu ini memiliki ciri-ciri menggunakan pendekatan yang holistik. Bentuk dari pendekatan ini lebih ke sudut pandang yang luas dan punya keterkaitan dengan ilmu lainnya. Dari proses inilah nantinya siswa bisa memperoleh pengetahuan yang baru.

B. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

1. Pengertian Inkuiri Terbimbing

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses belajar siswa. Model pembelajaran inkuiri mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif sekaligus melatih keterampilan berkolaborasi secara terbuka bagi peserta didik. Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan suatu model pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan penyelidikan dan menjelaskan hubungan antara objek dan peristiwa.

Pembelajaran inkuiri terbimbing biasanya digunakan terutama bagi siswa-siswa yang belum berpengalaman belajar dengan pendekatan inkuiri. Pada tahap-tahap awal pengajaran diberikan bimbingan lebih banyak yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan pengarah agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Dalam inkuiri terbimbing kegiatan belajar harus dikelola dengan baik oleh guru dan kegiatan pembelajaran harus diprediksi sejak awal (memiliki perencanaan). Inkuiri jenis ini cocok untuk diterapkan

dalam pembelajaran mengenai konsep-konsep yang mendasar dalam bidang ilmu tertentu. (Afnidar, 2015, hlm. 11).

Adapun menurut Sund & Trowbridge (1973, hlm. 68) menyatakan bahwa dalam pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik memperoleh pedoman sesuai dengan yang dibutuhkan. Pedoman-pedoman tersebut biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing. Pendekatan ini digunakan terutama bagi para peserta didik yang belum berpengalaman belajar dengan metode inkuiri, dalam hal ini guru memberikan bimbingan dan pengarahan yang cukup luas. Pada tahap awal bimbingan lebih banyak diberikan, dan sedikit demi sedikit dikurangi, sesuai dengan perkembangan pengalaman peserta didik. Dalam pelaksanaannya, sebagian besar perencanaannya dibuat oleh guru.

Bersumberkan pada sejumlah klarifikasi yang telah dipaparkan, model pembelajaran inkuiri terbimbing mendorong untuk belajar kepada siswa menggunakan keterlibatan secara aktif menggunakan rancangan serta prinsip, dan guru membantu siswa mendapatkan pengalaman, dapat disimpulkan bahwa hal itu dapat mendorong siswa dalam melakukan eksperimen secara aktif dengan temuan prinsip-prinsip sendiri. Guru menyampaikan instruksi terhadap siswa sesuai dengan kebutuhannya. Instruksi tentu saja berbentuk pertanyaan yang membimbing siswa agar dapat menemukan cara untuk menyelesaikan permasalahannya.

2. Karakteristik Model Inkuiri Terbimbing

Inkuiri terbimbing mempunyai karakteristik dalam proses pembelajaran pada peserta didik. Menurut Orlich dalam Dessy (2010, hlm. 31) menyatakan ada beberapa karakteristik dari inkuiri yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir melalui observasi spesifik hingga membuat inferensi atau generalisasi.
- 2) Sasarannya adalah mempelajari proses mengamati kejadian atau objek kemudian menyusun generalisasi yang sesuai.
- 3) Guru mengontrol bagian tertentu dari pembelajaran misalnya kejadian, data, materi dan berperan sebagai pemimpin kelas.

- 4) Tiap-tiap peserta didik berusaha untuk membangun pola yang bermakna berdasarkan hasil observasi di dalam kelas.
- 5) Kelas diharapkan berfungsi sebagai laboratorium pembelajaran.
- 6) Biasanya sejumlah generalisasi tertentu akan diperoleh dari peserta didik.
- 7) Guru memotivasi semua peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil generalisasinya sehingga dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik di dalam kelas.

Adapun karakteristik inkuiri terbimbing menurut Sanjaya (2008, hlm. 206) ada tiga karakteristik pengembangan model pembelajaran inkuiri terbimbing, yakni:

- 1) Adanya aspek (masalah) dalam kelas yang dianggap penting dan dapat mendorong terciptanya diskusi kelas
- 2) Adanya rumusan hipotesis sebagai fokus untuk inkuiri, dan
- 3) Penggunaan fakta sebagai pengujian hipotesis.

Jadi dari karakteristik tersebut menandakan bahwa inkuiri terbimbing tidak beda jauh dengan inkuiri pada umumnya. Perbedaannya terletak pada masalah yang dikaji yaitu masalah-masalah sosial yang menjadi permasalahan dalam masyarakat.

