

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama hampir dua setengah tahun pandemi Covid-19 melanda mengakibatkan banyak sektor kehidupan mengalami penurunan yang sangat drastis. Salah satunya yang sangat terdampak ialah bidang pendidikan. Selama pandemi Covid-19 semangat belajar peserta didik kian hari kian menurun serta hal itu terbukti berasal dari data nilai hasil belajar peserta didik yang memberikan angka penurunan yang cukup signifikan dan hal itu pun yang selalu menjadi keluhan orang tua atau wali murid pada pendidik.

Selain itu, selama pandemi anak – anak lebih banyak meluangkan waktunya buat bermain *games* dibandingkan menggunakan waktu belajarnya. karena pada *games* yang mereka mainkan memberikan fitur –fitur teknologi yang sangat menarik baginya, sehingga tanpa sadar mereka menjadi kecanduan bermain *games* serta mulai menyepelekan belajarnya.

Pasalnya pada hari ini pun kita hayati di Era Revolusi Industri 4.0 yang adalah sebuah istilah yang sudah tak asing lagi di pendengaran kita seluruh. Era Revolusi Industri 4.0 ini adalah sebuah kelanjutan dari Revolusi Industri yg sebelumnya. Revolusi Industri 4.0 ini pada tandai dengan penggunaan *Internet of Things (IoT)*, *Industrial Internet Of Things (Iiot)*, *Technology Augmented*, *Virtual Reality and Artificial Intelegence* (kecerdasan sintesis). Kecanggihan – kecanggihan tadi sangat berkaitan sekali menggunakan digitalisasi, maka berasal itu Revolusi Industri 4.0 ini juga diklaim jua menjadi Era Digitalisasi karena digitalisasi ini adalah kunci utamanya berasal Revolusi Industri 4.0 itu sendiri.

Pengaruhnya telah menyebar luas pada seluruh bidang pada kehidupan insan dan tak menuntut kemungkinan bahwa hal ini yg menghasilkan daya saing global pekerjaan semakin ketat serta rumit. Maloy, dkk (2016) pun mengatakan bahwa buat dapat bersaing pada abad 21 ini sangat di perlukan

kemampuan serta keterampilan abad 21 yakni berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi dan kolaborasi.

Hal itu pun yang sekarang sedang di gencarkan oleh pemerintah Indonesia melalui sistem pendidikannya yg diatur undang – undang No. 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah sebuah perjuangan sadar dalam menyiapkan siswa buat dapat memerankan peranannya pada masa depan melalui proses pembelajaran, kegiatan bimbingan, dan latihan – latihan yang bisa menaikkan potensi mereka, galat satunya melatih dan menyebarkan keterampilan di abad 21. Dimana hal tadi pula menuntut seorang energi pendidik atau guru buat mengembangkan kemampuannya serta keterampilannya dalam mengajarnya pula.

Salah satu tuntutan yaitu bagaimana mendidik peserta didik pada era digitalisasi ini serta bagaimana menaikkan akibat belajarnya, serta bagaimana mendidik siswa supaya bisa buat menggunakan kecanggihan teknologi tadi dengan baik da bijak untuk menggapai hal tadi diharapkan sebuah proses pembelajaran yang bijak juga serta yang sempurna wajib diadaptasi menggunakan perkembangannya zaman pula.

Proses pembelajaran di hakikatnya ialah sebuah interaksi pendidik dengan peserta didik dan asal belajar. Pada proses pembelajaran pendidik ataupun pengajar ialah elemen krusial dari proses pembelajaran itu sendiri sehingga tidak bisa buat dipisahkan satu sama lain sebab pengajar ialah penanggung jawab dalam proses pembelajaran yang berlangsung, dan yang memberikan pembelajarannya dan peserta didik yang menerima pembelajaran tersebut. Dalam proses ini seorang pengajar diuntut untuk dapat menguasai keterampilan kelas sehingga pada saat pembelajaran berlangsung pendidik dapat membangun suasana belajar yang efektif, nyaman dan aman.

Dalam membangun suasana tersebut pendidik memerlukan media pembelajaran yang bisa membantu pendidik untuk menyampaikan pesan berupa bahan ajar ke peserta didik lebih mudah dimengerti untuk dipahami

oleh peserta didik itu sendiri. Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan ialah komik digital berbantu *augmented reality*.

