

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai Pondasi utama kemajuan suatu bangsa pendidikan memegang peran krusial dalam proses pembangunan karena kemajuan suatu negara bergantung pada kemajuan pembangunannya. Proses pendidikan menjadi bagian integral dari pembangunan karena secara erat terkait dengan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan upaya sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi diri, termasuk kekuatan spiritual, kemampuan untuk mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perkembangan teknologi telah merambah ke dunia pendidikan, dan untuk menghadapi kompetisi global di abad ke-21 ini, diperlukan alat dan sumber daya manusia/guru yang memenuhi standar untuk menciptakan pendidikan yang baik dan berkualitas. Guru merupakan ujung tombak dalam melaksanakan misi pendidikan di lapangan dan memegang peranan sangat krusial dalam menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas dan efisien. Abad 21 populer dengan membawa perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi (Rahayu et al., 2022). Oleh karena itu, Indonesia perlu meningkatkan kepekaannya dalam merancang kerangka pendidikan yang strategis untuk bersaing secara global di abad ke-21. Penggunaan media pengajaran atau media pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak-anak sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Sebagai guru, keterampilan dalam menyampaikan informasi pada siswa dengan cara yang menarik melalui media pengajaran juga menjadi hal yang perlu diperhatikan.

Kehadiran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya teknologi

pembelajaran dewasa ini. Berbagai perangkat komputer beserta koneksinya dapat menghantarkan peserta belajar secara cepat dan akurat apabila dimanfaatkan secara benar dan tepat. Peran TIK dalam dunia pendidikan saat ini menuntut adanya sebuah terobosan-terobosan baru, baik dalam hal manajemen sekolah maupun dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peran guru dalam proses pembelajaran diharapkan lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Teknologi sangat berguna jika dalam proses perkembangan seperti saat ini, perkembangan dalam dunia pendidikan dapat mengimbangi perkembangan teknologi. Jika pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan efektif, tidak menutup kemungkinan pendidikan di Indonesia akan jauh lebih baik. Salah satu contoh bagaimana perkembangan teknologi diterapkan ke dalam dunia pendidikan adalah proses pembelajaran dengan penggunaan perangkat teknologi oleh guru. TIK meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya (Ardiana, 2023).

Dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi yang digunakan sebagai upaya peningkatan kualitas dari pendidikan memang seharusnya diterapkan agar perkembangan tersebut memberikan dampak baik terhadap sekolah. Upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi diantaranya dengan memberikan penyediaan fasilitas, alat-alat dan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hasil kemajuan teknologi di bidang pendidikan terlihat pada berbagai media pembelajaran digital dan tentunya telah mentransformasikan era tradisional menjadi era digital (Purnasari & Sadewo, 2021). Sehingga dapat dipahami bahwa kemajuan teknologi saat ini memberikan ruang bagi guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

Pengenalan teknologi pada siswa secara eksplisit telah dimulai pada jenjang sekolah menengah pertama. Hal tersebut tergambar melalui mata pelajaran Informatika pada kelas VII, dengan belajar Informatika tersebut banyak

sekali manfaat yang didapatkan, seperti mempermudah siswa dalam mengenal internet dan memanfaatkannya untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, maupun saudara yang jauh. Informatika merupakan bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Landasan berpikir untuk belajar informatika dinamakan berpikir komputasional (*computational thinking*). Berpikir komputasional ini merupakan suatu kerangka dan proses berpikir yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan menalar (*reasoning*) mengenai sistem dan persoalan. Moda berpikir (*thinking mode*) ini didukung dan dilengkapi dengan pengetahuan teoritis dan praktis, serta teknik untuk menganalisis, memodelkan dan menyelesaikan persoalan. Bidang-bidang pengetahuan informatika dibagi menjadi 8 elemen penting sesuai dengan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 033/H/HR/2022, tanggal 07 Juni 2022, tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/HR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, adapun elemen tersebut terlampir pada halaman 219 s.d. 233, diantaranya: 1) Berpikir Komputasional (CT); 2) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK); 3) Sistem Komputer (SK); 4) Jaringan Komputer dan Internet (JKI); 5) Analisis Data (AD); 6) Algoritma dan Pemrograman (AP); 7) Dampak Sosial Informatika (DSI); dan 8) Praktika Lintas Bidang (PLB). Bidang pengetahuan inilah yang akan dipelajari bersama di buku siswa ini. Dengan adanya konsep/materi/teori terkait bidang tadi dan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas ini ada yang individu dan berkelompok. Aktivitas ini juga ada *plugged* (membutuhkan komputer) dan *unplugged* (tidak memerlukan komputer). Harapannya siswa dapat memahami konsep dan implementasi informatika dengan lebih baik dan bermakna.