3. Langkah-langkah dan Sintak Model Inkuiri Terbimbing

Inkuiri terbimbing memiliki langkah-langkah dan sintak, Nuryani (dalam Dessy. 2014, hlm. 30) mengatakan bahwa pada inkuiri terbimbing guru membimbing peserta didik melakukan kegiatan dengan memberi pertanyaan awal dan mengarahkan pada suatu diskusi. Kemudian guru mengemukakan masalah, memberi pengarahan mengenai pemecahan, dan membimbing peserta didik dalam mencatat data. Berikut adalah langkah-langkah model pembelajaran Inkuiri terbimbing:

1. Menyajikan pertanyaan atau permasalahan meliputi kegiatan menggali pengetahuan awal siswa melalui demonstrasi, mendorong dan merangsang siswa untuk mengemukakan pendapat kepada kelompoknya.
2. Membuat hipotesis meliputi kegiatan mengajukan jawaban sementara tentang masalah dan diarahkan dalam menentukan hipotesis yang relevan

dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan.

3. Merancang percobaan sesuai langkah-langkah yang ada dan mempelajari petunjuk eksperimen, melakukan percobaan untuk memperoleh informasi meliputi kegiatan melakukan percobaan dan mendapat informasi melalui percobaan
4. Mengumpulkan data dan menganalisis data meliputi kegiatan mencari dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan menganalisis data yang sudah dikumpulkan untuk dapat dibuktikan hipotesis apakah benar atau tidak.
5. Menyimpulkan data meliputi kegiatan menyimpulkan data yang telah dikelompokkan dan dianalisis dan diambil kesimpulan kemudian dicocokkan dengan hipotesis.

Sintak model pembelajaran Inkuiri Terbimbing sebagai berikut:

1. Menyajikan pertanyaan atau masalah
Membimbing siswa mengidentifikasi masalah, kemudian dituliskan di papan tulis. Guru membagi siswa dalam kelompok.
2. Merumuskan hipotesis
Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curahkan pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan mana yang menjadi prioritas penyelidikan.
3. Merancang percobaan
Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan.
4. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi
Guru membimbing siswa dalam mendapatkan informasi melalui percobaan.
5. Mengumpulkan dan menganalisis data
Guru memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.

6. Membuat kesimpulan.

Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Inkuiri Terbimbing

Suryosubroto dalam Sumiarti Yati (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran inkuiri terbimbing, yaitu:

- 1) Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan serta penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa,
- 2) Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuan,
- 3) Siswa terlibat langsung dalam belajar sehingga termotivasi untuk belajar, dan
- 4) Strategi ini berpusat pada anak.

Kekurangan model pembelajaran inkuiri terbimbing antara lain:

- 1) Dibutuhkan kesiapan siswa dalam belajar.
- 2) Tidak efektif untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak.
- 3) Berusaha meningkatkan pemahaman belajar dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga dalam implementasinya susah diterapkan pada siswa.
- 4) Guru kesulitan untuk mengontrol kegiatan siswa.
- 5) Guru dan siswa kesulitan dalam mengaplikasikan pembelajaran inkuiri karena terbiasa dengan kebiasaan siswa dalam belajar sebelumnya.

C. Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR)

1. Pengertian *Augmented Reality* (AR)

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

AR menawarkan efek ajaib dari pencampuran dunia fisik dengan dunia maya dan membawa aplikasi dari layar pengguna ke tangan pengguna. (Jens Grubert dan Dr. Raphael Grasset, 2013). Menurut Bimber dan Raskar (2005),

AR berarti mengintegrasikan informasi sintetis ke dalam lingkungan nyata. Menurut penjelasan Haller, Billinghamurst, dan Thomas (2007), riset AR bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara real-time terhadap digital content yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. AR memperbolehkan pengguna melihat objek maya tiga dimensi yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.

Mengacu penjelasan-penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan AR 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.

2. Karakteristik *Augmented Reality* (AR)

Augmented Reality (AR) bertujuan menyederhanakan berbagai hal untuk pengguna dengan membawa informasi virtual ke dalam lingkungan pengguna. Menurut Elisa Usada (2014, hlm. 83) ada tiga karakteristik yang menyatakan suatu teknologi menerapkan konsep AR:

- 1) Mampu mengkombinasikan dunia nyata dan dunia maya.
- 2) Mampu memberikan informasi secara interaktif dan realtime
- 3) Mampu menampilkan dalam bentuk 3D.

AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek. Saat ini AR banyak digunakan dalam bidang game, kedokteran, dan image processing, sedangkan dalam bidang Pendidikan masih jarang digunakan.

3. Implementasi Aplikasi *Augmented Reality* (AR)

Pembelajaran IPAS diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam dan sosial secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pengenalan kenampakan alam merupakan bagian dari mata pelajaran IPAS pada kurikulum pendidikan sekolah dasar kelas IV, melalui pembelajaran ini siswa dapat mengetahui bentuk dan cara kerja dari sistem tersebut.



Gambar 2.1 Aplikasi *Augmented Reality* (AR)

Aplikasi AR media pembelajaran kenampakan alam untuk SD kelas IV berbasis android yang dibangun akan menampilkan objek 3D yang didesain menggunakan software blender. Pada aplikasi ini terdapat 20 objek 3D permukaan bumi yang didesain dengan pemberian warna dan texture yang diupayakan meniru bentuk asli dari agar dapat memberikan gambaran yang nyata bagi siswa SD kelas IV. Berikut ini salah satu objek 3D pada aplikasi AR media pembelajaran kenampakan alam untuk SD kelas IV berbasis android dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.2 Teknologi *Augmented Reality* (AR)



Gambar 2.3 Penerapan Aplikasi *Augmented Reality* (AR)

Cara penggunaan aplikasi AR media pembelajaran kenampakan alam untuk SD kelas IV ini dalam menampilkan objek 3D dari berbagai sisi seperti gambar di atas dapat dilakukan dengan cara memutar atau mengatur letak marker flash card dan mengatur pengarahannya sudut kamera secara manual.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Augmented Reality* (AR)

Teknologi AR tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Menurut Mustaqim (2017, hlm. 37) kelebihan AR adalah sebagai berikut:

1) Interaksi dengan objek secara langsung

AR dapat membantu visualisasi objek atau subjek sesuai ukuran aslinya. Sehingga interaksi terhadap suatu objek yang dibentuk secara virtual dapat dioptimalisasi dan lebih menarik.

2) Mudah dioperasikan

Hanya dengan smartphone, sudah bisa menikmati teknologi AR. Mulai dari bermain game, hingga digunakan untuk pembelajaran.

Kekurangan AR adalah sebagai berikut:

1) Ketidaksesuaian objek aslinya

Terkadang bentuk AR yang dikembangkan juga memiliki kualitas yang tidak sesuai dengan objek aslinya. Sehingga kualitas gambar yang dihasilkan juga terkadang masih belum maksimal.

2) Kurang menyeluruh

Meskipun teknologi AR dapat membawa informasi, objek animasi, dan tutorial ke dunia namun AR tidak dapat menangkap seluruh lingkungan yang terlihat. Hanya bagian-bagian tertentu saja yang dapat ditampilkan.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan- kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar) Hasil Belajar Menurut Rusman (2015, hlm. 67) menyatakan bahwa “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup beberapa ranah, diantaranya ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Jadi dengan adanya hasil belajar mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah disampaikan kepada siswa. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Guru akan mengukur sejauh mana siswa sudah menguasai materi yang disampaikan.

Khotimah (2016, hlm. 14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, hurup ataupun kalimat.

Kristin (2016, hlm. 167) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meliputi faktor pengetahuan, faktor sikap, dan faktor tingkah laku yang dipengaruhi oleh pengalaman peserta didik dengan lingkungan yang telah dialami.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2011, hlm. 20).

Dari pendapat diatas, dapat ditarik inti bahwasannya hasil belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri sendiri seseorang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (tingkah laku) setelah menerima pembelajaran sehingga akan mengubah pola berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dari hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

Wasliman (dalam Ahmad Susanto 2016, hlm. 12) menyatakan hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor intern dan faktor ekstern sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaa belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekoniominya dan perhatian orang tua yang kurang.

Russefendi (dalam Ahmad Susanto 2016, hlm. 14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan symbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dengan

membandingkan antara tingkahlaku sebelum dan sesudah melaksanakan belajar dapat ditentukan seberapa besar hasil belajar yang dicapai peserta didik.

