

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman selama proses belajar. Menurut Shymansky dalam Suparlan (2019:83), konstruktivisme melibatkan aktivitas di mana siswa secara mandiri membentuk pemahamannya, menemukan makna dari materi yang dipelajari, serta mengintegrasikan konsep dan ide baru dengan kerangka berpikir yang sudah dimiliki sebelumnya. Teori ini memberikan keleluasaan bagi individu untuk mengeksplorasi kebutuhan belajarnya sendiri, menemukan solusi melalui kemampuan pribadi, dengan dukungan fasilitas dari orang lain (Khafifah, 2021:2).

Pada dasarnya teori konstruktivisme, pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan pribadinya melalui kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pemahaman via diskusi kelas dengan teman sebaya atau kolaborasi dengan guru dalam bertukar ide dan bertanya jawab. Dalam proses ini, guru berperan krusial dengan menciptakan kondisi yang mendukung partisipasi aktif siswa melalui interaksi sosial serta penyampaian materi pembelajaran (Suparlan, 2019:84). Maka dengan demikian, tujuan utama teori konstruktivisme adalah membentuk perubahan perilaku siswa melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran.

Praktik pembelajaran, teori konstruktivisme menempatkan keaktifan belajar sebagai elemen kunci yang mendukung proses pembentukan pengetahuan siswa. Menurut Lathifah dkk. (2024:39), peran guru dalam pendekatan konstruktivisme mencakup diantaranya, membantu siswa dalam menciptakan pengetahuan baru, membimbing siswa untuk menyusun pengetahuan secara terstruktur, memahami pola berpikir dan perspektif siswa selama proses belajar, mendorong kemandirian siswa dengan memberi ruang untuk mengambil keputusan sendiri. meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan bertindak melalui pengayaan pengetahuan

serta keterampilan siswa. menyediakan sistem pendukung yang memfasilitasi pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan kesempatan maksimal untuk berlatih.

Penerapan teori ini dalam praktik menuntut adanya kegiatan yang nyata, kerja kelas, dan bimbingan bertahap, serta umpan balik cepat agar siswa bisa langsung memperbaiki pemahaman mereka. Keberhasilan pendekatan ini terletak pada perencanaan guru harus menyiapkan situasi belajar yang menantang, membantu siswa menyusun ide-ide mereka, memahami sudut pandang siswa, dan melatih mereka untuk mandiri serta berani mengambil keputusan yang membuat kegiatan pemecahan masalah yang kreatif, dan menilai tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses berpikir siswa. Penggunaan Augmented Reality diprediksi akan meningkatkan keaktifan belajar siswa karena Augmented Reality membuat siswa untuk secara konstruktivisme membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi, eksplorasi, dan kontekstualisasi konten visual tiga dimensi yang imersif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang membantu meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menyederhanakan proses pembelajaran dan mengkomunikasikan ide secara efektif. Segala sesuatu yang digunakan guru untuk terhubung dengan siswa pada tingkat yang lebih dalam dan membangkitkan minat mereka terhadap apa yang mereka pelajari dianggap sebagai media pembelajaran (Hasan dkk., 2021:3). Media pembelajaran, sebagaimana dinyatakan menurut Kustandi dan Darmawan (2020:6), mencakup lima fungsi utama diantaranya; 1) penyampaian konten selama kegiatan pembelajaran; 2) sumber belajar; 3) stimulasi minat siswa; 4) pencapaian praktis tujuan pembelajaran yang komprehensif dan signifikan; dan 5) perolehan dan peningkatan keterampilan. Sebagai perantara yang dapat membuat konten lebih mudah dipahami, membangkitkan minat siswa dalam belajar, dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih berhasil dan bermakna, media pembelajaran sangat penting. Selain berfungsi sebagai alat bantu bagi guru, media pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengatasi berbagai keterbatasan yang ada, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media yang disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan siswa dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, yang pada akhirnya mendorong partisipasi aktif siswa. Menurut Hasan dkk. (2021:12), media pembelajaran berfungsi menyajikan hal-hal yang sulit ditampilkan, dikunjungi, atau diamati langsung oleh siswa, seperti objek berukuran sangat besar misalnya tata surya, terlalu kecil seperti virus, atau proses yang memakan waktu panjang. Sejalan dengan pendapat tersebut, keberadaan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak atau sulit dijangkau secara langsung. Melalui media pembelajaran, objek atau fenomena yang kompleks dapat disederhanakan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media juga memungkinkan siswa untuk mengamati suatu proses atau peristiwa secara lebih jelas sehingga tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.