Peneliti melakukan penelitian berdasarkan acuan surat keputusan tersebut (penelitian dilakukan 15 Januari 2024 s.d 28 Juni 2024), namun setelah penelitian

berakhir muncul perubahan/aturan terbaru melalui surat keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/HR/2024, tanggal 11 Juni 2024, tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka yang dimana terdapat pada lampiran II, diantaranya: 1) Berpikir Komputasional (CT); 2) Literasi Digital; 3) Analisis data; dan 4) Algoritma dan Pemrograman. Artinya ada perubahan yang tadinya 8 elemen menjadi 4 elemen.

Mata pelajaran Informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang tergolong sulit, apalagi jika ditelaah materi perangkat keras (*Hardware*) merupakan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, karena materi tersebut tidak cukup dengan pembelajaran di dalam kelas dan hanya menjelaskan tentang pengertian, fungsi, macam dan lain sebagainya. Akan tetapi memungkinkan siswa untuk memahami konsep *hardware* dengan lebih baik dan tidak hanya menghafal secara teori tentang komponen-komponen fisik komputer dengan cara kerjanya. Hal tersebut dengan pembelajaran yang interaktif seperti melihat wujudnya secara nyata, meskipun fasilitas laboratorium komputer di sekolah kurang memadai. Sehingga harus menyediakan lingkungan yang ideal untuk siswa mengamati komponen-komponen *hardware* secara langsung. Di banyak tempat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam memahami materi *hardware* cenderung rendah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran informatika kelas VII SMP Negeri 1 Nusaherang, ditemukan fakta bahwa materi *hardware* termasuk salah satu materi yang tergolong sulit. Padahal jika ditelaah, *hardware* merupakan materi dasar sebelum membahas materi lain yang lebih kompleks (seperti materi jaringan komputer dan internet, perangkat lunak dan materi lainnya). Motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Nusaherang untuk materi dimaksud berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dari 20 siswa, hanya terdapat 9 siswa yang memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan (batas kriteria ketuntasan 75). Data ini didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran pada 15 Januari 2024. Selain hasil belajar

yang rendah, guru mata pelajaran juga menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa juga rendah, hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran tidak semua siswa antusias dan terlibat dalam penyelesaian lembar kerja peserta didik (LKPD).

Sejalan dengan temuan di atas penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa materi *hardware* juga dirasa sulit pada mata pelajaran Informatika kelas VII. Penelitian pertama telah dilakukan oleh (Sobari, 2023) dengan judul *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perangkat Keras Komputer di Kelas 7A SMP Negeri 2 Jampangkulon*, penelitian tersebut dilatarbelakangi bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran, siswa masih kesulitan untuk memahami materi perangkat keras yang disampaikan dalam pembelajaran, rata-rata hasil belajar berada di bawah KKM, dimana masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata kelas yang secara kriteria ketuntasan nilai masih belum mencapai ketuntasan. Selanjutnya ditemukan juga pada penelitian lain oleh (Arpan & Sadikin, 2020) dengan judul *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer* penelitian tersebut dilatarebelakangi bahwa siswa kesulitan dalam menghafal nama-nama serta fungsi perangkat keras komputer. Dampak lainnya adalah waktu pembelajaran akan habis terpakai untuk menjelaskan secara berulang nama serta fungsi masing-masing komponen perangkat keras komputer tersebut.