3. Indikator yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sopiatin & Sahroni (dalam Yulianti, dkk, 2018, hlm. 205-207) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah utama sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu sebagai berikut:

a) Pengetahuan atau ingatan (C1)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam Taksonomi Bloom, sering kali disebut juga aspek ingatan (recall).

b) Pemahaman (C2)

Kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menafsirkan isinya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain.

c) Penerapan (C3)

Penerapan atau aplikasi adalah penggunaan abstrak pada situasi konkret atau situasi khusus.

d) Analisis (C4)

Jenjang kemampuan ini dituntut dapat menguraikan suatu situasi tertentu ke dalam unsur-unsur mpembentukan menjadi jelas.

e) Sintesis (C5)

Kemampuan merangkum berbagai komponen atau unsur sehingga menjadi sesuatu yang baru. Pada jenjang ini, seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor yang ada.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, antara lain:

- a) Menerima (Receiving)
Yaitu seperti kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, gejala, situasi, dan sebagainya.
 - b) Menanggapi (Responding)
Yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) Penilaian (Valuating)
Yaitu nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi.
 - d) Organisasi (Organization)
Yaitu pengembangan nilai dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan suatu nilai dengan nilai lain, pemantapan, prioritas nilai yang dimilikinya.
 - e) Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (Characteristic by value or value complex)
Yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pula kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Ranah Psikomotor
- Ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang di dalamnya dari tiga aspek, antara lain ialah sebagai berikut:
- a) Keterampilan motorik (Muscular or motor skills)
Yaitu memperlihatkan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat dan sebagainya.
 - b) Manipulasi benda-benda (Manipulation of materials or objects)
Yaitu meliputi menyusun, membentuk, memindahkan menggeser, mereparasi dan sebagainya.
 - c) Koordinasi (Neuromuscular)
Yaitu menghubungkan, mengamati, memotong dan sebagainya.

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan survei yang peneliti lakukan, ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan peneliti lakukan. Adapun peneliti tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Ali Fakhrudin dan Arief Kuswidyanarko (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwa peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA dengan menggunakan teknologi AR. Hasil pengembangan dalam penelitian ini telah tervalidasi dengan 9 orang ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, ahli bahasa, dan praktisi Pendidikan. Berdasarkan validasi para ahli diperoleh bahwa media yang telah dikembangkan valid dengan nilai aiken 0,9528. Didapatkan penilaian guru dan siswa diperoleh presentase sebesar 92,71 berasal dari guru dan 88,07 dari siswa, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori dengan baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat efektif secara optimal meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA.
2. Penelitian M Khairul Rizal dkk (2018). Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas IV SD. Berdasarkan presentase hasil belajar kelas IVB (eksperimen) yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran mayoritas lebih tinggi dengan interval nilai tertinggi 77-100 kategori sangat baik dengan presentase 42,86 sedangkan pada kelas IVA (kontrol) dengan interval nilai tertinggi 77-100 kategori sangat baik dengan presentase 28,57. Maka temuan peneliti tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar.
3. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan Hani Nur Azizah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Energi Bunyi” hasil penelitian menunjukkan, model pembelajaran inkuiri terbimbing dan

