

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aktivitas yang sepenuhnya bersifat manusiawi dan dilaksanakan oleh, di antara, serta untuk manusia. Pendidikan berperan sangat penting dalam meningkatkan dan memajukan pembangunan sebuah negara. Di Indonesia, pendidikan saat ini menunjukkan perkembangan yang positif, sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan di berbagai daerah di seluruh negeri (Kaida' & Toban, 2023). Oleh sebab itu, pembahasan yang berhubungan dengan manusia tidak dapat dipisahkan dari pembahasan pendidikan. Secara umum, untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh ke arah yang positif bagian dari tujuan utama dari pendidikan. Melalui pendidikan, diharapkan individu dapat mengasah dan meningkatkan semua kemampuan yang telah dianugerahkan oleh Tuhan, sehingga menjadi pribadi yang lebih baik, lebih berbudaya, dan lebih manusiawi.

Pendidikan perlu difokuskan pada pengembangan potensi manusia, sehingga hasilnya dapat memberikan manfaat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Pengetahuan adalah pondasi utama kemajuan suatu bangsa, dan tingkat perkembangan bangsa sangat bergantung pada perhatian masyarakat terhadap ilmu pengetahuan. Berbagai peradaban dunia telah membuktikan bahwa pemikiran dan karakter pada masanya mendorong negara-negara menjadi lebih beradab. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan meliputi semua proses pembelajaran yang terjadi sepanjang hidup, di tempat dan keadaan, serta memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan setiap individu (Ujud et al., 2023).

Pengetahuan berawal dari rasa ingin tahu. Pengetahuan tidak muncul begitu saja, karena pengetahuan memiliki cara berpikir yang khusus dengan pendekatan yang unik sehingga menghasilkan pengetahuan yang dapat dibagikan, diuji, dan di pertanggung jawabkan secara terbuka (Situmeang, 2021).

Pengetahuan mencakup semua aktivitas, metode, dan alat yang digunakan, serta segala hasil yang diperoleh dari aktivitas tersebut. Pada dasarnya, pengetahuan adalah keseluruhan hasil dari proses memahami atau mengetahui sesuatu yang berkaitan dengan objek tertentu, yang bisa berupa hal atau peristiwa yang dialami oleh individu (Octaviana & Ramadhani, 2021). Oleh karena itu, perhatian dalam rangka menjalani kehidupan yang lebih baik merupakan bagian peranan penting dalam pengetahuan.

Memiliki pengetahuan yang tinggi harus selalu diimbangi dengan penerapan nilai-nilai Pancasila agar ilmu yang dimiliki dapat bermanfaat dan digunakan dengan bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila pada anak, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki agar nilai-nilai tersebut dapat diterapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pada dasarnya, Pancasila adalah kumpulan nilai-nilai adat, budaya, dan ajaran agama yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia (Puspita Ratri & Najicha, 2022).

Menurunnya nilai moral bangsa disaksikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Setiap warga Indonesia seharusnya memahami dan menyadari pentingnya menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Nur Fadhila & Najicha, 2021). Sekolah dituntut untuk dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai positif guna membentuk karakter siswa. Pancasila menjadi landasan yang wajib diterapkan dalam kehidupan peserta didik, bukan hanya sebagai dasar bernegara, tetapi juga sebagai dasar dalam pengembangan karakter. Pancasila mengandung nilai-nilai yang erat kaitannya dengan pembentukan karakter, yang tercermin dari nilai-nilai tersebut sebagai jati diri masyarakat Indonesia. Nilai-nilai ini mencerminkan pribadi bangsa (D. Kartini & Dewi, 2021).

Pendidikan yang ada harus mampu membuat individu untuk memiliki perilaku serta karakter yang baik. Pembelajaran Pkn dapat membangun karakter dalam sekolah salah satunya dengan upaya membangun karakter yang terdapat dalam Pancasila. Agar Pancasila tetap menjadi ideologi yang diimplementasikan dan dipahami oleh para peserta didik di era saat ini (Maharani et al., 2021).

