

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pada masa kini era revolusi industri 4.0, teknologi sudah berkembang dengan pesat dan mempengaruhi berbagai bidang. Salah satunya yaitu bidang pendidikan yang kian marak harus mengikuti arah kemana perkembangan zaman itu terjadi. Pada dunia pendidikan biasanya teknologi digunakan sebagai pengantar pembelajaran, dikarenakan dalam pembelajaran terdapat adanya proses belajar mengajar. Menurut Kirkley (dalam (Wicaksana & Anistyasari, 2020), akibat dari perkembangan teknologi dalam pembelajaran yaitu gaya belajar mengajar berubah menjadi lebih menarik, realistis, autentik dan menyenangkan. Jika dilihat berdasarkan MENDIKBUD (2013), yang membahas Permendikbud No. 81 A Tahun 2013 tentang implementasi kurikulum, menjelaskan bahwa pada kurikulum 2013 ini dalam suatu pembelajaran akan terjadinya interaksi dua arah dimana peserta didik didorong untuk dapat memecahkan masalah secara mandiri dan seorang pendidik hanya berperan sebagai fasilitator guna membantu peserta didik dalam pemecahan masalah. Penjelasan ini dapat diartikan bahwa peran seorang pendidik sebagai fasilitator sangat penting dalam menjadikan peserta didik untuk mengetahui segala bentuk informasi dan ilmu pengetahuan. Seorang pendidik pun dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan aktif (Herliana & Anugraheni, 2020). Pendapat lain yaitu seorang guru dituntut memiliki pengetahuan yang luas, merencanakan suatu pembelajaran dengan suasana yang tidak monoton dan membosankan, gurupun harus memiliki tujuan kuat untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Yuniarti, 2016).

Pada dunia Pendidikan, pemanfaatan teknologi biasa digunakan sebagai pengantar pembelajaran yaitu salah satunya penggunaan media pada proses belajar mengajar. Media telah memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pada abad 21 seorang pendidik dipaksa untuk dapat lebih kreatif dan inovatif selama kegiatan pembelajaran. Menurut (Hapsari & Fatimah, 2021;

Nurrita, 2018; Shafa et al., 2022), seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran agar

terciptanya suasana belajar mengajar di kelas jauh lebih aktif, bermakna dan menyenangkan. Beberapa penjelasan di atas dapat dipahami bahwa tujuan dari berjalannya proses pembelajaran yang menyenangkan menggunakan media pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif yaitu peserta didik dapat mengetahui segala bentuk informasi dan ilmu pengetahuan. Menurut Zandrato (dalam Rodhiyah et al., 2021), mengatakan bahwa keberhasilan dalam belajar di dalam kelas akan mudah tercapai saat guru membuat perencanaan mengajar yang terorganisir, sehingga mampu menumbuhkan sikap ketertarikan dan minat belajar peserta didik yang biasa disebut dengan antusias belajar. Antusias belajar peserta didik merupakan titik utama yang perlu diperhatikan dalam keberhasilan belajar. Hampir semua guru mengharapkan proses pembelajaran yang dibawakan dapat menarik antusias belajar peserta didik agar hasil belajar pun ikut meningkat.

Namun, apakah harapan tersebut sudah tercapai? Menurut Alfiah et al., (2021) terdapat beberapa kenyataan yang terjadi pada proses pembelajaran saat ini yaitu diantaranya: 1) Guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, 2) Peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran, 3) Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian menurut Krisdianto (dalam Alfiah et al., 2021), mengungkapkan bahwa berbagai kendala dalam belajar dikarenakan peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam pelajaran matematika yang membutuhkan pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan guru kelas V di salah satu SD Kota Bandung, diperoleh informasi bahwa pada sekolah terkait guru kelas V masih menggunakan media konvensional, guru belum memanfaatkan media perkembangan teknologi seperti *Augmented Reality* yang semakin berkembang. Kemudian kendala lainnya yang dirasakan oleh guru saat pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang, guru merasa peserta didik kurang antusias selama proses belajar mengajar. Antusias peserta didik dalam mata pelajaran matematika terlihat rendah, khususnya materi bangun ruang dimana terdapat teori yang mengharuskan peserta didik untuk memahami konsep volume bangun ruang. Banyak peserta didik yang menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit (Fauzy & Nurfauziah, 2021).

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, maka pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang sudah terkenal dengan interaktif dan dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik. *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi hasil perkembangan pada zaman sekarang yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya yang di mana di dalamnya terdapat visualisasi bentuk 3D yang menjadikan penyampaian informasi atau materi kepada peserta didik lebih jelas yang dapat dipastikan jika proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan maka dapat meningkatkan keterampilan, kognitif dan afektif peserta didik. Menurut Walker et al., (dalam Wicaksana & Anistyasari, 2020), media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* merupakan cara yang bagus untuk memperkenalkan keterampilan dasar, karena dapat menyediakan pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk, gambar, dan lain-lain.

Menurut hasil dari beberapa penelitian mengatakan bahwa media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif (Susantini & Kristiantari, 2021). Salah satu penerapan media pembelajaran berbentuk *Augmented Reality* yaitu berupa pengenalan hewan dengan aplikasi animal 4D+ *Augmented Reality* dapat meningkatnya pemahaman pada kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung (Saidah, 2020). Kemudian penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, menarik dan interaktif sehingga peserta didik mengalami kenaikan prestasi belajar. Media ini berhasil membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami hal-hal yang dianggap abstrak (Wicaksana & Anistyasari, 2020).