Media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media Augmented Reality yang bisa memvisualisasikan rentang waktu proses yang terlalu lama dan berfungsi sebagai instrumen psikologis yang efektif dalam meningkatkan daya tarik instruksional guna menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, secara langsung memengaruhi ranah afektif siswa yang pada gilirannya merupakan prasyarat untuk peningkatan partisipasi aktif dan keterlibatan kognitif selama sesi pembelajaran. Peningkatan daya tarik ini bertranslasi menjadi peningkatan keaktifan dan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar, keterlibatan aktif ini merupakan mekanisme kunci yang memfasilitasi penerimaan materi ajar, sehingga secara keseluruhan, terjadi peningkatan mutu pembelajaran. Mutu pembelajaran meningkat karena siswa menjadi aktif serta terlibat langsung dalam proses belajar. Pada proses pembelajaran siswa akan bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas dan dapat memberikan pembelajaran yang bermakna sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran jika media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

2.1.3 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah berakar pada realitas kehidupan sosial masyarakat yang kemudian dipilih dan disusun dengan bantuan teori serta konsep dari ilmu-ilmu sosial. Menurut Agung dan Sri Wahyuni (2013:5), mata pelajaran ini memiliki tujuan untuk menanamkan pengetahuan, membentuk sikap, serta menumbuhkan nilai-nilai yang berkaitan dengan proses perubahan dan perkembangan masyarakat, baik di Indonesia maupun di dunia, dari masa lampau hingga masa kini. Melihat cakupan dan manfaatnya yang luas tersebut, pembelajaran sejarah tidak dapat dilakukan secara sederhana, melainkan memerlukan perencanaan yang matang dari guru. Guru perlu merancang strategi pembelajaran yang tepat, memilih metode serta media yang sesuai, dan menyesuaikannya dengan karakteristik siswa. Pada dasarnya perencanaan yang baik, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara efektif, bermakna, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang mencakup berbagai komponen penting yang saling berkaitan. Komponen tersebut meliputi penerapan metodologi pembelajaran yang tepat, penyusunan materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, pemilihan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa, penggunaan media pembelajaran yang mampu menunjang pemahaman materi, serta perancangan sistem penilaian untuk mengukur hasil belajar secara objektif. Seluruh komponen tersebut disusun secara sistematis dan terstruktur dalam rentang waktu tertentu agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara terarah. Pada perencanaan yang matang, kegiatan pembelajaran diharapkan tidak hanya berjalan efektif dan efisien, tetapi juga mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Keberagaman media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar sejarah yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan penggunaan media yang bervariasi, siswa dapat lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk menghubungkan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa masa lalu

dengan nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat saat ini. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman yang lebih mendalam sekaligus menumbuhkan kesadaran historis (Apriliana, 2017:13). Sejalan dengan Almaris (2023:115) bahwasannya agar pembelajaran berlangsung secara efektif, materi perlu dikemas sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui penerapan model, metode, dan strategi pembelajaran yang beragam, serta didukung oleh pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penyesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik siswa memungkinkan proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Ketika guru mampu memilih model, metode, dan media yang tepat, siswa akan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelas. Selain itu, penggunaan media yang inovatif dan menarik dapat membantu menjembatani konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, kombinasi antara strategi pembelajaran yang tepat dan media yang kreatif akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Merancang pembelajaran Sejarah agar efektif dan menarik, yang secara langsung mengatasi anggapan konvensional bahwa mata pelajaran sejarah ini identik dengan hafalan. Pencapaian tersebut tidak lepas dari peran strategis guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif dan menyenangkan. Solusi yang ditawarkan penelitian ini adalah mengubah paradigma mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan menjadi proses belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Efektivitas ini dicapai melalui perancangan yang melibatkan variasi metodologi, model, dan strategi pembelajaran, serta pengembangan konten media yang inovatif yaitu media pembelajaran Augmented Reality yang menyediakan lingkungan belajar yang kaya yang mendorong pengalaman langsung dan objek virtual tiga dimensi.

