

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses membimbing siswa menuju pada tahap kedewasaan, dengan melalui program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, yang termasuk di dalamnya pendidikan dalam keluarga serta lingkungan masyarakat (Korayanti,2013:1) dalam Lili Kasmini 2017. Pendidikan merupakan hak yang harus di dapatkan oleh setiap manusia, dengan mendapatkan pendidikan yang layak baik itu dari lingkungan sekolah, masyarakat serta lingkungan setempat maka akan mengubah pola pikir dan perilaku anak-anak atau masyarakat tersebut menjadi pribadi yang lebih baik dan dewasa dalam bertindak. Pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi masyarakat karena pendidikan merupakan suatu investasi di masa yang akan datang.

Setiap indivisualisme mempunyai cita-cita atau keinginan yang berbeda-beda tersendiri. Salah satu cara untuk mendapatkan apa yang di cita-citakan atau di inginkan maka harus berusaha dan belajar, karena tidak ada manusia yang sukses tanpa ada usaha dan pengorbanan yang sungguh-sungguh seperti filosofi “Tidak Ada Pelaut Yang Handal Tanpa Melewati Ombak Besar”. Usaha merupakan hal penunjang dalam proses kesuksesan karena tanpa ada usaha yang besar maka tidak ada kesuksesan yang akan datang. Usaha sangat penting dalam hal apapun karena usaha akan mendorong manusia untuk mendapatkan apa yang di inginkan. Belajar sangat penting bagi manusia karena setiap manusia pasti memiliki keinginan untuk menjadi orang yang pintar dan cerdas. Untuk menjadi

orang yang pintar maka kita harus belajar yang giat agar apa yang kita cita-citakan tercapai di masa yang akan datang dan setiap kesuksesan membutuhkan pengorbanan. Dengan kita belajar maka kita akan mendapatkan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai positif sebagai pengalaman dari berbagai materi yang telah di pelajari selama menduduki jenjang tingkat pendidikan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang banyak melibatkan keselarasan aktivitas siswa dan aktivitas guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Reni,2019). Pembelajaran di dalam kelas sangat menunjang proses keberhasilan di dalam kelas, karena kelas yang aktif akan membawa perubahan kepada muridnya menjadi siswa-siswa yang aktif dan tidak pasif. Keberhasilan belajar di dalam kelas dapat dipengaruhi oleh proses-proses belajar yang terjadi di dalam kelas. Proses belajar di dalam kelas dapat di pengaruhi oleh beberapa komponen-komponen penting yaitu bahan ajar, kondisi atau keadaan belajar, media, sumber belajar dan yang terakhir guru sebagai subyek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Apabila ada salah satu di antara komponen tersebut tidak tersedia atau tidak ada di dalam kelas, maka pembelajaran tidak akan optimal pada saat proses pembelajaran di dalam kelas dan suasana kelas menjadi pasif dikarenakan tidak memenuhi komponen-komponen tersebut. Berdasarkan pernyataan komponen tersebut, maka salah satu hal penunjang yang harus menjadi perhatian utama agar proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih maksimal dan baik adalah pemilihan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses

pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran suasana di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan murid dapat dengan mudah mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh gurunya.

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat bantu pada saat proses pembelajaran berlangsung, agar suasana di dalam kelas menjadi lebih aktif dan tidak pasif. Menurut Cikka (2022) guna mencapai keberhasilan pembelajaran tersebut ada beberapa faktor yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajarnya melalui, tujuan, materi yang disampaikan, teknik pembelajaran, pendekatan yang digunakan, serta media pembelajaran yang dipakai dalam penjabaran materi. Pendapat lain juga disampaikan oleh Arda, Saehana, dan Darsikin (2015) bahwa media dapat di definisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang dan sedang hangat-hangatnya saat ini adalah *augmented reality*.