Berbagai kenyataan di atas membuat penulis bergerak untuk melakukan suatu penelitian sebagai bentuk pemecahan masalah yakni menganalisis bagaimana antusias belajar peserta didik ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V semester 2 di salah satu Sekolah Dasar Kota Bandung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Jika diamati dari latar belakang di atas, maka dapat diketahui beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana antusias belajar siswa ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui antusias belajar siswa pada penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V sekolah x. Jika tujuan khusus penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui antusias belajar siswa ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian ini, maka diharapkan dapat memiliki manfaat dalam berbagai aspek, seperti :

### 1.4.1 Aspek Teori

Peneliti berharap pada aspek teori ini dapat munculnya manfaat dalam menambah wawasan mengenai bagaimana antusias belajar terhadap penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* di kelas V Sekolah Dasar terutama pada materi bangun ruang pelajaran matematika dalam pembelajaran masa kini.

### 1.4.2 Aspek Praktik

Peneliti berharap pada aspek praktik ini dapat munculnya manfaat–manfaat bagi seluruh peran penting dalam suatu pendidikan sebagai berikut :

1) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan memiliki antusias belajar yang tinggi ketika dalam pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dan peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

2) Bagi Guru

Guru diharapkan tidak terpaku dengan penggunaan media konvensional dalam pembelajaran dapat pula menggunakan media edukatif yang inovatif salah satunya berupa media edukasi bentuk *flashcard* berbasis *Augmented Reality* agar dapat terciptanya antusias belajar siswa yang baik.

3) Bagi Sekolah

Sekolah yang bersangkutan diharapkan lebih mempertimbangkan dalam penggunaan media edukatif yang inovatif berupa media edukasi bentuk *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran masa kini.

4) Bagi Penulis

Penulis diharapkan dapat menambah wawasan dan lebih berinovasi lagi dalam penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan sebagai antusias belajar siswa sekolah dasar.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi membahas tentang keseluruhan isi skripsi dimulai dari latar belakang penelitian, temuan dan pembahasan hingga kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian yang mendetail. Penjabaran struktur organisasi skripsi berisikan urutan sistematika penulisan dari setiap bab dan sub bagian bab. Skripsi ini terdapat bab I sampai bab V. Berikut merupakan rincian pembahasan bab I sampai bab V.

Bab I dengan judul bab pendahuluan yang membahas mengenai awal bagian dari skripsi ini seperti latar belakang terjadinya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian hingga struktur organisasi skripsi. Penelitian yang dilatar belakangi oleh peserta didik kurang antusias selama proses belajar

mengajar pada pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang. Jika dilihat dari latar belakang yang ada maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah dan tujuan penelitian seperti bagaimana antusias belajar siswa dan pemahaman siswa ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.

Bab II dengan judul bab kajian pustaka yang membahas tentang kumpulan teori – teori dari topik yang diangkat pada skripsi ini, seperti teori media pembelajaran, *Augmented Reality*, media *flashcard*, materi bangun ruang, antusias belajar siswa, penelitian yang relevan hingga kerangka berpikir. Pada bab II ini berisikan teori pada topik yang diangkat pada skripsi ini dengan detail seperti pengertian, manfaat, kelebihan dan kekurangan, pemetaan materi sesuai topik.

Bab III dengan judul bab metode penelitian yang membahas tentang seputar metode yang digunakan ketika penelitian berlangsung, seperti metode analisis deskriptif dengan jenis pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Kemudian membahas partisipan penelitian seperti peserta didik pada di SDN 050 Cibiru. Setelah itu membahas mengenai teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, angket dan wawancara, dengan instrumen soal tes kemampuan awal dan akhir mengenai materi bangun ruang. prosedur penelitian, hingga terakhir teknik analisis data menurut Miles and Huberman.

Bab IV dengan judul bab temuan dan pembahasan yang di dalamnya membahas seputar hasil penelitian beserta pembahasannya. Hasil dan pembahasan yang dicantumkan berupa pengolahan data melalui data–data yang telah ditemukan pada proses penelitian mengenai antusias belajar siswa ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V yang telah dilakukan di SDN 050 Cibiru. Pengolahan data tersebut berasal dari hasil observasi, angket, dan soal tes. Menurut hasil dari soal tes, bahwa pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* saat pembelajaran dapat dikatakan meningkat. Menurut hasil dari observasi angket memiliki kesamaan pendapat antara siswa dan peneliti seperti terdapat tujuh indikator antusias belajar yang masuk ke dalam kategori sangat tinggi dan mengalami banyak peningkatan.

Selain itu pendapat dari setiap siswa pun, selalu melaksanakan aktivitas pada indikator antusias belajar.

Bab V dengan judul bab simpulan, implikasi dan rekomendasi yang membahas tentang penyajian sebuah pendapat yang disatukan dari hasil temuan yang telah melewati tahap analisis data. Kesimpulan pada bab V ini berupa butir demi butir. Pada akhir kesimpulan dapat disertai implikasi dan rekomendasi dari penulis sebagai bentuk pemaknaan pada hasil temuan peneliti. Berdasarkan hasil kesimpulan, media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* tersebut efektif dalam membuat siswa berantusias dalam proses pembelajaran.