2.1.4 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh aspek psikomotorik, sehingga mampu mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. Keaktifan ini menjadi salah satu unsur penting dalam menciptakan dinamika pembelajaran yang hidup dan bermakna di dalam kelas. Sejalan dengan itu, menurut Sari dkk. (2024:197) menjelaskan bahwa keaktifan belajar merupakan usaha siswa dalam memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai aktivitas, baik secara individu maupun dalam kelas. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa, di mana proses belajar dikatakan efektif apabila sebagian besar atau seluruh siswa terlibat aktif, tidak hanya secara fisik, tetapi juga secara mental dan sosial dalam setiap kegiatan pembelajaran. Maka dari itu dalam proses pembelajaran keaktifan belajar dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. keaktifan belajar dalam proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Siswa yang terlibat secara langsung tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga secara aktif membangun pengetahuan melalui berbagai aktivitas belajar. Hal ini membuat siswa lebih mudah dalam mengingat, memahami, serta mengaitkan materi baru dengan pengetahuan maupun pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Menurut Hamalik dan Slameto dalam Rokhanah (2021:174), faktor tersebut dapat dikelaskan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kondisi yang ada pada diri siswa. Hal ini meliputi aspek fisiologis, seperti kondisi kesehatan, faktor keturunan, serta fungsi panca indera yang dapat memengaruhi kemampuan dalam menerima dan mengolah informasi. Selain itu, terdapat pula aspek psikologis yang mencakup tingkat kecerdasan, kesiapan belajar, bakat, serta pengalaman yang dimiliki siswa dalam mendukung proses pembelajaran. Adapun faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri siswa, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pendekatan yang tepat dapat

mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Pada dasarnya proses pembelajaran yang interaktif berperan penting dalam menunjang keaktifan belajar. Adapun dalam penelitian ini peran guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa tentunya memiliki peran penting, guru dapat melakukan upaya memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran Augmented Reality yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi siswa dalam penggunaan media Augmented Reality sehingga keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran siswa dapat merekonstruksikan pengetahuan yang dimiliki serta belajar dari pengalamannya. Siswa secara aktif menemukan ide pokok permasalahan, solusi dalam memecahkan masalah dan mengaplikasikannya dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan agar keaktifan belajar siswa dapat terus meningkat.

2.1.5 Augmented Reality

Augmented Reality merupakan konten yang menggabungkan dunia fisik dengan elemen-elemen virtual, menciptakan lingkungan yang memungkinkan hubungan antara dunia faktual dan informasi digital, maka dari itu teknologi tersebut dapat menawarkan potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran sejarah menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menarik dengan menyajikan informasi secara visual, tetapi juga menciptakan pengalaman yang immersif dan dinamis bagi para siswa. Hal ini terlihat dari berbagai keunggulan yang dimiliki Augmented Reality, seperti sifatnya yang lebih interaktif, efektif, serta kemudahan dalam penggunaannya (Mahmud dan Utami, 2024:451). Maka dari itu Augmented Reality terbukti mampu secara signifikan meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa. Hal ini dikarenakan Augmented Reality mentransformasi objek atau representasi dua dimensi menjadi visualisasi yang realistis dengan terintegrasi secara tiga dimensi dan siswa bisa berinteraksi dengan media Augmented Reality sehingga psikomotorik siswa meningkat.

Penggunaan Augmented Reality ini dapat membuat pengguna semakin terlibat dengan materi yang ditampilkan, sehingga proses pembelajaran akan lebih tertanam dalam ingatan mereka (Ismayani, 2020:5). Augmented Reality dipandang sebagai solusi inovatif yang valid untuk mengatasi tantangan abstraksi materi dan memperkuat keterlibatan siswa. Sejalan dengan penelitian oleh Masri dan Lasmi (2018:45), yang menjelaskan bahwa penggunaan teknologi Augmented Reality akan mengubah benda dua dimensi menjadi nyata seolah menyatu dengan lingkungan sekitar.

Pada dasarnya media pembelajaran Augmented Reality memiliki sifat yang interaktif, efektif dalam transfer informasi, serta memiliki kemudahan penggunaan, selain itu, penggunaan Augmented Reality juga dapat membantu siswa memahami materi yang sebelumnya sulit dibayangkan hanya melalui teks atau gambar di buku. Augmented Reality menampilkan objek secara tiga dimensi dan interaktif, siswa dapat melihat, mengamati, dan mengeksplorasi materi secara lebih jelas. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Ketika minat belajar meningkat, siswa cenderung lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta memahami materi yang dipelajari.

