

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan salah satu perihal yang mampu memajukan negeri. Suatu negeri akan dikategorikan mempunyai pembelajaran yang baik jika sistem tersebut mampu menciptakan generasi yang mengembangkan kemajuan negerinya. Perihal yang hendak jadi acuan generasi yang baik terdapat dalam UUD Nomor. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang muat sistem pembelajaran nasional, matalamat dari struktur pendidikan nasional ialah untuk meningkatkan kemampuan yang terdapat dalam diri siswa supaya siswa tersebut bisa jadi individu yang beriman, bertakwa pada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani serta rohani, berilmu luhur, kreatif, mandiri, cakap dan sanggup bertanggung jawab selaku masyarakat negeri. Pendidikan yakni sesuatu aktivitas akademik bertujuan guna meningkatkan nilai sosial, budaya, moral, maupun agama untuk siswa. (DR. Munir, hal 2. 2012) hingga pada dasarnya pendidikan merupakan sebuah pola rangkaian yang dapat merubah sikap serta cara berpikir siswa dari segi sosial hingga ke agamanya.

Pada tingkatan pendidikan dasar atau yang dikenal dengan sekolah dasar (SD), diharapkan setiap peserta didik mampu menggali kemampuan atau potensi yang dimilikinya, sehingga nantinya potensi tersebut dapat membantu dirinya dalam menjalankan kehidupan di masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Kedudukan teknologi untuk pendidikan salah satu pelaksanaannya yang dicoba merupakan penggabungan hasil teknologi dalam bentuk media pembelajaran di sekolah, contohnya *Computer Assisted Instruction (CAI)*, alat- alat mutakhir berbentuk audio visual, perlengkapan- perlengkapan game edukatif ataupun media cetak berbentuk buku, dan penyediaan perlengkapan laboratorium yang bermutu. (Alwi Hilir, 2021.hlm 157) Teknologi juga menghasilkan peluang untuk peserta didik perihal proses serta pengetahuan yang berhubungan dengan teknologi untuk membantunya menangani permasalahan yang terdapat di kehidupan sehari- hari. (DR. Munir, 2012. Hlm 175)

Dari masa ke masa teknologi di dunia telah berkembang dengan pesat terutama teknologi komunikasi, berawal dari teknologi pesan antar surat hingga akhirnya menggunakan telpon genggam yang sudah digunakan oleh semua kalangan pada saat ini, teknologi memiliki arti yang sangat luas. Hakikatnya teknologi memiliki definisi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan serta pengetahuan lain yang termasuk kumpulan tugas yang praktis (Galbraith, 1977). Serta pada istilah universal yang dikenal oleh masyarakat umum teknologi di kelompokkan pada barang ataupun mesin yang membuat manusia jadi lebih praktis dalam menanggulangi suatu permasalahan. Teknologi bukan hanya sebuah alat atau mesin. Dan seperti yang di katakan Galbraith bahwa teknologi merupakan segala sesuatu yang dapat membantu mempermudah manusia dalam menangani masalah. dalam bidang pendidikan salah satu contohnya adalah dengan adanya buku dan pensil yang akan membantu siswa dalam pembelajaran, dan salah satu bentuk teknologi yang diciptakan manusia untuk membantu siswa mengingat materi yang di sampaikan, selain itu teknologi menawarkan banyak hal menarik terutama dalam bidang pendidikan yaitu adanya media belajar yang dapat digunakan untuk membantu guru memaparkan materi sehingga mudah di mengerti. Khususnya yang akan dibahas adalah media belajar *Augmented reality*.

Augmented Reality mempunyai definisi ialah teknologi yang mengkombinasikan benda maya 2 dimensi ataupun 3 dimensi setelah itu kemudian memproyeksikan objek maya tersebut dalam waktu yang sebenarnya. (James R. Valino, dalam Ilmawan Mustaqim, 2017, hlm 2). *Augmented Reality* memiliki arti sebagai teknologi yang mengombinasikan dunia nyata dan dunia maya, bersifat interaktif dengan waktu nyata, serta berupa animasi tiga dimensi (Azuma, 1997 dalam Mustaqim, 2017, hlm2) Seseorang periset yang sudah meningkatkan bermacam fitur dimana pengguna sanggup memandang, mengikuti, serta memegang objek yang terdapat di dunia maya mulai dari simulasi yang penuh delusif sampai teknologi yang menaikkan interaksi pemakainya menggabungkan dunia maya dan dunia nyata. Kelebihan AR ini salah satunya dapat membantu dokter atau ilmuwan yang membutuhkan media untuk penelitian atau penyelesaian kasus, karena AR bersifat maya namun terlihat nyata. Selain itu media *augmented reality* ini dapat digunakan sebagai sarana dalam bidang

