

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Model Pembelajaran

Definisi model pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau Teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran (Magdalena, dkk, 2020). Menurut Istarani dalam Meilani & Sutarni (2020) model pembelajaran adalah “Seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran suatu bentuk kreasi yang sudah direncanakan seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran, dalam kelas dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang bersifat monoton yang artinya siswa tidak aktif/pasif sedangkan guru lebih aktif. Menurut Fajriah & Sari dalam Sentosa dkk (2022) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan suatu cara sistematis untuk membangun sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini juga membantu guru dan perancang pembelajaran merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah tingkat tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup semua tingkatan. Ini adalah tingkat tertinggi karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis tentang apa yang diajarkan (Wahyuni, dkk, 2024).

1. Manfaat Model Pembelajaran

Menurut Yasyakur dalam Nurma (2021), manfaat dari model pembelajaran, yaitu:

- a) Model Pembelajaran berfungsi sebagai dasar bagi pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- b) Tolak ukur untuk survive sekolah dalam proses pelaksanaan pembelajaran di satuan lembaga pendidikan.
- c) Memudahkan siswa mendapatkan wawasan dan keahlian tentang bagaimana melakukan sesuatu.
- d) Menciptakan pembelajaran yang kondusif, efisien dan efektif.
- e) Memudahkan pendidik untuk kegiatan belajar mengajar yang kreatif dan inovatif.
- f) Memudahkan warga belajar dalam mempelajari materi pelajaran

2. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui proses inkuiri, tetapi tetap dalam bimbingan dan arahan guru. Model ini sangat berguna untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konseptual yang mendalam (Sanjaya, 2021).

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2020), pembelajaran inkuiri terbimbing menekankan pada proses penemuan dengan panduan yang sistematis dari guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam setiap tahap berpikir ilmiah mulai dari merumuskan masalah hingga menyimpulkan hasil.

3. Manfaat model pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Manfaat Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

- a) Mampu Mengembangkan keterampilan bertanya, penelitian, dan komunikasi
- b) Meningkatkan kolaborasi dan kerjasama antar peserta didik atau kelompok untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal

- c) Mampu memecahkan masalah, membuat solusi, dan mengatasi pertanyaan dan masalah kehidupan nyata. Dapat mengembangkan bakat, mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan meningkatkan keberhasilan belajar
- d) Meningkatkan partisipasi dalam menciptakan dan perbaikan ilmu pengetahuan dalam belajar

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Menurut Hanafiah (2020) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran yaitu:

1. Kelebihan

- a) Menekankan hasil pembelajaran melalui pengembangan dari beberapa aspek kognitif, afektif, psikomotor sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna.
- b) Bisa memberikan kesempatan siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan gaya mereka.

2. Kelemahan

Pembelajaran Inkuiri Terbimbing kurang efektif jika diterapkan pada siswa yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata dan memerlukan perubahan cara kebiasaan belajar yang menerima pembelajaran hanya dari guru, dan kelas yang mempunyai banyak siswa akan sulit untuk mendapatkan pembelajaran Inkuiri Terbimbing karena tidak semua yang ada di kelas mempunyai pemikiran kritis, dan guru juga dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

5. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Langkah-langkah model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Hanson 2021)

- 1) Orientasi, yaitu guru menyiapkan siswa untuk melakukan proses belajar, memberikan motivasi bertujuan agar siswa aktif, berkreaitivitas, dan memunculkan minat peserta didik terhadap pengetahuan.

- 2) Eksplorasi, yaitu peserta didik melaksanakan pengamatan terlebih dahulu, mendesain percobaan, mengumpulkan data, menguji, dan menganalisis data yang telah diperoleh, menyelidiki, memberikan sebuah pertanyaan dan menguji jawaban sementara yang ada
- 3) Pembentukan konsep, yaitu siswa mengembangkan pemahaman dari konseptual dalam penemuan atau hasil observasi bukan informasi dari buku maupun guru
- 4) Aplikasi yaitu untuk memunculkan rasa kepercayaan diri siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada berkaitan dengan ilmu pengetahuan baru ke dalam latihan-latihan
- 5) Penutupan diakhiri dengan membuat kesimpulan terhadap apa yang telah didapat dan merefleksikan terhadap materi yang mereka dapat, serta memberikan penilaian terhadap apa yang ditampilkan oleh peserta didik