Berdasarkan penelaahan lanjutan, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang dapat memantik motivasi peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang pernah dilakukan belum sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Hal ini terlihat saat guru mengajar dan menyampaikan materi cenderung pembelajaran masih konvensional tidak mengikuti perkembangan teknologi karena kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia sebagai media pembelajaran karena proses pembelajaran hanya dapat menggunakan media pembelajaran *PowerPointt*, buku paket dan papan tulis, sehingga pembelajaran cenderung pasif. Padahal untuk materi tentang *hardware* dibutuhkan media pembelajaran yang efektif agar didapat hasil yang maksimal.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis berasumsi penerapan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan suatu hal yang dapat diterapkan. Menurut (Daryanes et al., 2023) media pembelajaran yang menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran dan tentunya diarahkan pada pembelajaran bermakna yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan Abad 21 sebagai sebuah urgensi dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan (Widianto, 2021) pembelajaran menggunakan media lebih memungkinkan karena siswa lebih cepat mengasimilasi pengetahuan dari pembelajaran yang dikomunikasikan. Begitu juga (Heryani et al., 2022) menyatakan bahwa peran media pembelajaran yang menarik juga dapat secara efektif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran yang monoton. Dengan menggunakan media diharapkan akan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima ilmu pengetahuan secara efektif dan efisien. Lebih lanjut, (Firmadani, 2020) menyatakan bahwa proses pembelajaran dari segi efektifitas dan efisiensi ada berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu seperti media audio, media visual, dan media audio visual.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengacu pada penyampaian informasi melalui sarana dan prasarana seperti sistem perangkat keras, perangkat lunak, serta bertujuan untuk menarik pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, sehingga dalam pembelajaran biasanya guru menggunakan media pembelajaran sebagai media penyampaian materi agar siswa dapat memahaminya (Wulandari et al., 2023). Begitu juga (Nahdi et al., 2020) menerangkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu siswa dalam mencerna dan memahami isi mata pelajaran, sehingga perkembangan media pembelajaran juga semakin maju di era globalisasi dan informasi ini, tentunya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan yang diperlukan.

Dengan demikian melihat permasalahan yang terjadi tentunya untuk

menjawab solusi atas permasalahan-permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*. Karena media interaktif memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran untuk membantu guru memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran dan memungkinkan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Sejalan dengan pengertian di atas diperkuat juga hasil penelitian oleh (Indartiwi et al., 2020) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis pemanfaatan teknologi sangat mendukung proses pembelajara, karena teknologi merupakan suatu pendekatan dari sudut pandang perangkat keras yang bertujuan untuk menyediakan media dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan alat-alat seperti mesin pengajaran, laboratorium bahasa, pelajaran terprogram meliputi pengawasan video, film, slide, simulator, peralatan overhead, perekam video, dll.

Sehingga pengertian *augmented reality* menurut (Nelson et al., 2022) menerangkan bahwa *Augmented Reality* merupakan gabungan antara objek nyata dan virtual yang terintegrasi dengan baik dan jelas. Sejalan dengan pernyataan (Firdanu et al., 2020) *Augmented Reality* adalah teknologi yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan benda maya ke lingkungan nyata, sehingga mampu membuat penggunanya melihat dunia nyata dengan objek maya yang telah dihasilkan dari teknologi tersebut. Begitu juga (Mulianti et al., 2023) mengungkapkan bahwa *Augmented Reality* merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Untuk itu (Kan, 2021) menyatakan bahwa *Augmented Reality* dapat menghasilkan lingkungan campuran dan menjadikan kenyataan menjadi lebih nyata dengan menggunakan lingkungan dunia nyata secara bersamaan dengan objek dunia maya. Karena pada dasarnya pembelajaran yang menyenangkan harus memfasilitasi siswa agar berhasil mencapai tujuan belajar yang optimal dengan cara yang mudah, cepat dan menyenangkan (Rohman & Susilo, 2019).

