

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menimbang keberadaan teknologi yang semakin berkembang pesat, multimedia diharapkan dapat membantu dalam ranah pendidikan. Pencapaian pembelajaran yang menarik dan inovatif salah satunya dengan menggunakan media berbasis multimedia (Waskito, 2017). Pemanfaatan multimedia sangat diperlukan karena sebagai alat menyampaikan pesan secara lebih interaktif, menarik dan komunikatif. Pemanfaat multimedia pada ranah pendidikan belum merata terutama khususnya pada pendidikan sekolah dasar. Sebagian besar pendidikan sekolah dasar menempatkan proses pembelajaran di kelas selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah pengetahuan lainnya, menyebabkan terjadinya komunikasi yang berlangsung hanya dalam satu arah yaitu antara guru ke siswa. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya daya kreativitas dan daya tarik siswa terhadap suatu materi yang dipaparkan oleh guru di depan kelas, sehingga mendorong pendidik untuk dapat memberikan suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih baik lagi yang dapat membantu siswa agar termotivasi belajar. Untuk menumbuhkan minat belajar siswa, maka pendidik dituntut untuk mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Rusman et al., 2012)

Salat merupakan tiang agama Islam dan media komunikasi antara manusia dengan Allah SWT. Pengajaran mengenai materi salat biasanya diajarkan dengan buku panduan tidak adanya media sehingga pembelajarannya kurang interaktif sehingga tidak sepenuhnya diterima dan dimengerti anak-anak. Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya materi salat, siswa dituntut untuk memiliki suatu keterampilan dalam menghafal bacaan salat, mulai dari takbiratul ihram hingga salam. Untuk dapat menghafal, siswa diharuskan paham terlebih dahulu perihal materi salat (Daradjat & others, 2017). Namun pada kenyataan dilapangan menurut (Rosnida, 2007), bahwa masih ada sebagian siswa yang belum tahu gerakan-gerakan salat. Hal ini dikarenakan dalam materi tersebut

siswa kurang memahami materi salat karena metode yang digunakan sebelumnya selalu menggunakan metode ceramah.

Kenyataan di lapangan yang ditemukan oleh peneliti di SDN Padalarang III, diperoleh suatu informasi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya materi salat bahwa masih kurangnya tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran pada siswa kelas II di SDN Padalarang III. Hal tersebut terjadi dikarenakan penggunaan media dalam proses pembelajaran masih terbatas. Hal ini dibuktikan, guru masih menggunakan metode ceramah dan dikte tanpa adanya media interaktif lain yang dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa.

Atas terjadinya kesenjangan di atas maka diperlukan sebuah media yang dikemas dengan interaktif, kreatif, dan inovatif untuk membantu peningkatan pemahaman serta minat siswa terhadap materi salat. Salah satu media edukasi interaktif berbasis teknologi yang sedang marak diperbincangkan yaitu teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah lingkup yang memasukkan objek virtual 3D kedalam lingkup nyata secara real-time. Teknologi tersebut merupakan teknologi imersif dimana seseorang memungkinkan merasa berada di dalam dunia virtual dan mampu berinteraksi secara langsung dengan dunia tersebut seakan-akan tidak ada pemisah dunia virtual dengan dunia nyata maupun sebaliknya. Dengan cetakan *flashcard* diharapkan dapat menjadikan daya tarik siswa dalam memahami materi. Keuntungan menggunakan *flashcard* memberikan tampilan yang menarik sehingga menjadi media edukasi yang lebih inovatif dan interaktif. Media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* memiliki potensi kuat untuk menjadi media penyampaian informasi yang menarik dan mudah diakses serta mampu menambah motivasi belajar selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan perancangan media edukasi dengan memanfaatkan *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* mengenai materi salat untuk membantu pembelajaran PAI siswa kelas II sekolah dasar yang lebih kreatif, inovatif dan mampu membantu menambah motivasi belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* pada materi salat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas II sekolah dasar?
2. Bagaimana uji coba media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* pada materi salat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas II sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* pada materi salat di kelas II sekolah dasar.

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses perancangan media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* pada materi salat di kelas II sekolah dasar.
2. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* pada materi salat di kelas II sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Perancangan media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan media *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* dan lebih memahami mengenai materi mengenai salat.

2. Bagi Guru

Guru mendapatkan pengalaman serta wawasan mengenai media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, minat dan motivasi siswa.

3. Bagi Sekolah

Media edukasi *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

4. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi inovasi dalam media edukasi berbasis digital serta dapat dikembangkan menjadi media edukasi lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi membahas tentang penjabaran sistematika penulisan dari setiap bab dan sub bagian bab. Mulai dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan hingga kesimpulan. 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.

Bab II dengan judul bab kajian pustaka yang membahas tentang kumpulan teori-teori dari topik yang diangkat pada skripsi ini, seperti teori Augmented Reality, desain media, media edukasi, dan materi salat kelas 2 Sekolah Dasar.

Bab III dengan judul bab metode penelitian yang membahas tentang seputar metode yang digunakan ketika penelitian berlangsung seperti desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV dengan judul bab temuan dan pembahasan yang di dalamnya membahas seputar hasil penelitian beserta pembahasannya. Pada BAB IV ini peneliti menggunakan teknik pengolahan data menurut N.J Manson yaitu menyadari adanya masalah perancangan (Awareness of problem), pemberian saran (Suggestion), perancangan (Perancangan), melakukan evaluasi (Evaluation) dan menyimpulkan (Conclusion).

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 media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini layak dijadikan media edukasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk sekolah dasar terutama pada kelas II mengenai pokok bahasan Bacaan Salat. Kesimpulan ini diambil berdasarkan pencapaian hasil validasi yang menunjukkan perolehan persentase yang telah mencapai tingkat kualifikasi ketercapaian yaitu sangat layak.

Selain itu, media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini juga mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan perolehan persentase hasil uji coba yang telah mencapai rentang respon sangat setuju dan baik.