1. Pengertian Media Pembelajaran

Konsep media pembelajaran terdiri dari 2 unsur, yakni *software* dan *hardware*. Software dalam media pembelajaran merujuk pada informasi atau pesan yang ada dalam media tersebut, sedangkan hardware adalah alat atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran agar lebih efisien dan maksimal. Saat ini, pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada buku dan papan tulis, karena tersedia banyak sekali media lain yang dapat digunakan oleh pengajar (Fadilah, dkk, 2023).

Media pembelajaran merujuk pada bahan dan sarana pendidikan yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dalam bentuk visual, suara, atau kombinasi keduanya. Media, dari perspektif pendidikan, dapat dipandang sebagai alat instruksional yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang efisien kepada rekan-rekan guru lainnya, atau sebagai teknologi penyampai pesan yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran bersama siswa. Pada dasarnya,

media merupakan komponen dan bagian dari sistem pembelajaran, sehingga sebagai suatu komponen, media harus menjadi elemen yang terintegrasi dan konsisten dalam keseluruhan proses pembelajaran (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari 2024)

1. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kelancaran proses pendidikan. Fungsi media pembelajaran meliputi: pertama, mengubah fokus pendidikan formal, di mana media pembelajaran yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata, serta yang awalnya bersifat teoritis menjadi lebih praktis; kedua, meningkatkan motivasi belajar, di mana motivasi sangat mempengaruhi peserta didik, karena penggunaan media membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa lebih fokus; ketiga, memberikan kejelasan agar pengetahuan yang diterima peserta didik dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, sehingga penggunaan media sangat diperlukan; keempat, memicu rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Fadilah et al. 2023).

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, masing-masing memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda. Di bawah ini ada beberapa jenis media pembelajaran (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari 2024):

- a. Media Cetak: meliputi buku teks, panduan, lembar kerja, dan bahan cetakan lainnya. Kelebihan media cetak adalah kemudahannya untuk diakses, dapat digunakan sebagai referensi, serta membantu memperdalam pemahaman tentang topik tertentu. Meski demikian, media cetak cenderung bersifat statis dan kurang interaktif dibandingkan dengan media digital.
- b. Media Visual: media visual mencakup gambar, diagram, grafik, dan peta konsep. Media ini membantu menggambarkan informasi secara jelas dan mempermudah pemahaman

konsep yang rumit. Dengan menggunakan media visual, daya ingat siswa akan meningkat, serta memperkaya pengalaman mereka dalam belajar.

c. Media Audio: media audio meliputi rekaman suara, podcast, dan lagu pendidikan. Penggunaan media audio terbukti efektif untuk memperkuat kemampuan mendengarkan siswa, membantu mereka dalam memahami pengucapan kata, mengikuti petunjuk, serta memahami konsep melalui kata-kata.

d. Media Video: merupakan video pembelajaran yang dapat berupa rekaman presentasi, demonstrasi langsung, animasi, dan film pendidikan, keunggulan media video adalah dapat menyajikan informasi baik visual maupun audio, sehingga memungkinkan pemahaman lebih mendalam dan memberikan pengalaman belajar yang menarik.

e. Media Interaktif: media interaktif mencakup berbagai jenis, termasuk simulasi computer, aplikasi *e-learning*, dan permainan edukatif. Melalui media interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menerima umpan balik secara instan, dan menguji pemahamannya melalui berbagai aktivitas interaktif.

f. Media Digital: media digital mengacu pada segala bentuk media yang dapat diakses secara elektronik, termasuk: contoh: presentasi multimedia, *e-book*, *website*, *platform e-learning*.

g. Media Sosial: seperti forum diskusi daring, kelompok belajar, dan jejaring sosial pendidikan semakin diminati dalam konteks pembelajaran saat ini. Media sosial mendukung kolaborasi, diskusi, dan pertukaran informasi antara siswa dan guru, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka dan inklusif.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, sehingga guru dapat lebih mudah menjelaskan materi kepada siswa, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran juga memberikan keuntungan

bagi siswa, yaitu mempermudah mereka dalam memahami materi, memperjelas konsep-konsep yang diajarkan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Muslim 2020).

