

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar. Hasil belajar terdiri dari dua kata yakni ‘hasil’ yang merupakan output yang didapat dari suatu proses sedangkan ‘belajar’ merupakan suatu kegiatan dalam memperoleh sesuatu yang bermanfaat. Hasil belajar merupakan indikator penting yang menggambarkan pencapaian siswa dalam suatu proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Bloom, 1956) menurutnya, “Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga domain utama: kognitif (pengetahuan) yang menekankan pada aspek intelektual, afektif (sikap) yang menekankan pada perilaku- perilaku seseorang, dan psikomotor (keterampilan) yang menekankan pada aspek keterampilan motorik seperti mengetik, menulis, dan lain-lain”. Menurut (Nugraha, 2020), “Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar”. Menurut (Hamalik, 2019) , “Hasil belajar merupakan keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”. Adapun menurut (Rusman, 2017), “Hasil belajar merupakan kumpulan pengalaman yang didapat oleh siswa, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses belajar tidak hanya terbatas pada pemahaman konsep teori dalam mata pelajaran, tetapi juga mencakup penguasaan kebiasaan, persepsi, minat, bakat, penyesuaian sosial, berbagai keterampilan, serta cita-cita, keinginan, dan harapan”.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu ouput yang di dapat setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Namun, hasil belajar tidak hanya dinilai dari sejauh mana

pengetahuan seseorang melainkan, sikap dan keterampilan menjadi faktor hasil belajar.

21.12 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Syahputra, 2022:55), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga jenis.

1. Faktor internal, yaitu kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal, yang mencakup lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar, yang berhubungan dengan strategi dan metode yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran materi.

Menurut (Slameto, 2010), “Terdapat berbagai jenis faktor yang mempengaruhi proses belajar, namun dapat dikelompokkan menjadi dua kategori: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada aspek yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar, sementara faktor eksternal mencakup elemen yang berada di luar individu tersebut”. Adapun menurut (Karwono & Heni, 2014) mengklasifikasikan “Faktor internal menjadi dua kategori. Pertama, faktor fisiologis, yang mencakup kondisi jasmani (normal atau cacat, serta kekuatan atau kelemahan tubuh) yang memengaruhi respons terhadap lingkungan. Kedua, faktor psikologis, yang meliputi intelegensi, kesadaran, emosi, bakat, motivasi, minat, dan perhatian, yang semuanya berkontribusi signifikan dalam proses belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga kategori utama yaitu :

1. Faktor Internal, ini meliputi kondisi jasmani dan rohani siswa, atau faktor-faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri seperti aspek fisiologis (kesehatan dan kekuatan tubuh) serta aspek psikologis (motivasi, emosi, minat).
2. Faktor Eksternal, faktor ini mencakup elemen yang berada di luar individu, seperti lingkungan sosial, lingkungan keluarga, lingkungan pertemanan, lingkungan sekolah, dan kondisi sekitar yang dapat mempengaruhi suasana belajar siswa.
3. Faktor Pendekatan Belajar: Ini terkait dengan strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang dapat memengaruhi efektivitas

belajar siswa.

21.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah kriteria yang dipakai untuk mengevaluasi pencapaian siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Indikator ini berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai sejauh mana siswa memahami dan mampu menerapkan materi yang telah diajarkan. Biasanya, indikator hasil belajar mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut (Moore 2014, dalam Ricardo & Meilani, 2017), indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah Kognitif, meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, meliputi aspek penerimaan, respons, dan penilaian.
3. Ranah Psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi, kemampuan berpikir kognitif dibagi menjadi enam kategori. Ranah kognitif yang direvisi oleh (Anderson & Krathwohl, 2010) mencakup mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Penelitian ini akan menggunakan indikator hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi. Berikut klasifikasi tabel ranah kognitif yang telah direvisi.