Dalam proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar merupakan salah satu cara supaya peserta didik dapat merasakan serta dapat mengimplementasikan nilai nilai yang dimiliki pancasila sejak dini. Memiliki cara menyampaikan dengan baik kepada peserta didik materi yang ada akan dapat mudah di pahami oleh peserta didik. Selama ini praktek mengajar PKn masih menggunakan pendekatan yang konvensional. Guru menjelaskan materi yang ada lalu peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat, untuk saat ini metode pembelajaran seperti itu sudah kurang efektif bagi peserta didik. Proses Pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan di bidang teknologi, media, dan informasi, serta menguasai keterampilan dalam belajar, berinovasi, keterampilan hidup, dan karir. (Putriani & Hudaidah, 2021).

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang lebih cocok dan efektif untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran PBL mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam mencari solusi atas permasalahan nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Pendekatan ini dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah tidak hanya berfokus pada pemberian informasi dari guru saja. Peningkatan mutu pendidikan memiliki pengaruh langsung pada proses pembelajaran salah satunya peranan guru guna meningkatkan kualitas dan kemampuan berpikir siswa. (Kartika et al., 2020).

Model PBL adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan masalah nyata dan terbuka yang tidak memiliki struktur jelas sebagai konteks. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik mengasah kemampuan dalam pemecahan masalah,

berpikir kritis, serta membentuk pengetahuan baru (Wena, 2020). Pada proses pembelajaran, siswa tidak hanya sebagai pendengar pasif terhadap penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan diskusi. Selain itu, siswa juga dapat mengeksplor buku yang ada di perpustakaan, mencari informasi di situs web, atau bertanya langsung kepada narasumber. (Mayasari et al., 2022).

Pembentukan inovasi baru di kelas yang dilakukan oleh guru dapat menciptakan interaksi dan komunikasi aktif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Junaidi, 2020). Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme, dengan fokus pada keterlibatan aktif siswa, terutama dalam mengatasi masalah yang bersifat kontekstual (Sutrisno, 2019).

Model PBL dapat dijadikan salah satu alternatif yang memungkinkan untuk memunculkan rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis mereka (Pamungkas & Wantoro, 2024). Berpikir kritis adalah upaya yang dilakukan untuk menarik kesimpulan berdasarkan keyakinan terhadap tindakan atau keputusan yang sedang diambil (Novia et al., 2023). Model PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena topik yang dibahas berkaitan dengan masalah-masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Prasetyo & Kristin, 2020).

Model PBL merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam penerapan model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu dan membimbing siswa saat mereka menyelesaikan masalah (Fahrurrozi et al., 2022).

Aspek dalam PBL adalah proses pembelajaran yang dimulai dengan suatu masalah, yang selanjutnya menjadi panduan arah pembelajaran dalam kelompok (Wijaya et al., 2019). Dengan menjadikan masalah sebagai inti pembelajaran, siswa didorong untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menemukan solusi atas masalah tersebut.

Pembelajaran dengan paradigma baru saat ini lebih menekankan pada penggunaan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran (Sholikhah et al.,

2023). Pentingnya pembelajaran PPKn bagi siswa seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan motivasi mereka. Tanpa hal tersebut, pembelajaran PPKn di kelas dapat terasa monoton, sehingga tujuan dan harapan dari pembelajaran PPKn tidak akan tercapai. (Solihah et al., 2022).

Inovasi pada teknologi pembelajaran yang ada saat ini dilakukan guna dapat meningkatkan mutu pendidikan di era berkembang pesatnya kemajuan teknologi. Dalam pembelajaran PPKn perlu penggunaan media pembelajaran yang inovatif agar menjadi sarana yang dapat mempermudah siswa dalam proses pemahaman konsep pembelajaran PPKn tersebut.

