

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang terdidik dapat menjadi orang yang berguna bagi negara (Alpian, dkk., 2019, hlm. 63). Menurut Herlambang (2018), pendidikan perlu dimaknai sebagai upaya yang tidak hanya mengembangkan individu itu sendiri, melainkan juga adanya sentuhan dalam dimensi sosial kultural, sehingga menjadikan manusia sebagai makhluk yang berbudaya. Dalam perspektif lain, Riyanti, dkk., (2022, hlm. 353) menyatakan bahwa pendidikan merupakan unsur penting sebagai upaya untuk mengembangkan bangsa dan negara agar terhindar dari kebodohan dan keterbelakangan. Pendidikan juga merupakan pilar utama dalam kemajuan suatu bangsa (Nadziroh, dkk., 2018). Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu kewajiban sekaligus hak bagi setiap warga negara Indonesia agar dapat memajukan bangsa.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagaimana menurut Sugiarta, dkk. (2019, hlm. 125) bahwa “pendidikan adalah upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi siswa, diantaranya potensi fisik, potensi cipta, rasa, maupun karsa, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya”. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan harus dilaksanakan dengan baik demi membentuk siswa menjadi manusia yang seutuhnya.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang awal bagi siswa dalam menempuh pendidikan. Pengetahuan dan pengalaman yang siswa dapatkan di sekolah dasar menjadi bekal bagi mereka untuk menempuh jenjang pendidikan berikutnya. Setiap potensi yang dimiliki oleh siswa harus dididik dan

diberdayakan secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengarahkan berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab. Pendidikan di sekolah dasar juga bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut, dengan demikian siswa dapat memiliki dan menanamkan sikap budi pekerti terhadap sesama.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pembelajaran di Sekolah Dasar berdasarkan kurikulum 2013. Pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 ini dipadukan dengan beberapa mata pelajaran lain berdasarkan tema-tema tertentu yang dilakukan secara cermat melalui tahapan perencanaan dan pemaduan (Setiana, 2014; Afifah, 2017). Salah satu muatan pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu materi tentang keragaman budaya Indonesia. Hal tersebut merupakan upaya untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang cinta tanah air, sehingga mereka menghargai dan melestarikan beragam budaya yang ada di Indonesia. Sebagaimana Supardi (2011) menyatakan bahwa proses pembelajaran IPS ditujukan agar dapat menciptakan pelaku-pelaku sosial yang berdimensi personal (yaitu disiplin, mandiri, berbudi luhur, kerja keras), dimensi sosiokultural (yaitu menghargai dan melestarikan budaya sendiri, peduli terhadap lingkungan, cinta tanah air, mengembangkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial), dimensi spiritual (yaitu iman dan taqwa, menyadari bahwa alam semesta merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa), serta dimensi intelektual (yaitu cendekia, semangat untuk maju, terampil). Selain itu, Komalasari (dalam Syaharuddin & Mutiani, 2020, hlm. 34) mengemukakan bahwa "...terdapat beberapa hal yang bisa dijadikan sebagai sumber pembelajaran IPS, seperti nilai adat, budaya, kearifan lokal masyarakat, hingga interaksi sosial".

Pembelajaran mengenai keragaman budaya Indonesia yang ditujukan kepada siswa di sekolah dasar memuat materi mengenai lagu daerah dan alat musik tradisional. Alat musik tradisional adalah sebuah hasil kulturalisasi yang

diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas suatu masyarakat. Sebagaimana Roy (2015) menyatakan bahwa alat musik tradisional adalah warisan budaya dalam bentuk benda yang harus dijaga kelestariannya. Begitu pun dengan pembelajaran mengenai lagu daerah yang dilakukan sekaligus dengan penanaman karakter kepada siswa sekolah dasar, seperti karakter kreatif, disiplin, jujur, religious, mandiri, patuh aturan, percaya diri, dan karakter baik lain (Yaumi, 2018, hlm. 83). Selain itu, Pramudita (2016) berpendapat bahwa pembelajaran tentang lagu-lagu daerah bertujuan agar siswa dapat mewarisi budaya dan kearifan lokal. Namun, kenyataan yang terjadi sekarang ini banyak siswa sekolah dasar yang tidak mengetahui lagu daerah dan/atau belum pernah melihat alat musik tradisional yang ada di Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah karena lagu-lagu daerah jarang diperdengarkan kepada siswa, serta tidak semua alat musik tradisional Indonesia dapat diperlihatkan secara langsung kepada siswa. Selain itu, seringkali siswa merasa lebih bangga terhadap lagu-lagu modern dengan bahasa *gaul*, serta lebih akrab dengan alat-alat musik modern. Memang tidak salah apabila siswa di sekolah dasar pun mengikuti perkembangan zaman, namun hal tersebut menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan apabila generasi penerus bangsa lebih tertarik oleh budaya asing dibandingkan dengan budaya daerahnya sendiri. Sebagaimana Syaumi (2022) menyatakan bahwa budaya luar yang masuk tanpa dicerna kembali dapat menyebabkan terkikis bahkan lunturnya sikap cinta terhadap nilai-nilai tanah air. Padahal, budaya daerah Indonesia merupakan jati diri bangsa yang keberadaannya tidak kalah unik dan menarik dari budaya-budaya asing. Banyak pula orang asing yang tertarik untuk mempelajari kebudayaan daerah di Indonesia dibanding warga Indonesia sendiri. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kepedulian masyarakat terhadap kelestarian budaya nasional. Oleh sebab itu, pendidikan di sekolah dasar dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan dan memupuk kecintaan masyarakat pada keragaman budaya Indonesia sejak dini. Sebagaimana Azima, dkk. (2021) menyatakan bahwa budaya merupakan hal yang sangat penting bagi suatu bangsa yang menjadi identitas bangsa itu sendiri.

Pembelajaran di sekolah dasar harus dilaksanakan secara optimal dengan menyesuaikan karakteristik perkembangan siswa. Guru sebagai salah satu penggerak pendidikan harus bisa menjadi fasilitator agar tugas perkembangan siswa di sekolah dasar bisa sepenuhnya terpenuhi (Khaulani, dkk., 2019). Fase perkembangan siswa di sekolah dasar dapat dilihat dari beberapa aspek utama kepribadian individu, salah satunya adalah aspek kognisi yang berhubungan dengan kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Wardani, dkk. 2014) menyatakan bahwa anak yang berusia 7-12 tahun berada dalam tahap kognitif operasional konkret. Dalam tahap tersebut, anak memasuki masa belajar, sehingga anak mulai memiliki keinginan untuk mengetahui segala sesuatu dan mereka berusaha untuk menambah kemampuan, kemampuan, serta pengalamannya. Siswa usia sekolah dasar sangat senang terhadap kegiatan menantang, dan kegiatan yang banyak bergerak (Taufik, dkk., 2017). Dalam proses pembelajaran, mereka menyukai kegiatan belajar sambil bermain yang melibatkan aktivitas secara *hands on*, atau dengan istilah lain yaitu *learning by doing* atau *learning by practice*. Oleh karena itu, guru harus mampu menyusun dan mengelola pembelajaran dengan unsur permainan yang tetap dilaksanakan dengan serius (Hayati, dkk., 2021, hlm. 1813), sehingga diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam belajar, serta mereka bukan hanya mendapatkan pemahaman dalam pembelajaran tetapi juga mendapatkan pengalaman yang bermakna.

Komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi/bahan ajar, metode dan media, alat evaluasi, siswa, serta pendidik/guru. Salah satu komponen yang penting untuk dikaji ialah mengenai media pembelajaran. Sebagaimana Supriyono (2018, hlm. 46) yang menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran ditentukan salah satunya oleh faktor penggunaan media pembelajaran atau alat bantu mengajar. Guru harus memiliki kompetensi dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Karena pembelajaran akan lebih mudah disampaikan kepada siswa apabila menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Sebagaimana Nurrita

(2018, hlm. 186) mengemukakan bahwa terdapat dua manfaat dari media pembelajaran. Manfaat yang pertama yaitu media pembelajaran dapat memberikan pedoman bagi guru untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan manfaat yang kedua yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memacu mereka untuk dapat berpikir kritis mengenai materi yang disampaikan oleh guru dalam situasi belajar yang menyenangkan. Selain itu, Hamid, dkk. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan stimulasi siswa dalam kegiatan belajar.

