

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah dasar dan berperan penting dalam membantu siswa menekuni nilai-nilai dan perilaku demokratis serta kewajibannya sebagai anggota masyarakat. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu bahan tinjauan yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri mencakup beberapa ilmu di antaranya ilmu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Hal tersebut sejalan dengan pemaparan Parni (2020) bahwa pembelajaran IPS yang dipelajari di sekolah adalah beberapa rumpun ilmu sosial, psikologi, ideologi negara, dan agama yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di lingkungan sekolah. Selain itu, pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan kepada perkembangan aspek kognitif saja melainkan juga dengan aspek keterampilannya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa substansi pembelajaran IPS di sekolah dasar menerapkan pendekatan terpadu. Hal tersebut disesuaikan dengan individualitas siswa yang masih berada dalam tahap berpikir konkret. Maka, dalam suatu kegiatan belajar mengajar di kelas siswa memerlukan media dan alat pembelajaran yang tepat untuk mempelajari mata pelajaran IPS. Oleh sebab itu, pendidik diharuskan untuk mampu menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam hal penyampaian materi pembelajaran supaya mudah dipahami oleh siswa. Namun, masih banyak guru yang mengajarkan pembelajaran IPS secara konvensional sehingga pembelajaran menjadi pasif dan berpusat kepada guru. Hal tersebut selaras

dengan penegasan Baharizqi dkk. (2023) bahwa mayoritas guru di

Annisa Auliani Nursyafitri, 2024

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional dalam praktik pendidikannya, yang tentunya berdampak kepada perkembangan keterampilan siswa. Padahal di pembelajaran abad 21 siswa perlu memiliki keterampilan 4C yakni *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), dan *communication* (komunikasi) (Abdillah & Rahayu, 2023). Namun, akibat proses pembelajaran masih bersifat berpusat kepada guru membuat siswa tidak memiliki kesempatan untuk berkembang dan mengeksplorasi pemikirannya sendiri. Sehingga siswa cenderung menjadi pasif dan siswa hanya bisa menghafal konsep pembelajarannya saja. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak menarik, dan siswa menjadi bosan serta malas untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran yang membosankan serta tidak menarik akan berdampak kepada keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan belajar, satu di antara faktor penentunya adalah motivasi belajar siswa. Motivasi sendiri merupakan salah satu aspek yang penting dalam pendidikan. Jika motivasi belajar siswa rendah, maka untuk mencapai hasil belajar pun menjadi sulit sehingga efektivitas pembelajaran berkurang dan tujuan pembelajaran pun akan sulit tercapai. Menurut Meri dkk. (2022) meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan oleh meningkatnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selaras dengan pendapat Siregar & Harahap (2020) bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, akan meraih hasil belajar yang tinggi karena siswa intens dalam belajar, sebaliknya jika motivasi belajar rendah maka akan diraih hasil belajar yang rendah. Melihat pentingnya pembelajaran IPS dalam membantu siswa menghadapi lingkungan sosial, maka dalam pembelajarannya pun harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa supaya siswa semangat dalam mempelajari materi IPS. Dan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS, siswa pun akan lebih mudah menekuni materi pembelajaran dengan baik. Agar motivasi belajar siswa dapat meningkat,

pendidik perlu membuat lingkungan belajar yang menarik dan melibatkan siswa berperan aktif salah satunya melalui media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas 6 SDN 102 Cikudayasa pada tanggal 26 Oktober 2023 dengan mengacu kepada instrumen wawancara yang telah terlampir disebutkan bahwasanya motivasi belajar siswa dipengaruhi karena adanya penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa lebih antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran dibandingkan ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran. Namun, media pembelajaran pun tetap perlu disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengarahkan atau memperluas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya. Selaras dengan pendapat Miftah & Rokhman (2022) bahwa media pembelajaran penting dalam memfasilitasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat, guru perlu mempertimbangkan kriteria media pembelajaran. Penetapan penggunaan media pembelajaran perlu ditelaah dari faktor relevansi, kelayakan, dan kemudahan. Hal tersebut sesuai dengan yang diajukan oleh Mujiono & Sarah (2021) bahwa pemilihan media pembelajaran itu perlu diperhatikan kesesuaiannya, tingkat kesulitannya, biaya, ketersediaannya, dan kualitas teknisnya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas 6 SDN 102 Cikudayasa, didapat informasi bahwa para siswa cenderung lebih suka media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan secara nyata materi yang disampaikan. Siswa memberikan respons yang sangat baik seumpama media pembelajaran berbasis teknologi diterapkan dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, media pembelajaran akan membantu dalam mengefektifkan proses pembelajaran, meningkatkan variasi belajar, merangsang siswa untuk bisa berpikir kritis, kreatif dan menganalisis, membuat suasana belajar yang

menyenangkan tanpa penekanan serta memudahkan siswa guna memahami materi sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi meningkat. Maka dari itu, media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Ini artinya jika pada proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, maka motivasi belajar siswa akan menurun. Di era revolusi industri seperti pada saat ini, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berpusat kepada siswa (Hikmawan & Sarino, 2018). Satu di antara media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* atau AR.