Adapun, pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan Augmented Reality pada penelitian ini dapat mengubah paradigma pembelajaran sejarah yang menjenuhkan, Pemanfaatan media pembelajaran Augmented reality dalam pembelajaran sejarah yang sulit dijelaskan secara tertulis dapat dibantu dengan media Augmented Reality sehingga bisa memvisualisasikan materi pembelajaran sejarah. Secara fungsional, media pembelajaran Augmented Reality sangat efektif dalam mengkonkretkan materi sejarah yang kompleks menampilkan gambar virtual tiga dimensi. Mekanisme visualisasi tiga dimensi Augmented Reality terbukti meningkatkan persepsi dan interaksi yang berujung pada keaktifan psikomotorik belajar siswa yang lebih dalam secara kognitif, dengan peningkatan retensi memori terhadap materi sejarah yang dipelajari.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil kajian yang relevan berupa karya ilmiah yang berkaitan dengan inti permasalahan yang sedang diteliti dalam penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jurnal ilmiah oleh rahmawati dan suprijono yang berjudul “Pengaruh Media Augmented Reality Berbasis Narasi Sejarah Terhadap Resiliensi dan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X-1 Sman Negeri 1 Balen”. Temuan Penelitian Temuan studi ini menunjukkan bahwa ketahanan dan antusiasme siswa untuk belajar tentang sejarah secara signifikan dipengaruhi oleh pengembangan konten Augmented Reality yang berbasis pada kisah-kisah sejarah. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan dua variabel Y diantaranya resiliensi dan motivasi belajar, perbedaan selanjutnya yaitu diterapkan pada kelas X. Metode ini memiliki pendekatan kuantitatif yang sama dengan Desain Kelas Kontrol Non-Equivalen dan teknik Kuasi Eksperimental.
2. Penelitian artikel ilmiah oleh Rachim dkk., yang berjudul “ Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pendidikan Modern”. Tujuan utama proyek ini adalah untuk meneliti bagaimana teknolog Augmented Reality dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pendidikan modern. Untuk menemukan makalah yang paling relevan, kami menggunakan pendekatan tinjauan literatur sistematis. Siswa lebih cenderung berpartisipasi aktif ketika menggunakan realitas ditambah sebagai alat pengajaran karena menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan. Berbeda dengan studi sebelumnya yang mengandalkan tinjauan literatur atau metode kualitatif lainnya, studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik kuasi-eksperimental. Persamaan penelitiannya yaitu media pembelajaran Augmented Reality, serta sama-sama membahas keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikatnya.

3. Penelitian Skripsi oleh Sa'diah yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Molekul”. Penelitian ini menggunakan kelas kontrol non-ekuivalen dan metodologi penelitian kuasi-eksperimental. Temuan studi ini menunjukkan bagaimana sumber daya pendidikan berbasis realitas ditambah memengaruhi motivasi siswa untuk belajar tentang struktur molekuler. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian Sa'diah terletak pada kenyataan bahwa keduanya menggunakan materi pembelajaran berbasis Augmented Reality sebagai variabel independen dan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental dengan desain kelas kontrol non-ekuivalen. Tidak seperti penelitian Sa'diah yang berfokus pada hasil belajar dan motivasi, penelitian ini menyoroti aktivitas belajar siswa. Selain itu, Sa'diah adalah mahasiswa jurusan kimia.

4. Jurnal ilmiah oleh Thahir dan Kamaruddin yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA.” Seratus dua puluh dua siswa dibagi rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini, yang mengikuti pendekatan eksperimental dengan desain kelas kontrol hanya pasca-uji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa biologi meningkat dengan menggunakan sumber belajar berbasis Augmented Reality. Penelitian ini relevan karena menggunakan desain eksperimen dengan dua kelas perlakuan dan menggunakan media Augmented Reality sebagai variabel independen. Namun, perbedaannya terletak pada variabel terikat, di mana berfokus pada hasil belajar siswa, sementara penelitian ini meneliti aspek keaktifan belajar siswa. Perbedaan juga dapat diamati dalam bidang studi, di mana subjek biologis menjadi fokus penelitian, serta dalam desain peneliti, yaitu Non- equivalent control group.