*Augemented reality* telah memberikan ruang baru pada media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun dalam berbagai hal. Menurut Wardani (2016) *augmented reality* merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkan dalam waktu nyata. *Augmented reality* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran baik itu dalam bentuk tiga dimensi maupun dua dimensi. Di era globalisasi saat ini kita harus menggunakan media pembelajaran yang adaptif

terhadap siswa agar mereka dapat dengan mudah mengerti mengenai permasalahan atau pembelajaran yang di terangkan oleh gurunya saat berada di dalam kelas. *Augmented reality* ini sangat membantu seorang guru dalam memberikan atau menerangkan pelajaran karena media ini sangat berguna terhadap siswa. Dengan menggunakan *augmented reality* pada kehidupan nyata maka seorang guru akan terbantu dan media ini merupakan alat bantu seorang guru dalam pembelajaran. Menurut Surdayanto (2018) bahwa *augmented reality* dapat menghasilkan informasi tambahan kepada siswa yang di tampilkan dalam bentuk multimedia, sehingga membuat siswa dapat melihat simulasi yang diciptakan dan meningkatkan kualitas proses belajarnya.

Meningkatkan pembelajaran menggunakan *augmented reality* merupakan salah satu solusi reformasi untuk peningkatan mutu guru saat ini. Media ini sangat membantu guru dan sebagai perantara dalam meningkatkan pembelajaran agar siswa tidak jenuh dengan kondisi kelas pada saat proses pembelajaran berlanjut di dalam kelas. *Augmented reality* dalam hal pembelajaran merupakan sebuah potensi yang besar untuk dikembangkan. Nincarean (2013:712) dalam Prasetyo (2018) memberikan gambaran bahwa AR adalah salah satu teknologi yang sedang berkembang dan memiliki potensi yang besar. Dengan kemampuan menggabungkan objek virtual dan dunia nyata secara bersama-sama maka mungkin akan melahirkan kemungkinan-kemungkinan baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan aktivitas belajar. Media ini tidak hanya digunakan dalam pendidikan saja tetapi media ini juga sangat membantu dalam bidang lain, contohnya pada bidang arsitek.

Dalam lingkup pembelajaran di kelas segala sesuatu didasarkan pada teori belajar dan pembelajaran. Agar apa yang di sampaikan oleh guru kepada siswa dapat dengan mudah dimengerti mengenai pembelajaran tersebut. Salah satu teori belajar yang mendasari pada *augmented reality* adalah *situated learning theory*. *Situated learning theory* menggambarkan bahwa pembelajaran terbaik adalah ketika siswa di bawa ke dalam konteks yang berhubungan dengan kegiatan belajar mereka. Pada pernyataan tersebut, menurut Dunleavy & Dede (2014:735) teori *situated learning* berpendapat bahwa semua kegiatan belajar dalam suatu konteks khusus dan kualitas belajar adalah hasil interaksi orang, tempat, objek, proses dan budaya dalam suatu konteks tertentu.

Mengingat pentingnya pembelajaran IPAS di SD guru dituntut untuk bisa menciptakan atau menyesuaikan dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran pada saat di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan adanya keaktifan dan keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, sehingga dapat memungkinkan terjadinya keberhasilan dan pencapaian yang maksimal dalam proses pembelajaran yang telah diinginkan. (Persefoni & Tsinakos, 2015: 52) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan *augmented reality* siswa dapat berinteraksi dengan konten digital yang dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas dan belajar". Sejalan dengan pendapat Ruseffendi dalam Susanto, 2013) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: (1) kecerdasan anak, (2) kesiapan anak,

(3) bakat anak, (4) kemauan belajar, (5) minat, (6) model dalam penyajian materi, (7) sikap guru, (8) suasa belajar.

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara dimana perantara tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran siswa didalam kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sistematis dan teratur sesuai dengan materi, maka siswa akan mudah memahami pembelajaran tersebut. Memanfaatkan media pembelajaran dalam keberlangsungan di dalam kelas maka akan membantu guru tersebut dalam penyampaian materi dikarenakan memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga guru tidak terlalu sulit dalam menjelaskan pembelajaran dikarenakan sudah tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut. Media pembelajaran sangat dibutuhkan didalam kelas agar kelas menjadi aktif dan siswa tidak jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada salah satu guru kelas V-A sekaligus guru kelas dan guru pengampu pada mata pelajaran IPAS SDN 22 Kota Banda Aceh. Guru tersebut pada saat proses pembelajaran di dalam kelas menggunakan media *powerpoint*, buku cetak dan media pembelajaran yang lainnya seperti memanfaatkan media pembelajaran yang ada di ruang lab dan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah dijumpai contoh membuat media pembelajaran proses pernapasan pada manusia dengan memanfaatkan bahan bekas seperti balon, botol dan sedotan. Pada saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa ada yang aktif bermain sendiri tanpa menghiraukan gurunya didepan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu guru kelas V-A sekaligus pengampu pada mata pelajaran IPAS SDN 22 Kota Banda Aceh. Guru tersebut menyampaikan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan media gambar didalam ppt dan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Guru tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* sebagai penyampaian materi di dalam ruang kelas. Media *augmented reality* ini merupakan hal baru bagi guru tersebut. Tidak adanya media *augmented reality* ini bukan merupakan sebuah kendala bagi mereka. Jika mereka belum menggunakan media *augmented reality* ini sebagai media interaktif dalam pembelajaran karena hasil belajar siswa sudah mampu dan paham mengenai materi tersebut dan nilai hasil belajar siswa sudah di atas nilai KKM.