pendidikan yaitu sebagai alat bantu penyampaian materi atau yang sering disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki artian termasuk bahasa latin artinya pengantar ataupun perantara. Media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bisa menuangkan catatan berasal pengirim mengarah penerima dengan tujuan agar memicu perhatian si penerima. (Sadiman dkk, 2011, hlm 6-7). Media belajar yang dipakai sebagai alat yang dapat membantu pemahaman anak masih memakai media lampau seperti buku dengan cara penyampaian kuno. Augmented Reality (AR) dipakai sebagai alat yang dapat membantu menggambarkan konsep abstrak untuk pengenalan serta pemahaman suatu obyek. (R. Azuma dalam anang pramono 2019, hlm. 55) Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar memang sangat diperlukan terutama untuk jenjang sekolah dasar yang masih memerlukan bimbingan dan arahan serta penerapan konsep materi yang harus dijabarkan secara langsung melalui media pembelajaran, Setelah melihat proses pembelajaran di kelas enam dan membantu pembelajaran, peneliti memutuskan untuk melakukan wawancara tentang fasilitas dan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah untuk mendukung pembelajaran. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan seksi sarana prasarana, beliau memberikan penjelasan bahwa dalam sarana media pembelajaran sudah ada di masing-masing mata pelajaran walaupun belum semuanya tersedia, khususnya untuk mata pelajaran IPA pun yang ada hanya media mengenai siklus air, lapisan tanah, torso, selain itu belum ada, juga mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sekolah sudah menggunakan nya contohnya GCR, WA, Laptop dan pembelajaran AMBK. Dan untuk penggunaan selain media yang di sebutkan sekolah belum mencoba sehingga berharap penelitian ini menjadi bagian untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan mempermudah proses peserta didik untuk paham materi. namun tidak semua sekolah memiliki alat atau media pembelajaran yang mumpuni untuk mendukung proses belajar tersebut, sehingga menyebabkan pembelajaran yang dilakukan seadanya atau hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku sumber hal tersebut juga lah yang menyebabkan hasil belajar yang masih kurang memuaskan dengan standar kelulusan berupa nilai

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) terlebih pada bidang yang memerlukan bantuan media pembelajaran seperti IPA.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara komunikasi ialah cara penyampaian catatan dari pangkal pesan lewat saluran atau alat khusus ke akseptor pesan (Dr.Arief S. Sadiman, 2018, hlm. 12) media pendidikan atau pembelajaran salah satu diantara sumber belajar yang mampu menyalurkan pesan maka dapat mengatasi perihal itu, perbandingan style belajar, atensi, intelegensi, keterbatasan energi alat, cacat tubuh jarak durasi serta lain- lain bisa dibantu pula ditangani oleh manfaat media belajar. (Dr.Arief S. Sadiman, 2018, hlm. 14) Dalam pembelajaran biologi pemakaian AR dapat menunjukkan penggambaran 3D yang dapat membantu peserta didik agar menguasai konsep- konsep biologi yang bersifat abstrak jadi lebih jelas (Ipin Aripin, 2019, hlm. 55) Contohnya pada penelitian ini yang membahas mengenai materi tema 8 tentang gerhana bulan. Materi tersebut tidak bisa langsung dilihat oleh kasat mata sehingga membutuhkan penjelasan yang lebih rinci, penjelasan berupa kata-kata saja sangat tidak cukup karena materi tersebut menjelaskan tentang proses alam di tata surya yang mengharuskan adanya media pembelajaran.

1.2.Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini ada 3 rumusan masalah yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh media belajar *Augmented reality* terhadap peningkatan hasil belajar siswa?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Augmented reality* terhadap hasil belajar dan menjadi baik atau tidak?
3. Bagaimana aktivitas pembelajaran IPA dengan menggunakan media belajar *Augmented Reality*?

1.3.Tujuan Penelitian

Bersumber dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yakni:

1. Untu dapat mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui menjadi lebih baik atau tidaknya hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Augmented Reality*.

3. Untuk mengetahui seperti apa aktivitas siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media belajar *Augmented Reality*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah kajian atau referensi serta informasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi masa kini yaitu *augmented reality* pada mata pelajaran IPA tema 8 bumi ku subtema 2 bumi ku dan musimnya bahasan tentang gerhana bulan.

1.4.2. Praktis

Manfaat praktis nya adalah dengan adanya penelitian ini peneliti bisa menerapkan atau mengaplikasikan media *augmented reality* (AR) secara langsung pada materi Gerhana bulan. Selain itu diharapkan akan menambah wawasan, informasi dan ilmu baru tentang penggunaan media pembelajaran ini bagi pendidik lainnya.

1.4.3. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa dengan adanya media *augmented reality* ini yaitu pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan dan juga efektif sehingga mampu meningkatkan hasil pembelajaran.

1.4.4. Bagi sekolah

Manfaat untuk sekolah, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan tambahan untuk media ajar yang berbasis teknologi informasi dengan upaya menaikkan mutu pendidikan di jenjang Sekolah Dasar

1.5. Organisasi Penelitian

Statistika penulisan proposal memiliki peran menjadi acuan bagi penulisan sehingga dalam ke penulisan ini terarah, sehingga proposal ini dikelompokkan menjadi beberapa bab Mengenai struktur organisasi proposal yakni sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan memuat tentang: latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, organisasi penelitian.

BAB II Kajian Teori

Pada bagian kajian teori berisi tentang: Pendidikan, belajar dan hasil belajar, media pembelajaran, *Augmented reality* dalam pendidikan.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bagian metodologi penelitian ini berisi tentang: jenis penelitian, Subjek Penelitian, Desain penelitian, instrumen penelitian, analisis data