Media pembelajaran berperan signifikan dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer materi. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh efektivitas media atau alat permainan edukatif yang mendukung penyampaian materi oleh pendidik. Desain pembelajaran yang efektif, didukung oleh sarana yang memadai serta kreativitas guru, akan membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar mereka.

Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar mereka (Hutamy, 2021). Pada proses pembelajaran siswa diperlukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran yang inovatif ini diharapkan mampu membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Terdapat berbagai media pembelajaran yang interaktif serta kreatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat memberikan informasi kepada peserta didik bahwa teknologi yang ada saat ini juga dapat kebersamai peserta didik dalam pembelajaran.

Namun, menurut hasil observasi yang dilakukan salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Pringsewu, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang relatif sederhana. Hal ini terlihat dari penggunaan gambar sebagai satu-satunya media dalam pembelajaran PPKn, khususnya materi mengenai lambang-lambang Pancasila.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas sebelum penelitian, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap lambang-lambang Pancasila masih rendah. Oleh karena itu, peneliti berencana menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn siswa.

Media AR merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini juga selaras dengan pandangan (K. Kartini et al., 2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran menggunakan AR dapat mempermudah anak dalam memahami materi yang dipelajari. AR adalah teknologi interaktif yang menggabungkan elemen dunia nyata dan virtual untuk menciptakan objek tiga dimensi (3D) yang bisa dilihat melalui layar smartphone pengguna (Thahir & Kamaruddin, 2021). Jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga kategori, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual (gambar atau foto) merupakan bentuk visual yang hanya dapat dilihat tanpa unsur suara atau audio. Pengertian lain dari media gambar adalah sesuatu yang dapat diwujudkan dalam bentuk visual dua dimensi sebagai hasil dari berbagai pemikiran atau ekspresi (Fadilah et al., 2023). Media audio merupakan sumber belajar yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk suara, didesain dengan cara yang menarik dan kreatif, serta diakses melalui indera pendengaran. Di sisi lain, media audio visual adalah sumber belajar yang memadukan unsur suara dan gambar, disusun secara menarik dan kreatif, dan melibatkan indera penglihatan serta pendengaran.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berjenis audio visual, yaitu *Augmented Reality* yang memuat materi yang akan

disampaikan kepada siswa, dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan *Augmented Reality*, siswa dapat menjelajahi objek 3D, memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, dan bahkan berpartisipasi dalam proses belajar yang lebih menarik. Teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (Indahsari & Sumirat, 2023). Kreativitas guru dapat dilihat dari jenis media pembelajaran yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu alasan peneliti memilih menggunakan *Augmented Reality* (AR) dalam penelitian ini adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan lambang-lambang Pancasila secara nyata. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan mampu melatih pemahaman konsep peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran membantu membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menarik, serta memfasilitasi penyampaian pesan atau materi pelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. AR juga bersifat interaktif, dengan menggunakan penanda untuk memunculkan objek 3D yang ditangkap oleh kamera web atau kamera pada perangkat Android (Faiza et al., 2022).

Media dalam AR dapat mencakup elemen seperti gambar, grafik, film, slide *PowerPoint*, dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang menyajikan informasi secara visual dan verbal. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang selaras dengan materi, memotivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman dan fokus mereka selama proses pembelajaran. Dengan berkembangnya zaman yang semakin pesat, pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) yang digunakan sebagai media dan salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan mutu dan mutu pendidikan Indonesia. Karena pendidikan memerlukan pembaharuan atau inovasi dalam pembelajaran yang dapat berubah sewaktu-waktu mengikuti tren yang ada. Menurut Aripin & Suryaningsih dalam Dharmawan & Rahayu Setyaningsih (2022) Salah satu

perkembangan media pembelajaran yang mulai dilirik dalam dunia pendidikan adalah media dengan teknologi AR berbasis Android.