Fasilitas untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* di SD 22 Kota Banda Aceh sudah mumpuni, ini terbukti dengan tersedianya LCD, ruang komputer dan juga *smartphone* pada guru tersebut. Media berbasis *augmented reality* ini berguna untuk mengurangi penggunaan pada *smartphone* yang negatif. Meski fasilitas sudah lengkap namun guru kelas V-A tersebut saat menjelaskan materi bumi berubah masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan menampilkan media gambar didalam ppt mengenai materi bumi berubah. Padahal untuk memahami penjelasan materi bumi berubah memerlukan konsentrasi dan imajinasi siswa serta suasana belajar yang kondusif. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran agar terbentuk

lingkungan yang kondusif dan efektif. Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa.

Pada Topik A Materi Bumi Berubah ini mengajarkan kepada siswa, contoh bencana alam dari terjadinya bumi berubah dan bagaimana dampaknya, maka dari itu tenaga pendidik guna menggunakan *augmented reality* ini agar pembelajaran lebih maksimal dan efektif. Hal ini didukung oleh Wibisono (2011,hlm.10) yang mengungkapkan bahwasanya dalam segi pemanfaatannya *augmented reality* mampu memberikan penguatan pemahaman dalam proses belajar mengajar hal ini dikarenakan teknologi tersebut mampu memberikan aspek-aspek hiburan yang dapat menggugah minat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK PEMBELAJARAN IPAS MATERI BUMI BERUBAH PADA KELAS V SD NEGERI 22 KOTA BANDA ACEH**”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Pembelajaran lebih banyak berpusat ke guru dibandingkan peserta didik,
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi
3. Siswa suka bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung.

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah.

1. Pengembangan media pembelajaran IPAS pada materi bumi berubah dengan menggunakan *augmented reality* untuk siswa kelas V-A.
2. Keefektifan media pembelajaran IPAS pada materi bumi berubah dengan menggunakan *augmented reality* untuk siswa kelas V-A.

### 1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul.

1. Bagaimana proses pengembangan media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS materi bumi berubah pada kelas V-A SD Negeri 22 Kota Banda Aceh yang valid ?
2. Bagaimana kepraktisan media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS materi bumi berubah pada kelas V-A SD Negeri 22 Kota Banda Aceh ?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS materi bumi berubah pada kelas V-A SD Negeri 22 Kota Banda Aceh ?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui proses pengembangan media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS materi bumi berubah pada kelas V-A SD Negeri 22 Kota Banda Aceh dengan valid.

2. Mengukur kepraktisan media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS materi bumi berubah pada kelas V-A SD Negeri 22 Kota Banda Aceh.
3. Mengukur tingkat keefektifitas media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS materi bumi berubah pada kelas V-A SD Negeri 22 Kota Banda Aceh.

### **1.6. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

#### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi Bumi Berubah
- b. Menambah minat peserta didik untuk mengetahui media *augmented reality*

#### **2. Bagi Guru**

Guru menambah pengetahuan tentang pengembangan media *augmented reality* sehingga dapat digunakan sebagai bahan mengajar dan menambah variasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

#### **3. Bagi peneliti**

- a. Untuk memenuhi tugas akhir kuliah ini dan memberikan wawasan baru kepada peneliti bagi pengembangan ini.
- b. Peneliti mendapat pengalaman baru mengenai pengembangan media *augmented reality* untuk penggunaan dalam media pembelajaran.