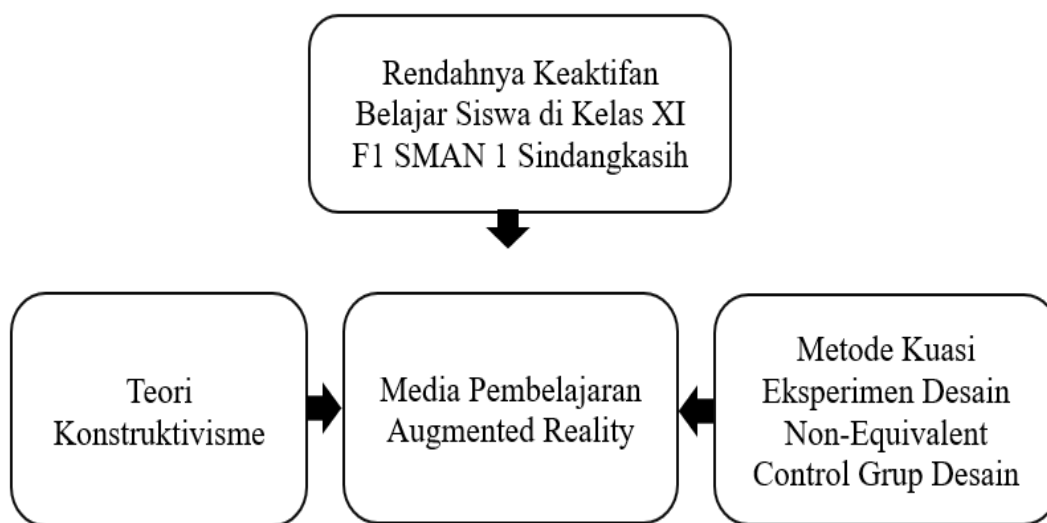
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu gambaran atau model yang menjelaskan hubungan antara variabel yang diteliti dalam sebuah penelitian. Kerangka ini digunakan untuk memberikan arah yang jelas mengenai bagaimana suatu variabel dapat memengaruhi variabel lainnya. Adanya kerangka konseptual, peneliti dapat menggambarkan secara sistematis alur berpikir penelitian yang didasarkan pada teori, konsep, serta permasalahan yang sedang dikaji. Kerangka konseptual juga membantu peneliti dalam menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat sehingga penelitian yang dilakukan memiliki dasar pemikiran yang jelas dan terarah. Sejalan dengan Sugiyono (2023:91), kerangka konseptual merupakan suatu model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting dalam penelitian. Kerangka konseptual ini disusun berdasarkan kajian teori yang relevan dengan topik penelitian sehingga dapat menjelaskan bagaimana hubungan antar variabel yang diteliti. Sehingga, kerangka konseptual tidak hanya berfungsi sebagai gambaran hubungan antar variabel, tetapi juga sebagai dasar dalam merumuskan hipotesis penelitian.

Pada penelitian ini diawali dengan mengkaji kondisi pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas XI F1 sebelum diterapkannya media pembelajaran Augmented Reality. Pada tahap awal, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih menggunakan media pembelajaran yang cenderung konvensional, sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari masih rendahnya keaktifan siswa dalam kegiatan bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti kemudian menerapkan media pembelajaran Augmented Reality sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran sejarah. Sehingga pada dasarnya penelitian menggambarkan hubungan antara penggunaan media pembelajaran Augmented Reality sebagai variabel bebas dengan keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat. Melalui kerangka konseptual tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan media pembelajaran Augmented Reality dapat memberikan pengaruh terhadap

peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI F1 di SMAN 1 Sindangkasih dalam pembelajaran sejarah. Kerangka konseptual ini kemudian menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian serta dalam proses analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Amruddin dkk. (2022:46), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui pengujian secara empiris. Hipotesis disusun berdasarkan kajian teori serta hasil pengamatan awal terhadap fenomena yang terjadi di lapangan. Pada penelitian ini, hipotesis disusun berdasarkan kajian teori mengenai penggunaan media pembelajaran Augmented Reality serta hasil pengamatan awal terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Peneliti menduga bahwa penggunaan media pembelajaran Augmented Reality dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media Augmented Reality dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, hipotesis penelitian disusun sebagai dugaan sementara yang akan diuji melalui analisis terhadap data yang diperoleh selama proses penelitian. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dugaan tersebut dapat diterima atau justru ditolak berdasarkan temuan empiris di lapangan. Adapun hipotesis uji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Ho: terdapat pengaruh media pembelajaran Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih
- 2) Ha: tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih