

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan harus mampu mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perhatian khusus diberikan pada pengembangan dan kemajuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Menurut Mardiyah pendidikan yang berkualitas juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Ginting. et Al., 2022). Hal ini mendorong semua bidang kehidupan memberikan perhatian khusus terhadap perkembangan pendidikan. UU 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan negara Republik Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakatnya, tanpa membedakan status sosial, ras, suku, agama, dan jenis kelamin.

Pendidikan menjadi suatu bentuk upaya untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang akan menjadi bekal sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 3 yang berbunyi:" pendidikan nasional berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab". Peranan pendidikan adalah mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual dimiliki oleh siswa. Siswa sudah memiliki sesuatu, baik sedikit maupun banyak, berkembang atau masih belum berkembang. Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa negara ingin menciptakan masyarakat yang cerdas.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dalam dunia pendidikan sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan. Dunia pendidikan akan berpengaruh dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini, termasuk tantangan revolusi industri 4.0 dan 5.0 yang lebih mengutamakan keterampilan situasional dan inovatif. Siapapun yang mencari sumber pendidikan akan lebih mudah berkat teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Irwan seorang pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan, menguasai dan memahami teknologi, karena teknologi merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran (Nadia et al., 2022).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka, yang mulai diberlakukan pada jenjang Sekolah Dasar sejak tahun ajaran 2022/2023. Mata pelajaran IPAS merupakan penggabungan dari IPA dan IPS yang bertujuan untuk memberikan pemahaman terpadu mengenai fenomena alam, lingkungan sosial, serta interaksi manusia dengan alam dan lingkungannya. Pembelajaran IPAS menekankan pada

pemberian pengalaman belajar langsung melalui pengamatan, eksplorasi, dan pemahaman konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan materi secara lisan dengan bantuan gambar yang terbatas, sementara peserta didik cenderung bersifat pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Materi IPAS ini telah sesuai dengan pengalaman peserta didik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. Adanya minat belajar yang tinggi pada pembelajaran IPAS maka proses belajar akan menyenangkan dan peserta didik meraih hasil belajar yang diinginkan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan di daerahku yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis kenampakan alam dan kenampakan buatan. Selain itu, siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah, yang ditandai dengan nilai evaluasi harian IPAS sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media pembelajaran yang menggunakan *Augmented Reality* berbantuan Smartphone pada materi Kenampakan Alam dan Buatan di Daerahku yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik. Media ini sebagai langkah awal untuk menjelajahi luar angkasa yang disajikan dalam bentuk visual 3D. Melalui media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan menarik minat serta perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. *Augmented Reality* bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara real - time terhadap digital content yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. Selain dengan media komputer, saat ini teknologi *Augmented Reality* telah dikembangkan pada Smartphone. *Augmented Reality* dapat dijadikan solusi tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang bersifat abstrak. Media *Augmented Reality* akan menampilkan materi dengan 3 dimensi atau 2 dimensi secara real time dan terkesan nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran mata pelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan materi secara lisan dengan bantuan gambar pada buku, sementara siswa cenderung bersifat pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang fokus selama pembelajaran berlangsung,

sehingga pemahaman terhadap materi IPAS, khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan di daerahku, belum optimal.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis kenampakan alam dan kenampakan buatan karena materi tersebut bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif membuat siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang terlihat dari nilai evaluasi harian IPAS yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi sebagian siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah tersebut masih terbatas. Kurangnya keterampilan guru dalam memperoleh dan memperbaharui media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi masa kini juga turut berkontribusi terhadap buruknya hasil belajar siswa.

Namun, banyak siswa yang beranggapan bahwa mempelajari IPAS melibatkan banyak membaca, menulis dan menghafal yang membosankan. Hal ini disebabkan karena ceramah guru menjadi lebih fokus dan mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa harus tetap memperhatikan. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan proses pembelajaran yang tetap sasaran, teratur, dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran menarik dan melibatkan peserta didik di kelas seperti media *Augmented reality* yang menyenangkan, yang dapat menarik perhatian siswa ketika dalam proses

pembelajaran di kelas karena media ini bersifat 3D yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkan atau memproyeksikan secara *real time*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan penggunaan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran IPAS di SD. Maka penulis mengambil judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Kartu Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang masih tergolong rendah atau masih dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena saat proses kegiatan pembelajaran banyak siswa yang tidak mendengarkan guru saat guru menerangkan, media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik dan kurang mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar, penggunaan media pembelajaran belum optimal dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara menyenangkan dan interaktif. Perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Augmented Reality*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, peneliti perlu pembatasan masalah yaitu:

- a. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kartu sebagai variabel bebas dalam pembelajaran IPAS.
- b. Penelitian ini hanya mengkaji hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, yang diukur melalui nilai pretest dan posttest.
- c. Mata pelajaran yang diteliti dibatasi pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
- d. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh.
- e. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen berbentuk *one group pretest-posttest design*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah diatas, peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Apakah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kartu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberi suatu yang baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, dan menambah referensi dan wawasan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berbasis kartu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan kepala sekolah dalam menetapkan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi dan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan pemahaman konsep IPAS secara lebih interaktif dan menyenangkan melalui media *Augmented Reality* (AR).

d. Bagi Peneliti

Menjadi dasar dan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*.