Diperkuat juga sesuai dengan melihat pada penelitian terdahulu pemanfaatan media pembelajaran *Augmented Reality* di manfaatkan pada materi jaringan komputer dan internet seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Hadju

et al., 2024) dimana hasil penelitian memberikan dampak baik kepada siswa yang dimana saat observasi awal, siswa tidak paham bentuk dari perangkat jaringan komputer dan setelah adanya media pembelajaran *Augmented Reality* siswa telah mampu mengetahui bentuk dari perangkat jaringan komputer secara lebih nyata, sehingga siswa sudah mampu membedakannya ketika diperlihatkan perangkat fisiknya. Dan pemanfaatan *Augmented Reality* tidak hanya pada pembelajaran Informatika, penelitian lain yang dilakukan oleh (Setyawan et al., 2019) pada mata pelajaran IPA dengan materi mengenal planet-planet di tata surya untuk siswa kelas VI SD, menemukan hasil bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat baik, media *Augmented Reality* dinilai sangat efektif dan sesuai untuk digunakan baik di kelas maupun pembelajaran mandiri berdasarkan validasi dari pakar desain pembelajaran, pakar media, dan guru. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran sangat positif, dengan siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu.

Penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu sebagai media yang dapat memberikan dampak yang cukup besar bagi siswa. Siswa dapat lebih mudah memahaminya karena *Augmented Reality* dapat merekonstruksi objek nyata yang tidak dapat langsung dilihat dengan mata telanjang sehingga dapat diamati secara langsung dan terlihat nyata sehingga ini menjadikan salah satu terobosan baru dalam dunia pendidikan dan tentunya siswa bisa timbul rasa semangat dalam belajar dan dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* itu sendiri antara lain: 1) pembelajaran lebih interaktif; 2) dapat digunakan secara luas berbasis media lain; 3) model sederhana; 4) pembuatan media relative murah; 5) mudah untuk dioperasikan. Sementara untuk kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) adalah : 1) sangat sensitif berubah akibat sudut pandang; 2) pembuat media sedikit; 3) banyak membutuhkan peralatan untuk memasangnya (Hakim, 2018).

Sejalan dengan hal tersebut di atas, hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rodríguez-Abad et al., 2022) *Efektivitas Augmented Reality Dalam*

Pembelajaran Tentang Perawatan Ulkus Tungkai: Sebuah Studi Kuasi-Eksperimental pada Mahasiswa Keperawatan. Studi ini menunjukkan bahwa *Augmented Reality* meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan persepsi serta harapan siswa terhadap proses belajar-mengajar, mempengaruhinya secara multidimensi (perhatian, pembelajaran otonom, pemahaman dan motivasi). Temuan positif ini menyoroti pentingnya mengembangkan strategi pengajaran inovatif di ruang kelas keperawatan, sehingga perlu untuk mendorong tantangan pendidikan yang berfokus pada siswa dengan dukungan dan manfaat ICT. Penting untuk melakukan lebih banyak pengalaman belajar dan studi mengenai subjek ini untuk memperkuat temuan kami dan terus memberikan pengetahuan pada bidang yang jarang dipelajari ini, mempromosikan penggunaan *Augmented Reality* berbasis bukti sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam pendidikan keperawatan. Selanjutnya penelitian lain dilakukan oleh (Silva et al., 2023) *Pengaruh Aplikasi Augmented Reality Terhadap Prestasi Akademik, Motivasi, Dan Penerimaan Teknologi Mahasiswa Mata Kuliah Kimia.* Hasil penelitiannya menyatakan bahwa teknologi *Augmented Reality* dapat membantu dalam lingkungan akademis dengan memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga lebih termotivasi, sehingga menghasilkan kinerja dan generalisasi pengetahuan yang lebih baik ke dunia nyata. Penggunaan *Augmented Reality* dalam lingkungan pendidikan memiliki implikasi pedagogis; *Augmented Reality* dapat berdampak pada proses pembelajaran dalam tiga dimensi, fisik, kognitif, dan kontekstual. Fisik mengacu pada memanipulasi objek; Pengendalian fisik terhadap lingkungan dapat menghasilkan pemahaman konsep spasial yang lebih baik dan ingatan yang lebih baik terhadap konten pembelajaran. Kognitif mengacu pada kedekatan informasi spatiotemporal; *Augmented Reality* dapat memfasilitasi pembelajaran informasi abstrak dan asosiasi simbolik karena menyajikan informasi terkait objek fisik dan lokasi. Terakhir, Kontekstual mengacu pada tiga faktor umum: kolaborasi, relevansi kontekstual, dan relevansi pribadi, yang dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Sebelumnya telah dikemukakan bahwa landasan berpikir untuk belajar informatika dinamakan *computational thinking*. *Computational thinking* dan