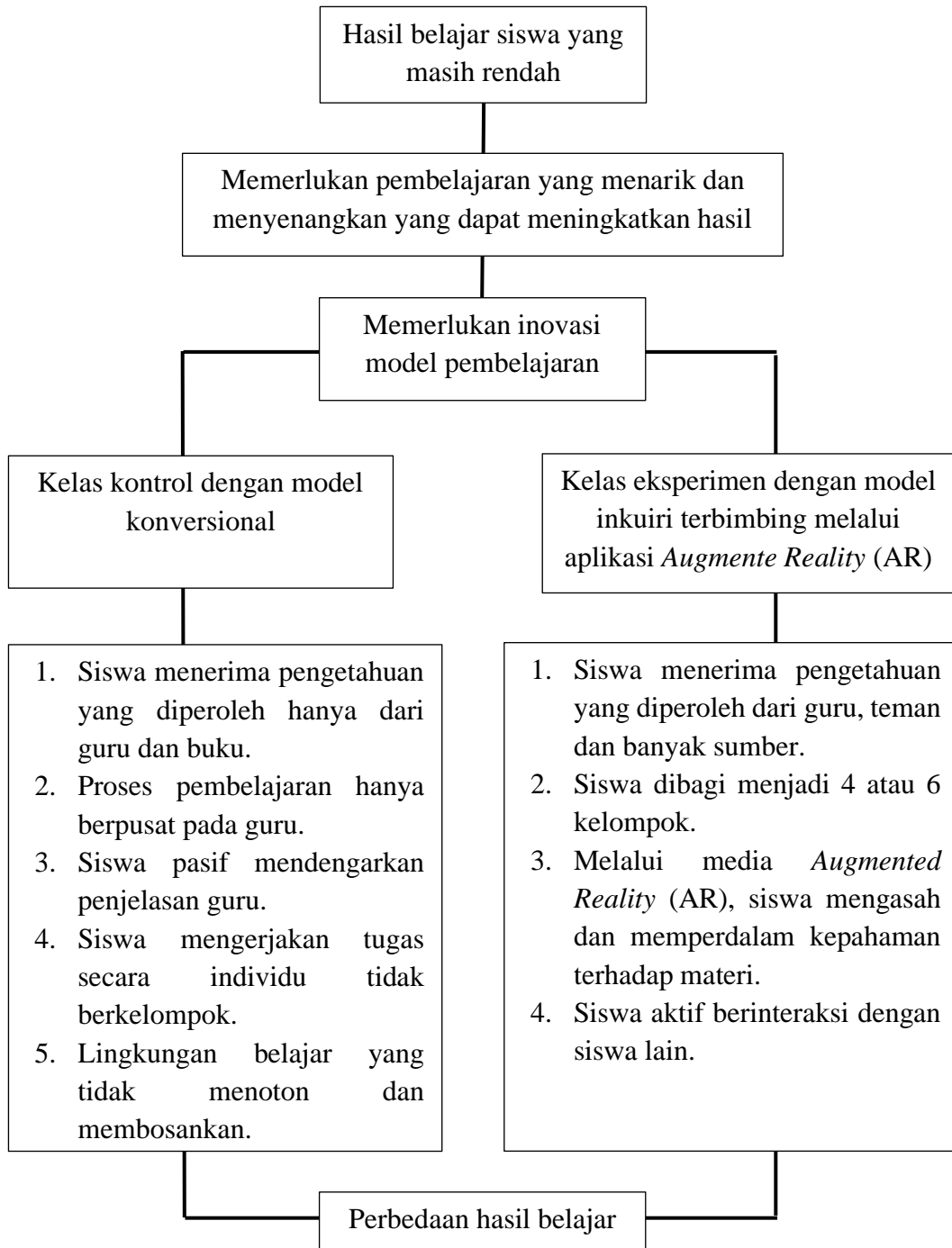
pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi energi bunyi secara signifikan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan perlakuan model pembelajaran inkuiri terbimbing lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional. Siswa merespon positif dan guru melakukan kegiatan positif dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

F. Kerangka Pemikiran

Merujuk kepada penelitian yang dilaksanakan oleh PISA yang dirilis pada (2018) saat ini Indonesia masih menempati peringkat terendah, hal ini menunjukkan bahwasannya peningkatan hasil belajar siswa masih rendah. Dari hasil wawancara awal penelitian juga menemukan fenomena yang terdapat pada kelas dimana pada saat pembelajaran dilakukan hanya berpusat pada guru, siswa tidak berani menyatakan pendapat maupun bertanya, siswa lebih banyak diam bahwa pada saat pembelajaran siswa tidak aktif serta tidak paham terhadap materi yang sudah dipaparkan oleh guru. Ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada proses mengajar maka ini akan berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah, Sebagian siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Dengan adanya kerangka pemikiran ini dapat menggambarkan bagaimana berjalannya proses penelitian dengan terencana. Selama ini guru dalam mengajar materi masih menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya. Siswa kurang dirangsang meningkatkan hasil belajar untuk memecahkan masalah sehingga siswa terkesan bersikap pasif dalam kelas. Pembelajaran tersebut diberikan secara klasik, yaitu pengajar memberikan penjelasan kepada sejumlah siswa secara lisan. Hal ini mengakibatkan siswa mudah bosan dan jenuh, akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disusun kerangka pemikiran.

Kerangka pemikiran adalah cara berpikir yang menguraikan alur penelitian yang diikuti seorang peneliti ketika melakukan penelitian. Berikut kerangka pemikiran yang telah peneliti rangkai.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Husaini Usman dan Purnomo (2008, hlm. 58) “Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris Berdasarkan pada penemuan, pengamatan dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya.”

Asumsi pada penelitian ini adalah:

- a. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan melaksanakan model pembelajaran inkuiri terbimbing.
- b. Fasilitas yang digunakan dan keterampilan melaksanakan model pembelajaran inkuiri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality* dianggap memadai.

2. Hipotesisi

Adapun hipotesis atau jawaban sementara dari penelitian ini yaitu:

Hi: terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 123 Babakan Priangan

Ho: tidak terdapat pengaruh model inkuiri terbimbing melalui aplikasi *Augmented Reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 123 Babakan Priangan