Tabel 2.1

Klasifikasi Ranah Kemampuan Berpikir Kognitif

	Kategori	Proses Kognitif	Keterangan
1.	Mengingat (<i>Remember</i>)	a. Mengenali b. Mengingat kembali.	Mengambil pengetahuan yang dibutuhkan d memori jangka panjang
2.	Memahami atau mengerti (<i>understand</i>)	a. Menafsirkan b. Mencontohkan, c. Mengklasifikasikan d. Merangkum e. Menyimpulkan f. Membandingkan g. Menjelaskan	Proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan disekolah- sekolah dan perguruan- perguruan tinggi. Pada kategori ini makna dari materi pembelajaran dikonstruksi, mulai dari yang diucapkan, digambar, dan ditulis.
3.	Mengaplikasikan (<i>apply</i>)	Mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan)	Melibatkan pengguna prosedur - prosedur tertentu untuk Mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah
4.	Menganalisis (<i>analyze</i>)	a. Membedakan b. Mengorganisir c. Mengatribusikan	Melibatkan proses memecahkan materi ja bagian - bagian kecil dan menentukan hubungan antar bagian dan hubungan hubungan antar bagian bagian tersebut dan struktur Keseluruhanya
5.	Mengevaluasi (<i>evaluate</i>)	Memeriksa (keputusan- keputusan diambil berdasarkan kriteria internal). Mengkritik (keputusan- keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar.
6.	Menciptakan (<i>create</i>)	a. Merumuskan b. Merencanakan c. Memproduksi	Melibatkan proses Menyusun elemen- elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional.

Sumber: (Oktaviana & Prihatin, 2018)

2.12 Pembelajaran *Guided Inquiry*

2.12.1 Pengertian Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *guided inquiry* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran inkuiri. Menurut (Abidin, 2018, dalam Gunardi, 2020) “Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang dikembangkan agar peserta didik menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah, topik, dan isu tertentu”. Konsep *inquiry* dalam pendidikan didasarkan pada prinsip bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dalam proses penelitian dan eksperimen. Untuk mencapai tujuan ini, pendekatan *inquiry* dibagi dalam beberapa level yang berbeda, yang mencerminkan tingkat kebebasan dan struktur dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah level-level *inquiry* yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran menurut (Banchi & Bell, 2008, dalam Wahyudi et al, 2018) :

1. *Confirmation Inquiry* (Inkuiri Konfirmasi)

Tahap ini merupakan tahapan dimana siswa mengikuti langkah yang sudah ditentukan untuk membuktikan atau mengonfirmasi konsep yang sudah dipelajari. Peran guru dalam tahap ini adalah memberikan instruksi dan prosedur yang jelas. Kemudian peran siswa melaksanakan langkah sesuai instruksi dan mengonfirmasi hasil. Kelebihan pada level ini dapat memperkuat pemahaman konsep yang sudah diajarkan dan cocok untuk pemula karena prosedur dan hasil sudah diketahui.

2. *Structured Inquiry* (Inkuiri Terstruktur)

Pada tahap ini siswa diberi pertanyaan penelitian, tetapi prosedur eksperimen sudah disiapkan oleh guru. Peran guru menyediakan pertanyaan dan metode yang harus diikuti. Kemudian siswa melaksanakan prosedur, mengumpulkan data, dan menganalisis hasil. Kelebihan pada level ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep, masih ada panduan jelas dari guru, jadi cocok untuk transisi dari pembelajaran langsung ke inkuiri.

3. *Guided Inquiry* (Inkuiri Terbimbing)

Pada tahap ini siswa diberikan masalah atau pertanyaan penelitian, namun

mereka harus merancang sendiri cara untuk menyelesaikannya. Peran guru hanya memberikan bimbingan dan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pada tahap ini siswa diberi kebebasan peran siswa merancang metode, melakukan eksperimen, dan menarik kesimpulan. Kelebihan level ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, siswa mulai merancang eksperimen sendiri dengan bimbingan.

4. *Open Inquiry* (Inkuiri Terbuka)

Pada tahap ini siswa melakukan seluruh proses penelitian secara mandiri mulai dari menentukan masalah hingga menarik kesimpulan. Peran guru hanya sebagai fasilitator dan pendukung saat dibutuhkan. Pada tahap ini siswa diberi kebebasan penuh untuk merancang seluruh eksperimen atau penyelidikan mereka mulai dari merumuskan masalah, merancang dan melaksanakan penelitian, serta menganalisis dan melaporkan hasil. Kelebihan level ini mendorong kemandirian, kreativitas, dan rasa ingin tahu, siswa sepenuhnya mengelola proses penyelidikan dari awal hingga akhir.