Teknologi *Augmented Reality* ini bisa digunakan dan dimanfaatkan di bidang edukasi sebagai media pembelajaran yang mampu menampilkan materi dalam bentuk 3 dimensi. Teknologi *Augmented Reality* ini merupakan paduan dari benda – benda yang ada di dunia maya dan diimplementasikan ke dalam dunia nyata dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi, hingga dapat disentuh, didengar, dan dapat dilihat. Dengan perkembangan teknologi seperti ini siswa akan mendapatkan sensasi petualangan dan pembelajaran akan menjadi menyenangkan serta unik karena siswa berperan serta dalam pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini adalah salah satu sarana yang dibuat dengan tujuan untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran, dan menjembatani keterbatasan ruang dan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang membutuhkan objek, benda, dan peristiwa secara langsung sehingga dapat divisualisasikan oleh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar”. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, peneliti berharap dapat membantu guru dan siswa

dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan ketika menggunakan media konvensional pada proses pembelajaran IPS?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan media konvensional terhadap motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran IPS?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur motivasi belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan ketika menggunakan media konvensional pada proses pembelajaran IPS.
2. Untuk menemukan perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan media konvensional terhadap motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran IPS.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat pengetahuan dan inovasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
 - b. Dapat menjadi bahan tinjauan dalam pelaksanaan penelitian oleh calon peneliti di masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan preferensi dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran yang dapat membantu menanggulangi masalah pembelajaran terutama masalah dalam motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

- b. Dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.
- c. Menambah pengalaman dan meluaskan pengetahuan penulis sebagai calon guru perihal penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

1.5. Struktur Organisasi

Dalam skripsi ini terdiri dari lima bab, yakni pada Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran dengan deskripsi setiap babnya sebagai berikut.

Pada Bab I merupakan pendahuluan. Berisi mengenai uraian latar belakang masalah yang mendukung keberlangsungannya penelitian ini, mulai dari yang umum mengenai pendidikan IPS dan cara pengajaran guru SD di kelas yang menyebabkan pada motivasi belajar siswa kemudian dilanjutkan dengan pemaparan penggunaan media pembelajaran. Dalam Bab I juga terdiri dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang membantu peneliti ketika menjalankan penelitian, serta terdapat manfaat penelitian yang dapat membantu beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Juga terdapat struktur organisasi yang digunakan sebagai prediksi isi dari setiap bab yang ada.

Bab II merupakan kajian pustaka. Berisi perihal deskripsi kepustakaan atau kajian literatur dari beberapa para ahli dan penelitian yang berkorelasi dengan masalah penelitian. Bab II menjelaskan mengenai pengertian-pengertian yang didukung dengan pendapat dan teori para ahli seperti menjelaskan mengenai pengertian dari pembelajaran IPS dan materi Benua. Kemudian menjelaskan mengenai pengertian dari media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, dan fungsi media pembelajaran. Selain itu dalam Bab II juga berisi mengenai kajian *Augmented Reality* yang di dalamnya menjelaskan pengertian *Augmented Reality*, dan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran. Selain kajian mengenai media pembelajaran dan *Augmented Reality*, pada Bab II juga membahas mengenai motivasi belajar yang di dalamnya memuat pengertian motivasi belajar, teori motivasi belajar, urgensi motivasi belajar, dan

indikator motivasi belajar. Dalam kajian pustaka ini membahas pula mengenai beberapa penelitian terdahulu yang signifikan dengan masalah penelitian ini.

Bab III merupakan metode penelitian. Berisi tentang uraian metode dan desain penelitian yang akan digunakan pada saat pelaksanaan penelitian dengan tujuan untuk memberikan gambaran atau arahan untuk ke depannya. Kemudian pada Bab III juga menjelaskan mengenai partisipan penelitian yang menjadi populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV merupakan hasil dan pembahasan. Pada bab ini memuat mengenai pemaparan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian dilakukan pengolahan data sesuai dengan teknik analisis data yang telah dipaparkan pada Bab III. Hasil dari pengolahan data dilakukan analisis temuan hasil atau pembahasan penelitian yang kemudian disesuaikan dengan hipotesis dan rumusan masalah yang diajukan.

Bab V merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan yang diambil merupakan penafsiran dan pemaknaan peneliti dari hasil penelitian yang tentunya memuat jawaban secara efektif dari hipotesis dan rumusan masalah. Selain itu pada Bab V juga berisi mengenai implikasi dan rekomendasi dari peneliti untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian maupun yang tidak terlibat dalam penelitian. Dengan adanya simpulan dan saran yang telah dipaparkan ini dapat menjadi sebuah pedoman atau referensi bagi peneliti selanjutnya jikalau akan meneliti hal yang serupa dengan hasil yang berbeda dengan penelitian ini.

1.6. Target Luaran

Setelah penelitian selesai dilaksanakan, peneliti menjadikan ke dalam bentuk skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, kemudian dijadikan ke dalam bentuk artikel dan sudah diterbitkan pada Jurnal *Syntax Admiration* yang terindeks sinta 6. Adapun *link* artikel yang dapat

diakses oleh peneliti dan masyarakat umum adalah sebagai berikut:
<https://jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/1161>.

Penulisan karya ilmiah ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi bagi peneliti lain ataupun bagi masyarakat umum.