Penggunaan media pembelajaran komik digital berbantu *augmented reality* ini sangat mendukung dan sesuai buat menaikkan akibat belajar peserta didik di era digitalisasi ini sebab memadukan 2D serta 3D menggunakan harapan mampu buat membantu peserta didik dalam tahu sebuah materi pembelajaran. Di samping itu, sebagai sebuah bentuk untuk menaikkan keprofesionalisme seorang pendidik sebab media pembelajaran ini dirasa dapat membatu proses pembelajaran pada masa pandemi serta di era serba digital seperti waktu ini.

Selain itu terdapat alasan yang paling bertenaga penulis penggunaan media ini menjadi salah satu pengobatan, yaitu masih rendahnya akibat belajar peserta didik dalam memahami proses tahapan siklus air, yaitu di tunjukan melalui hasil tes yang menunjukkan terdapat 27 anak yang sih belum memenuhi standar kriteria dan terdapat 2 anak yang masuk kategori tuntas akan tetapi belum cukup memuaskan. Maka dari itu dilakukanlah penelitian ini dengan menggunakan media komik digital berbantuan *augmented reality* sebagai obat dari masalah tersebut.

Kemudian dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk memancing motivasi belajar pada siswa kelas 5 SD, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar yang dapat dilihat dari peningkatan prestasinya selama masa pembelajaran tersebut, walaupun proses pembelajaranya dilaksanakan secara daring.

1.2 Rumusan Masalah

Bercermin pada permasalahan yang dipaparkan di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

- 2.1.1 Bagaimana aktivitas pendidik dan peserta didik ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Komik Digital berbantuan *Augmented Reality*?

2.1.2 Bagaimana hasil belajar Peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran Komik Digital berbantuan *Augmented Reality* ?

2.1.3 Bagaimana hasil belajar Peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Komik Digital berbantuan *Augmented Reality* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas pendidik dan peserta didik ketika melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 tentang siklus air ini, apakah erjalan baik atau memiliki banyak kendala.

Maka dari itu, penelitian ini pun bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran komik digital berbantu *augmented reality* dalam usaha menaikkan hasil belajar pada peserta didik kelas 5 SD. Sebagai akibatnya, kita dapat mengetahui apakah terjadi sebuah peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* dengan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran ini.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah perbendaharaan khasanah pengetahuan serta dapat mendukung teori – teori yang sudah ada sebelumnya yang sehubungan dengan variabel dalam penelitian ini, yaitu hasil belajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penulis berharap setelah melakukan penelitian ialah diantaranya :

a. Peserta Didik

Sebagai upaya membudayakan literasi digital pada peserta didik kelas 5 SD.

b. Sekolah

Sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada peserta didik.

c. Masyarakat

Untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki budaya literasi digital tingkat tinggi.

d. Penulis

Bisa mengetahui bahwa dengan memakai media pembelajaran Komik Digital berbantuan *augmented Reality* ini dalam proses kegiatan pembelajaran dapat menaikkan motivasi, minat, serta literasi digital peserta didik sebagai akibatnya bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bab I berisi mengenai pembahasan pendahuluan yang memuat : 1.1) Latar belakang penelitian; 1.2) Rumusan masalah; 1.3) Tujuan penelitian; 1.4) Manfaat Penelitian; 1.5) Struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi tentang kajian teori yang terdiri dari : 2.1 Pengertian belajar dan hasil belajar; 2.2) Pengertian media pembelajaran; 2.3) Pengertian komik digital; 2.4) Pengertian *augmented reality*; 2.5) Penelitian yang relevan.

Bab III bagian yang berisi mengenai metode penelitian yang memuat: 3.1 Metode penelitian; 3.2) Desain penelitian; 3.3) Tempat dan waktu penelitian; 3.4) Populasi dan teknik pengambilan sampel; 3.5) Tahapan Pelaksanaan; 3.6) Teknik pengumpulan data; 3.7) Teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang : 4.1) Hasil penelitian; 4.2) Analisis data pra siklus; 4.3) Pelaksanaan siklus I; 4.4) Pelaksanaan siklus II; 4.5) Pembahasan.

Bab V memuat tentang: 5.1) Kesimpulan; 5.2) Implikasi; 5.3) Saran.