4. Media *Word Wide Telescope*

1) Pengertian media *Word Wide Telescope*

Word Wide Telescope adalah sebuah perangkat lunak visualisasi astronomi yang memungkinkan kita menjelajahi alam semesta secara virtual yang dikembangkan oleh *Microsoft Research*, WWT menggabungkan gambar-gambar dari teleskop di seluruh dunia (dan luar angkasa) menjadi satu peta interaktif yang bisa kita jelajahi.

Arah pengembangan menjadi *Knowledge Integration Environment* (KIE) membuat wahana Jelajah Angkasa lebih dari sekedar sarana fasilitasi untuk melihat benda luar angkasa, tetapi juga lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya serangkaian aktivitas. Aktivitas yang ditawarkan antara lain eksplorasi, analisis, pemecahan masalah, dan proses pembelajaran sepanjang hayat, yang secara substansi dapat meningkatkan pemahaman terhadap ilmu astronomi khususnya dan sains pada umumnya.

2) Manfaat media *Word Wide Telescope*

Manfaat media *word wide telescope*. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan, khususnya proses pembelajaran telah memberikan kontribusi bagi terciptanya beragam sumber belajar. Realisasi pendayagunaan TIK salah satunya terwujud dalam sebuah software bernama *Word wide Telescope* (WWT). WWT membuka peluang pada terciptanya pengalaman dan lingkungan belajar yang lebih nyata. Dalam pembelajaran Astronomi misalnya, di mana 611 objeknya merupakan benda-benda luar angkasa yang kerap sulit ditampilkan secara nyata, khususnya pada proses pembelajaran konvensional.

Diperlukan strategi yang tepat untuk dapat menciptakan pemahaman atas konsep ilmiah yang mendasari terjadinya suatu fenomena. Menurut (Taufiq Hidayat, 2020), WWT

merupakan instrumen yang tepat untuk memperkenalkan astronomi kepada siswa, WWT (software astronomi) memperkenalkan galaksi, bintang dan planet.

Selain objek gambar, kita dapat pula mengetahui tentang informasi tambahan yang mendukung fenomena tertentu yang sedang diamati. Konsep ilmiah yang mendasari terjadinya suatu fenomena dapat diketahui juga melalui WWT ini. (Aryananda, 2021) menggambarkan bahwa setiap benda langit bergerak pada lingkaran kecil yang sejajar ekuator (garis lintang). Benda langit tersebut akan bergerak dari bawah horizon (batas penglihatan) ke atas horizon sebelah timur.

3) Komponen media pembelajaran *word wide telescope*

Untuk mendukung hasil belajar, beberapa komponen media word wide telescope (Devi, Ardi, dan Dessty 2023):

1. Visualisasi Interaktif

WWT menyajikan gambar dan data astronomi dalam bentuk peta langit, planetarium virtual, dan simulasi tata surya.



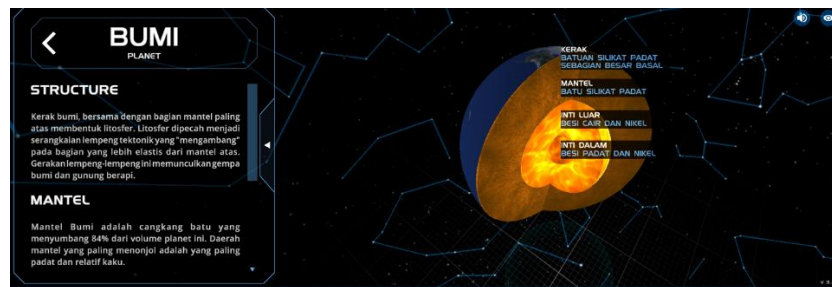
Gambar 2.1 Visualisasi Interaktif

2. Data Astronomi Aktual

WWT mengambil data dari teleskop-teleskop dunia seperti Hubble, Chandra X-ray Observatory, Sloan Digital Sky Survey, dan lain-lain.

3. Fitur Navigasi 3D

Pengguna bisa "terbang" melintasi galaksi, bintang, dan planet dalam tampilan tiga dimensi.