Augmented Reality (AR) saling berkaitan, terutama dalam konteks pendidikan. *Computational thinking* adalah proses pemecahan masalah yang melibatkan berbagai keterampilan, termasuk dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan pemikiran algoritmik. Dengan prinsip-prinsip tersebut sangat relevan dalam memahami perangkat keras, seperti keterampilan dekomposisi dengan mengungkap model 3D perangkat keras menjadi komponen-komponennya, mengenali pola dalam desain sirkuit dan arsitektur komputer melalui visualisasi 3D, mengabstraksikan konsep kompleks menjadi model 3D yang lebih sederhana, memperluas algoritma untuk memecahkan masalah terkait perangkat keras dengan bantuan simulasi interaktif. Dengan mengintegrasikan *computational thinking*, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi ahli dalam bidang informasi perangkat keras dan teknologi.

.Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Augmented Reality dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dengan materi *hardware* di kelas VII SMP?
2. Apakah *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika dengan materi *hardware* di kelas VII SMP?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran

Informatika (ARIF) dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?

4. Apakah terdapat korelasi antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa menggunakan *augmented reality* dalam pembelajaran informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Maka dari tujuan umum diatas dirumuskan tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana mengembangkan *Augmented Reality* Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dengan materi *hardware* di kelas VII SMP
2. Mengetahui kelayakan *Augmented Reality* Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika dengan materi *hardware* di kelas VII SMP
3. Mengetahui terdapat perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional
4. Mengetahui terdapat korelasi antara motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran?

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan penulis terhadap penggunaan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran

b. Dapat memberikan gambaran dan pengalaman bagi penulis dalam penggunaan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa semangat ataupun motivasi dirinya dalam proses belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif lain dalam penggunaan media pembelajaran dan pada akhirnya bermanfaat bagi pengembangan dan kemajuan sekolah.

4. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat menjadi referensi membuat keputusan dalam inovasi pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis teknologi dengan *Augmented Reality*.

Manfaat teoritis penelitian yaitu hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan bahan kajian bagi peneliti lainnya, perguruan tinggi, lembaga pendidikan dan lembaga swadaya masyarakat.

1.5 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang bertujuan untuk membuat penelitian lebih terarah adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini diujikan pada kelompok eksperimen
2. Materi pada mata pelajaran informatika yang digunakan pada penelitian ini adalah perangkat keras (*hardware*)
3. Peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan hanya dengan menggunakan instrumen yang telah disusun
4. Peningkatan hasil belajar siswa hanya dilihat dari perbandingan antara nilai Pretest atau sebelum menggunakan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran dengan nilai Posttest atau nilai

yang didapatkan setelah menggunakan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis dibuat untuk mempermudah pembaca dalam mempelajari keseluruhan penyajian tesis. Struktur penyajian penulisan tesis yang dibuat dalam penelitian, sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan awal dari tesis yang menguraikan latar belakang penelitian yang berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang dibagi ke dalam dua sub judul yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, serta penjelasan mengenai struktur organisasi Tesis.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang dikaji untuk mendukung dan menguatkan dalam proses penelitian, serta kedudukan masalah dalam bidang ilmu yang diteliti. Kerangka umum teori yang digunakan dalam penelitian meliputi tentang Pengembangan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode penelitian bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai mengidentifikasi masalah, menyusun landasan teori, pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hipotesis awal yang ditetapkan pada penelitian, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

Metode penelitian tersebut mencakup desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV

Bab ini menjelaskan temuan dan pembahasan hasil penelitian yang diperoleh serta pembahasan mengenai pengembangan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai Media Pembelajaran dan pengujian dilakukan kepada siswa untuk menentukan motivasi dan hasil belajar siswa

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi yang dimana suatu akibat atau dampak dari hasil sebuah penelitian, serta rekomendasi yang ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian maupun dapat menjadi bahan perbaikan bagi peneliti selanjutnya.