Media AR punya potensi besar dalam pendidikan, terutama untuk pembelajaran. Dengan adanya *Augmented Reality* ini dan adanya alat yang tepat, siswa dapat belajar bahwa teknologi saat ini dapat membantu memahami tentang suatu topik (Dony Novalindry, 2019).

Dalam proses pembelajaran PPKn, terutama di Sekolah Dasar, penting untuk mengemas media pembelajaran dengan menarik agar siswa merasa lebih termotivasi dalam belajar dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terkait materi yang diajarkan. Salah satu cara untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik adalah dengan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti meyakini bahwa Penggunaan media pembelajaran oleh guru terbukti memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman konsep PPKn siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap pemahaman siswa mengenai konsep PPKn, khususnya pada materi lambang-lambang Pancasila. Peneliti berencana untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* sebagai upaya untuk menguji pengaruhnya. Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* terhadap Hasil belajar PPKn pada materi Simbol Simbol Pancasila kelas II SD".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menganalisis mengenai bagaimana “Pengaruh PBL Berbasis Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lambang Pancasila”. Perumusan masalah diatas dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model PBL berbasis media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada materi lambang Pancasila dengan pembelajaran tanpa berbasis media *Augmented Reality*?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas II sebelum dan sesudah menggunakan model PBL berbasis media *Augmented Reality* pada materi lambang Pancasila?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh model PBL berbasis media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada materi lambang Pancasila dan tanpa media *Augmented Reality*.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas II sebelum dan sesudah menggunakan model PBL berbasis media *Augmented Reality* pada materi lambang Pancasila.

1.4 Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini peneliti mengharapkan penelitian ini dapat menjadi ilmu khususnya pada bidang pendidikan guru sekolah dasar dan peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini dapat memiliki manfaat untuk:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan berguna dalam menambah pengetahuan bagi peneliti sebagai penerapan ilmu yang sudah didapatkan di bangku perkuliahan.
2. Penelitian ini diharapkan berguna sebagai referensi bagi orang lain yang akan melakukan penelitian sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun kegunaan praktis yang di harapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Selain sebagai wadah untuk menambah wawasan untuk peneliti, diharapkan peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* menggunakan model pbl terhadap

hasil belajar ppkn pada materi lambang-lambang pancasila dalam pemahaman konsep siswa.

2. Bagi guru Sekolah Dasar

Dihasilkannya kesimpulan dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru Sekolah Dasar mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* menggunakan model pbl terhadap hasil belajar ppkn pada materi lambang-lambang pancasila dalam meningkatkan pemahaman masalah siswa supaya dapat dijadikan sebagai wawasan maupun referensi untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar bagi siswa, khususnya siswa kelas II Sekolah Dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *Augmented Reality*.

3. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian yang akan dihasilkan diharapkan dapat berguna sebagai semangat serta motivasi untuk para siswa dalam pelajaran PPKn serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada materi lambang-lambang Pancasila.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun atas lima bab. Tujuan pada penulisan ini supaya mudah dalam memahami dalam beberapa aspek tata urutan penulisan dan pembahasan dari awal hingga akhir, maka sistematika yang akan diterapkan adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab I ini sebagai landasan penelitian dan menjadi bab awal dari dan bagian penting dalam mengembangkan bab-bab selanjutnya.

Bab II Kajian Teori, memuat tinjauan pustaka dan kerangka berpikir. Dalam bab ini diuraikan mengenai definisi model pembelajaran *Problem Based Learning*, materi PPKn dan media *Augmented Reality*. Kemudian diuraikan dalam kerangka berpikir, penelitian yang relevan dan hipotesis penelitian.

Annisaa'an Najmal Inu

PENGARUH PBL BERBASIS MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LAMBANG PANCASILA

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

Bab III Metode Penelitian, membahas desain penelitian yang di dalamnya menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga membahas partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, memuat temuan penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data hasil penelitian yang terdiri dari analisis data pretest, posttest, dan data n-Gain. Serta uji normalitas dan uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Bab V Penutup, memuat kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan rekomendasi.