Gambar 2.2 Navigasi 3D

4. Tour (Panduan Interaktif)

WWT memungkinkan pengguna untuk membuat atau mengikuti tur edukatif tentang fenomena astronomi, yang dilengkapi narasi, musik, dan penjelasan multimedia.

5. Layer Data

Ada berbagai lapisan informasi (layer) yang bisa diaktifkan untuk menampilkan misalnya lokasi bintang, jalur planet, gelombang radio, inframerah.

6. Integrasi Kurikulum

WWT sudah banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) dan cocok untuk eksplorasi mandiri atau tugas proyek.

4) Langkah-langkah penggunaan media *word wide telescope*

Menurut (Nawafilah dan Masruroh 2020) strategi atau langkah-langkah penggunaan media *word wide telescope* di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa.
- 2) Sebelum memulai permainan, guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik setiap kelompok.

- 3) Untuk memulai permainan, peserta melakukan hompimpa, kelompok yang menang akan memulai pengamatan terlebih dahulu dan kelompok yang kalah memperhatikan dan menunggu giliran untuk bermain.
- 4) Kelompok yang sudah mengamati planet, harus mengambil kartu soal kemudian menjawab soal pada LKPD yang telah dibagikan oleh guru.
- 5) Setelah selesai mengerjakan soal pertanyaan, LKPD dikumpulkan dan dinilai oleh guru setelah permainan berakhir.
- 5) Kelebihan dan Kekurangan Media *Word Wide Telescope*

Kelebihan dan kekurangan media *Word wide telescope* (Ariyanto, dkk 2020) adalah sebagai berikut, yakni:

- 1) Kelebihan media *word wide telescope*
 - a. Dapat memunculkan gambar atau suara sehingga siswa lebih antusias untuk belajar dan memperbaiki daya ingat peserta didik.
 - b. Media *word wide telescope* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
 - c. Media *word wide telescope* mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran.
 - d. Tanpa disadari media *word wide telescope* mampu merangsang siswa dalam pemecahan masalah sederhana.
 - e. Siswa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 1) Kekurangan *Word wide telescope*, yakni:
 - a) Kesulitan untuk mengakses internet jika berada di sekolah pelosok.
 - b) Sering terjadi penyalagunaan penggunaan handphone misalnya siswa membuka aplikasi yang lain ketika belajar.
 - c) *Word wide telescope* hanya dikembangkan hanya pada materi tertentu.
 - d) Kesulitan disebabkan karena kurangnya penguasaan materi siswa.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan atau di peroleh dari usaha belajar. Istilah hasil belajar berasal dari bahasa belanda *prestat* dalam bahasa indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Dalam literatur, prestasi selaluh di hubungkan dengan aktivitas tertentu (Hamzah, 2021). Bahwa dalam setiap proses akan selaluh terdapat hasil yang nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar *achievement* seseorang

b. Faktor yang memengaruhi hasil belajar

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, secara garis besar ada dua yaitu faktor eksternal dan internal.

- 1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada dalam diri siswa misalnya kecerdasan atau inteligensi siswa, bakat minat dan motivasi siswa.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya sekolah, keluarga, dan sosial masyarakat

8. Indikator Hasil belajar Siswa

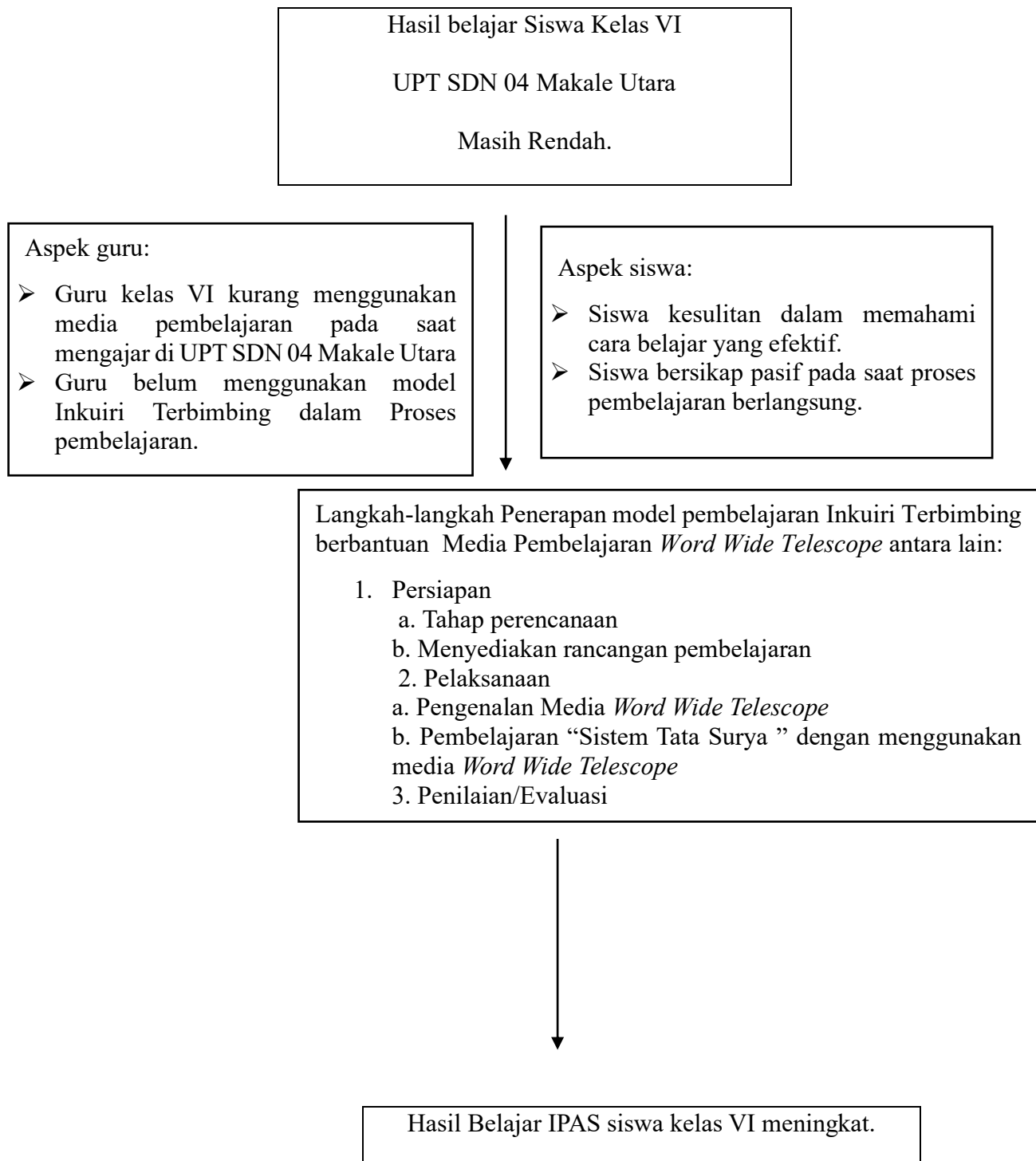
- 1) Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2021) indikator belajar siswa ada tiga yakni :

- a) Ranah Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c) Ranah Psikomotorik, meliputi Fundamental, *movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

B. Kerangka Pikir

Dari data awal yang diperoleh di sekolah, diketahui bahwa dari 22 orang siswa di kelas VI terdapat 13 orang siswa yang memiliki hasil belajar Rendah. Hal ini terjadi karena guru kurang menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran, di mana guru belum memanfaatkan media pembelajaran dan lebih mengandalkan metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga kurang bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif dalam Meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran Inkuiri Terbimbing berbantuan media *word wide telescope*. Model pembelajaran berbantuan media ini dapat mempermudah dan membuat siswa lebih tertarik dalam memahami materi pelajaran, serta membantu Meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan kajian pustaka yang mendasari penelitian ini, maka disusunlah kerangka pikir penelitian, dimana penggunaan model pembelajaran berbantuan media *word wide telescope* dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti pada bagan berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian rumusan masalah, tujuan penelitian dan kerangka pikir, maka hipotesis tindakan ini adalah “Jika model pembelajaran Inkuiri Terbimbing berbantuan media pembelajaran *word wide telescope* diterapkan, maka hasil belajar siswa kelas VI UPT SDN 04 Makale Utara dapat meningkat.