2.12.2 Pengertian Pembelajaran Guided Inquiry

Menurut (Hamalik, 2017) menyatakan bahwa “*Guided inquiry* yaitu model yang melibatkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru, pelaksanaannya peserta didik melakukan penemuan dan guru membimbing serta mengarahkan”. *Guided inquiry* atau inkuiri terbimbing merupakan pembelajaran yang dimana guru memberikan panduan lebih jelas kepada siswa selama proses penyelidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fathurrohman, 2015) yang mengatakam bahwa “*Guided Inquiry* adalah model pembelajaran inkuiri di mana guru memberikan bimbingan atau petunjuk. Dengan cara ini, siswa yang berpikir lebih lambat dapat mengikuti kegiatan yang berlangsung”. Pada model ini guru memiliki peran aktif dalam memandu dan membimbing siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar dari memberi pertanyaan awal hingga memusatkan siswa pada suatu persoalan. Dalam pendekatan ini, siswa akan dihadapkan pada tugas yang relevan untuk diselesaikan, baik melalui diskusi kelompok maupun secara individu, sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah dan menarik kesimpulan secara mandiri.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran *Guided Inquiry*

Sintak pembelajaran merujuk pada langkah-langkah atau urutan kegiatan yang dirancang dalam suatu proses pembelajaran. Ini mencakup semua elemen yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti kegiatan awal, inti, dan penutup.

Menurut (Sanjaya, 2007), langkah-langkah *Guided Inquiry* meliputi:

1. Orientasi, yaitu menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang dapat dicapai peserta didik.
2. Merumuskan masalah
3. Mengajukan hipotesis
4. Mengumpulkan data
5. Menguji hipotesis, yaitu menentukan jawaban berdasarkan pengumpulan data
6. Merumuskan kesimpulan, yaitu mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis

Berdasarkan pendapat di atas, sintaks model pembelajaran *Guided Inquiry* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2.2
Sintax Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Sintaks	Kegiatan
Orientasi	Pada tahap ini, guru memperkenalkan topik atau masalah akan dipelajari dan membangkitkan minat siswa untuk mempelajarinya yang. Mengawali pelajaran dengan menjelaskan apa itu APBN (Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara) dan APBD (Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah). Saya juga akan memberitahukan siswa bahwa mereka akan menggunakan QR Code untuk mengakses berbagai sumber daya yang mendalam mengenai kedua anggaran tersebut, seperti artikel, data, dan video.

Membuat Hipotesis	Guru membimbing siswa untuk mengembangkan kemampuan berhipotesis dengan cara menyampaikan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk bisa merumuskan jawaban sementara. Siswa diminta untuk menyusun hipotesis berdasarkan pengetahuan mereka yang sudah diakses melalui QR Code. Misalnya: "Jika anggaran APBN lebih besar, maka kualitas infrastruktur nasional akan lebih baik." Atau "APBD yang lebih besar di daerah tertentu dapat meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut."
Mengumpulkan Data	Guru membimbing siswa mencari data sebanyak-banyak mengenai benar atau tidaknya hipotesis tersebut. Siswa mengumpulkan data dengan memindai QR Code yang memberikan akses ke laporan tahunan tentang APBN dan APBD
Menguji Hipotesis	Guru membimbing siswa dalam proses cara menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan data yang diperoleh. Setelah data dikumpulkan, siswa akan menganalisis data yang ada untuk menguji hipotesis mereka. Misalnya, mereka akan memeriksa apakah terdapat hubungan antara besar anggaran dan kualitas infrastruktur atau layanan publik, dengan membandingkan data yang didapatkan melalui QR Code.
Membuat Kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam menyampaikan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil analisis mereka, siswa akan menarik kesimpulan tentang apakah hipotesis mereka benar atau salah. Guru mendorong siswa untuk berdiskusi dan membandingkan kesimpulan mereka dengan data yang ditemukan
Menyajikan Masalah	Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk merumuskan dan memahami masalah yang telah disajikan. Saya akan memberikan masalah yang relevan, seperti: "Bagaimana cara pemerintah mengelola dana yang tersedia untuk membiayai proyek-proyek pembangunan melalui APBN dan APBD?" Siswa akan diberi QR Code yang mengarah ke dokumen atau video yang menunjukkan contoh nyata penggunaan APBN dan APBD dalam pembangunan infrastruktur.

Sumber : Sanjaya (2007)

2.1.2.4 Kelebihan Pembelajaran *Guided Inquiry*

Menurut (Markaban, 2017) , model *guided inquiry* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Mendorong pengembangan sikap ilmiah.
3. Mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa.
4. Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat pemahaman yang tinggi.

Menurut (Fathurohman, 2015), “Model *guided inquiry* memiliki kelebihan dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan memperhatikan gaya belajar, serta dapat memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata”. Menurut (Hoesnah et al, 2017) “Kelebihan model inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) adalah guru tidak melepas begitu saja kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sehingga siswa yang berpikir lambat atau siswa yang mempunyai intelegensi rendah tetap mampu mengikuti kegiatan yang sedang dilaksanakan dan siswa yang mempunyai kemampuan berpikir tinggi tidak memonopoli kegiatan”.

Berdasarkan pendapat tersebut model *guided inquiry* memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, mendorong pengembangan sikap ilmiah, serta mendukung kemampuan pemecahan masalah, sehingga membantu mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi. Selain itu, *guided inquiry* mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan memperhatikan gaya belajar siswa, sehingga dapat memenuhi kebutuhan mereka yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Bimbingan dari guru juga memastikan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir lambat dapat mengikuti kegiatan tanpa merasa tertinggal, sementara siswa berkemampuan tinggi tetap dapat berkontribusi secara efektif. Dengan demikian, *guided inquiry* menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung pertumbuhan semua siswa.

2.1.2.5 Kelemahan Pembelajaran *Guided Inquiry*

Kelemahan model pembelajaran *guided inquiry*, menurut (Suherti dan Rohimah, 2016, dalam Gunardi 2020), antara lain:

1. Kesulitan dalam mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2. Implementasi model ini sering terhambat oleh kebiasaan belajar siswa.
3. Proses pelaksanaan dapat memakan waktu lama, sehingga pendidik sering kesulitan menyesuaikan dengan waktu yang tersedia.
4. Selama kriteria keberhasilan belajar didasarkan pada kemampuan siswa dalam menguasai materi, model pembelajaran ini akan sulit diterapkan oleh semua pendidik.

Kelemahan model *guided inquiry* mencakup beberapa aspek penting. Pertama, guru mungkin mengalami kesulitan dalam mengontrol kegiatan dan memantau keberhasilan siswa. Selain itu, siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional dapat kesulitan beradaptasi dengan pendekatan ini. Model ini juga sering memerlukan waktu lebih lama untuk pelaksanaan. Jika keberhasilan diukur hanya berdasarkan penguasaan materi, sulit bagi semua pendidik untuk menerapkannya secara efektif, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Terlepas dari semua kelemahan itu, diperlukan persiapan yang matang dan sumber daya yang cukup untuk melaksanakan model ini dengan baik.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin "*medius*", yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai sarana yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sadiman, 1993 dalam Daniyati et al, 2023). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau nilai melalui pengalaman, pengamatan, atau pengajaran yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi, baik di konteks formal maupun

informal, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan kemampuan individu.

(Kustandi dan Sutjipto, 2011, dalam Batubara, 2020) menyatakan “Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan optimal”. (Gagne dan Briggs, 1974 dalam Daniyati et al, 2023) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa selama proses belajar”. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar dan mengajar. Biasanya, guru menggunakan media ini sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses tersebut dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi, serta memberikan pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wiratmojo & Sasonohardjo, 2002, dalam Junaidi, 2019), “Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran dapat sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Menurut (Miftah, 2013: 98), “Media memiliki peran yang sangat penting dalam konteks pembelajaran dan perlu mendapatkan perhatian dari para guru. Guru harus menyadari betapa pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu siswa dalam belajar”. Oleh karena itu, pemilihan media harus dilakukan dengan cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah.

2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentu memiliki manfaat yang sangat signifikan dalam proses belajar mengajar. Dalam (Wulandari et al, 2023), “Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien”. Secara khusus, Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adapun manfaat praktis dari media pembelajaran menurut (Arsyad, 2007) antara lain :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar, mendorong interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, serta memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang serupa kepada siswa tentang peristiwa di sekitar mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kegiatan seperti kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.14 Media QR Code

2.14.1 Pengertian Media QR Code

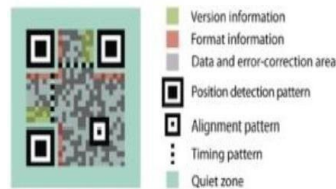
Dalam konteks modern, "media" merujuk pada berbagai saluran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain, menjadikannya sebagai perantara komunikasi. Media dapat dibagi menjadi beberapa kategori antara lain, media cetak, media elektronik, dan media digital. Salah satu contoh media digital yaitu QR Code (Quick Response Code). QR code pertama kali dikembangkan oleh Denso Wave di Jepang pada tahun 1994 untuk melacak kendaraan dan komponen dalam industri manufaktur. Tujuannya adalah

meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam manajemen rantai pasokan. QR Code adalah jenis kode matriks dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai jenis informasi yang ada seperti teks, URL ataupun kontak. QR Code dibuat untuk memfasilitasi dan menyimpit pertukaran informasi dengan cepat menggunakan perangkat elektronik yang memiliki kamera. QR Code sudah banyak digunakan dalam bidang apa saja, salah satu nya dalam bidang pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran.

(Law & So, 2010) berpendapat bahwa “QR code memiliki potensi besar sebagai alat pendidikan yang meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas”. QR code memudahkan siswa mengakses materi tambahan dari sumber online, mendorong keterlibatan aktif, dan integrasi teknologi. Mereka juga menilai QR code mudah digunakan, bermanfaat untuk siswa dari berbagai latar belakang, serta dapat memperkaya pengalaman belajar di era digital. Selain itu, QR code berfungsi sebagai media pembelajaran karena dapat menyimpan berbagai jenis informasi, seperti artikel, gambar, video, dan audio. Menurut (Solihat et al, 2021) “dengan menggunakan QR code, bahan pembelajaran dapat diimplementasikan dengan mudah dan diakses secara cepat. Karena data yang beragam disimpan dalam bentuk kode sederhana yang dapat dibaca dengan cepat”.

Berdasarkan pendapat tersebut maka, QR code adalah alat digital yang berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan efisien. Sebagai media pembelajaran, QR code memungkinkan akses mudah ke berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, dan audio, sehingga meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. QR code juga mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan, menjadikannya alat yang bermanfaat dan inovatif di era digital.

2142 Pola Fungsi QR Code



Gambar 2.1 Anatomi QR Code

Sumber : (Riandita et al 2023)

Dalam (Riandita *et al*, 2023) menjelaskan beberapa anatomi QR Code antara lain :

1. Finder Pattern berfungsi untuk identifikasi letak QR Code.
2. Format Information berfungsi untuk informasi tentang error correction level dan mask pattern.
3. Data berfungsi untuk menyimpan data yang dikodekan.
4. Timing Pattern merupakan pola yang berfungsi untuk identifikasi koordinat pusat QR Code, berbentuk modul hitam putih.
5. Alignment Pattern merupakan pola yang berfungsi memperbaiki penyimpangan QR Code terutama distorsi non linier.
6. Version Information adalah versi dari sebuah QR Code.

2143 Pengaplikasian QR Code Dalam Dunia Pendidikan

Menurut (Zhang *et al*, 2010, dalam Rikala & Kankaanranta, 2012) “Saat mempertimbangkan penggunaan QR code dalam pendidikan, penting untuk melihat teknologi ini sebagai pendorong. Fokus seharusnya lebih kepada siswa dan pendekatan pedagogis, daripada teknologi QR itu sendiri, karena perangkat seluler tidak menjamin peningkatan pembelajaran. Potensi pembelajaran berbasis seluler bergantung pada penyediaan dan pengembangan lingkungan yang bermakna secara pedagogis untuk meningkatkan pengalaman belajar”. Tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa, bukan sekadar mengaitkan pengajaran dan pembelajaran dengan perangkat seluler.

Universitas Bath di Inggris menjadi pelopor penggunaan QR code dalam pendidikan sekitar tahun 2011. Universitas ini mulai mengimplementasikan QR code untuk meningkatkan pengalaman belajar di luar ruang kelas, seperti dalam

kegiatan lapangan dan proyek penelitian. Dalam (Rikala&Kankaanranta, 2012) menyebutkan ada beberapa contoh penerapan QR Code yang diterapkan oleh pendahulu sebagai media pembelajaran, diantaranya :

1. *Trail activities or treasure hunts* (Law & So, 2010)

Kegiatan Lintasan atau Perburuan Harta Karun : Siswa menggunakan QR Code yang di dalamnya berisi suatu masalah yang harus mereka pecahkan.

2. *Paper-based tasks* (Law & So, 2010)

Tugas Berbasis Kertas : QR code dapat mengarahkan siswa ke sumber multimedia, seperti materi audio atau video. Law dan So (2010) menunjukkan bahwa QR code memberikan cara yang efisien untuk mengakses sumber daya.

3. *Learner generated content* (Mikulski, 2011)

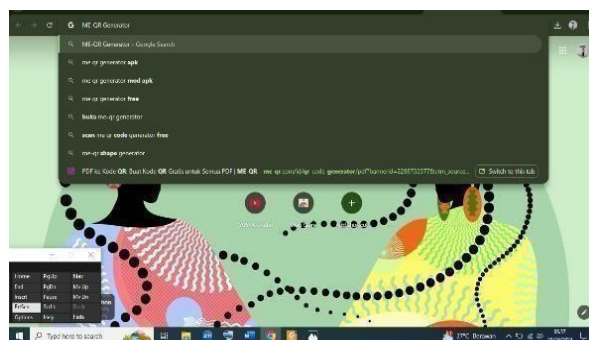
Konten yang Dihasilkan Siswa : Siswa dapat membuat laporan atau materi lain secara online dan membagikannya melalui QR code. Misalnya, mereka bisa merekam ulasan buku dan menempelkan QR code untuk pengalaman membaca interaktif.

4. *Working instruction* (Walker, 2010)

Instruksi Kerja: Guru dapat memberikan petunjuk kepada siswa melalui QR code.

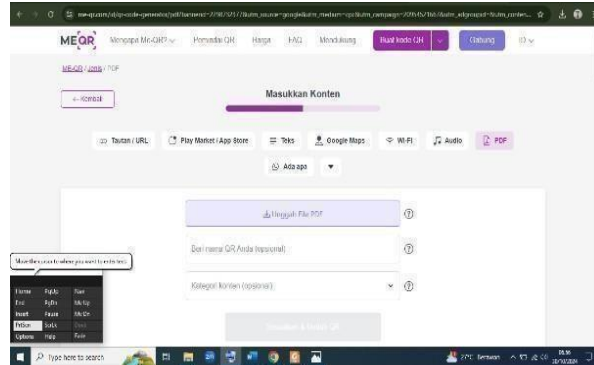
2144 Langkah-Langkah Membuat Media QR Code

1. Menyiapkan materi pembelajaran baik berupa gambar, video, artikel, power point, dan lain sebagainya.
2. Masuk ke Google dan cari "QR Code Generation." Pilih ME-QR Generator



Gambar 2.2 Tahap Awal ME-QR Generator

- Setelah masuk ke ME-QR Code Generator, klik “Create QR Code” di bagian atas yang berwarna ungu.



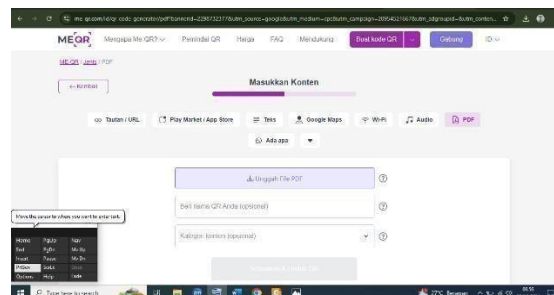
Gambar 2.3 Tahap Kedua ME-QR Generator

- Pilih opsi yang ingin dijadikan konten dalam QR Code ada beberapa jenis seperti link, pdf, dan sebagainya. Klik sesuai yang dibutuhkan.



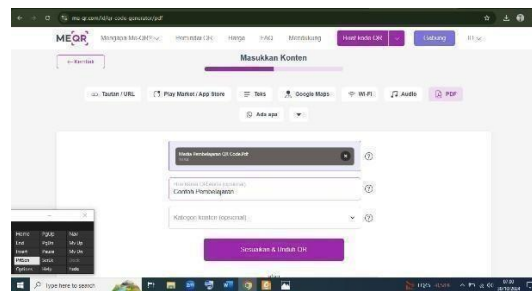
Gambar 2.4 Tahap Ketiga ME-QR Generator

- Akan muncul tampilan untuk mengunggah file serta mengisi nama pada bagian yang tersedia.



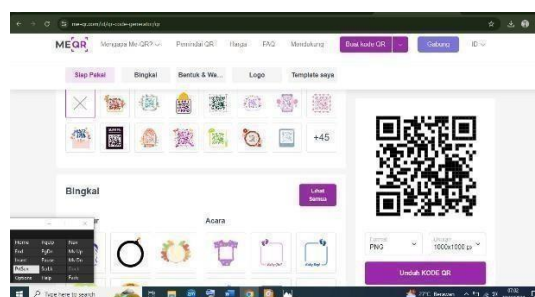
Gambar 2.5 Tahap Keempat ME-QR Generator

- Setelah semua informasi terisi, klik "Customize & Download QR."



Gambar 2.6 Tahap Kelima ME-QR Generator

7. QR code akan muncul dan siap untuk diunduh.



Gambar 2.7 Tahap Keenam ME-QR Generator

2145 Teori Konstruktivisme

Dalam konteks pelaksanaan model pembelajaran *guided inquiry*, teori yang mendukung adalah konstruktivisme. Teori konstruktivisme dalam penelitian sebagai *grand theory* yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan. Teori konstruktivisme Vygotsky (dalam Tamrin et al, 2011) menekankan peran interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana pengetahuan dibangun melalui hubungan dengan orang yang lebih kompeten, seperti guru atau teman sebaya. Menurut (Masgumelar & Mustafa, 2021), “Konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang mengembangkan teori belajar behavioristik dan kognitif. Pendekatan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa, dengan menekankan pentingnya keterlibatan mereka dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi”. Adapun menurut (Suparlan, 2019), “Teori konstruktivisme adalah teori yang berfokus pada pembangunan kemampuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran. Dengan sifatnya yang membangun, diharapkan keaktifan siswa dapat meningkat, sehingga juga meningkatkan kecerdasan mereka”.

Berdasarkan teori tersebut, konstruktivisme adalah teori yang mendukung karena sejalan dengan pemahaman yang berfokus pada siswa. Dalam model *Guided Inquiry*, pembelajaran menekankan pada keaktifan siswa, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yaitu mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, antara lain sebagai berikut:

Tabel 23
Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Irmu, M Hasan, AbdulGani(2019)	Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Quick Response Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam	Hasil penelitian ini menunjukkan, penerapan model inkuiri terbimbing berbantuan kode QR dapat meningkatkan KPS dan hasil belajar siswa dengan nilai KPS pada kelas eksperimen sebesar 90%, sedangkan kelas kontrol 43%. Hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam dengan N-gain sebesar 73,57% pada kelas eksperimen dan 43,37% kelas kontrol
2.	Wildah Maulidatul Hosnah, Sudarti, dan Subiki (2017)	Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika di SMA	Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar fisika siswa pada materi kinematika gerak lurus di SMA, dan 2) model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa pada materi kinematika gerak lurus di SMA
3.	Tri Apriliana (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Guided Inquiry</i> Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa	Hasil penelitian ini, menunjukkan model pembelajaran <i>guided inquiry</i> berbantuan Geogebra berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII SMP Negeri 21 Pesawaran

			pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mengikuti model pembelajaran ini, yang lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
4.	EkaRosdianwinata, Rusdian Rifa'i, Sutihat, Nina Suryani (2022)	Efektifitas Pembelajaran PBL (<i>Problem Based Learning</i>) Berbantu QR Code Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang cukup menjanjikan terkait proses pembelajaran dengan menggunakan kombinasi PBL dan QR Code untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Kesimpulan ini didukung oleh nilai terhitung dan nilai tabel yang telah dianalisis, sehingga kombinasi PBL dan QR Code dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memaksimalkan efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Selain itu, metode ini memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran, membuat siswa lebih aktif dalam diskusi di kelas.
5.	LilikRiandita, Rizki Sanjaya, Nahdia Muftachina, Dewi Anggraeni (2023)	Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa SMP Salafiyah Pekalongan	Hasil penelitian ini menunjukkan implementasi QR Code sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI sudah berjalan dengan baik, mengikuti tahapan perencanaan yang didukung oleh pihak sekolah

			melalui kebijakan yang terintegrasi dengan RPP. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, siswa dapat menggunakan ponsel mereka sebagai media literasi digital dalam proses pembelajaran, dan pada tahap evaluasi, siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hasil penelitian ini terbatas pada pengenalan penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran di SMP Salafiyah Pekalongan dan belum secara spesifik mengevaluasi dampak penggunaan QR Code terhadap hasil belajar siswa.
6.	Rizki, Surur, & Noervadilah (2021)	Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa	Model inkuiri terbimbing meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara signifikan, dengan peningkatan pada aspek komunikasi lisan dan tulisan.
7.	Salma Khoirunnisa Rhomadhoni (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbantuan Video Berbasis QR Code Materi Kegiatan Ekonomi dan Hubungannya dengan Berbagai Pekerjaan Kelas IV SDN Poncoharjo	Penggunaan flashcard berbantuan video berbasis QR Code meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Media ini dinyatakan layak dan efektif berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

2.3 Kerangka Penelitian

Menurut (Widayat & Amirullah, 2002, dalam Syahputri *et al*, 2023:161), “Kerangka berpikir atau konseptual merupakan model-model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori dapat dihubungkan dengan berbagai faktor yang

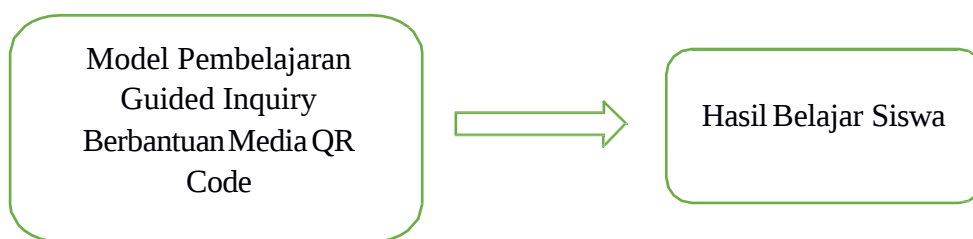
telah diidentifikasi sebagai masalah penting”.

Fenomena yang diamati di lapangan selama penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, terlihat dari nilai-nilai mereka yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik, di mana proses pembelajaran cenderung berfokus pada guru. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang mendorong siswa untuk lebih aktif.

Teori konstruktivisme adalah suatu pendekatan dalam pendidikan yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut (Maskun dan Rachmedita, 2018:63), “Pandangan konstruktivisme tentang pembelajaran adalah suatu proses di mana pengetahuan dibentuk oleh siswa itu sendiri. Oleh karena itu, siswa harus aktif terlibat dalam berbagai kegiatan, belajar, berpikir, menyusun konsep, dan memberikan makna terhadap apa yang mereka pelajari”. Sejalan dengan teori ini, diperlukan adanya model pembelajaran yang mendukung teori konstruktivisme.

Menurut (Bahtiar et al, 2020: 208), "Model pembelajaran adalah salah satu dari beberapa elemen yang mempengaruhi hasil belajar siswa." Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran *Guided Inquiry*. Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan jawaban secara mandiri, sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Untuk menerapkan model pembelajaran ini, diperlukan alat bantu berupa media yang dapat menarik minat siswa, dan penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi proses belajar di kelas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah QR Code. Dengan menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry* yang didukung oleh media QR Code, diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara positif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hubungan antar variabel tersebut dapat disajikan dalam kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.8 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2021:99), “Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian, yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teoritis, dan kerangka konseptual, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantu media QR Code pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan diberikan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan diberikan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan media QR Code pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional setelah perlakuan dibe