Upaya dalam memaksimalkan proses pembelajaran harus dilakukan, salah satunya yaitu dengan mengintegrasikan teknologi agar tercipta pembelajaran yang berkualitas. Sebagaimana Resna (2018) menyatakan bahwa dunia pendidikan tidak terlepas dari teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Terutama pada abad 21 harus dapat mengembangkan konsep pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi digital. Sebagaimana Mishra & Koehler (dalam Rahmadi, 2019, hlm. 68) menyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan TPACK (*Technological-Pedagogical and Content Knowledge*), yaitu kemampuan dalam penggunaan berbagai teknologi (*technological knowledge*), kemampuan dalam cara mengajarkan suatu materi (*pedagogical knowledge*), serta kemampuan dalam pemahaman materi yang akan diajarkan (*content knowledge*). Berkaitan dengan kemampuan TPACK serta konsep pembelajaran inovatif pada abad 21, maka media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi sangat penting untuk dikembangkan.

Media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, serta dapat meningkatkan keterampilan literasi teknologi digital bagi siswa. Sebagaimana Dewi (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan dan pemahaman literasi digital perlu dikembangkan agar dapat menumbuhkan nilai karakter peserta didik di abad 21. Dengan demikian, perkembangan zaman tidak membatasi siswa untuk membuka kreativitas dirinya dalam mengimplementasikan perkembangan teknologi yang semakin canggih (Resna, dkk., 2018).

Saat ini sudah banyak jenis media pembelajaran yang berbasis teknologi digital, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (disingkat AR), merupakan seperangkat teknologi yang menggabungkan benda di dunia maya ke dalam sebuah lingkungan nyata pada waktu yang bersamaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fatimah, dkk. (2019) mengemukakan bahwa AR merupakan sebuah teknologi optik yang mengombinasikan objek virtual ke dalam dunia nyata yang dapat dirasakan pada waktu yang bersamaan. Sehingga pengguna AR secara alami dapat berinteraksi dengan suatu peristiwa, menerima informasi, dan/atau mengamati objek di sekitarnya (Aydođdu & Kelpšiene, 2021). Informasi fisik yang tidak mudah dialami di dunia nyata dalam ruang dan waktu tertentu dapat disimulasikan dengan menggunakan teknologi komputasi, yaitu teknologi AR (Liu, dkk., 2018, hlm. 15608).

Urgensi penggunaan AR dalam pembelajaran yaitu dapat merangsang daya imajinasi, rasa keingintahuan pada siswa, serta dapat mengembangkan motivasi belajar (Ersoy, dkk., 2019; Sirakaya dan Sirakaya, 2018; Azi & Gündüz, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Altinpulluk (2019) mengemukakan bahwa AR dapat digunakan untuk meningkatkan keberhasilan akademik, meningkatkan performa pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, memvariasikan wawasan, meningkatkan kepuasan dalam proses pembelajaran, serta memperkaya lingkungan belajar dalam hal antarmuka siswa. Selain itu, Erbaş dan Atherton (2020) berpendapat bahwa AR memiliki tiga keunggulan, yaitu presentasi dunia nyata, visualisasi dan visualisasi bayangan *haptic*, serta pengalaman belajar. Sedangkan Su (dalam Aydođdu & Kelpšiene, 2021) menyatakan bahwa AR menyediakan pembelajaran campuran (antara dunia digital dan dunia nyata) yang bersifat interaktif, *self-direct*, serta *discovery-based and error-free learning*. Sementara Maulana, dkk. (2020) menyatakan bahwa AR telah menjadi alternatif yang menjanjikan pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Secara lebih lanjut, Düzyol, dkk., (2022) berpendapat bahwa teknologi AR tidak hanya memperkuat komunikasi di lingkungan pendidikan, tetapi juga memungkinkan untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

Buchner dan Zumbach (2018, hlm. 56) menyatakan bahwa AR memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang berbasis masalah. Sehingga apabila penggunaan AR pada pembelajaran dapat menstimulasi siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan, maka penggunaan AR dapat menjadikan proses pembelajaran berbasis HOTS (*High Order Thinking Skills*). Tentunya, model dan pendekatan mengajar harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, agar AR dapat benar-benar memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran. Sebagaimana Buchner dan Zumbach (2018, hlm. 56) menyatakan bahwa “... *it is important to think about pedagogical aims and learning theories, which can promote the learning process with the help of this technology*”.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar berkaitan dengan mata pelajaran IPS belum banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif pada materi keragaman budaya. Dalam hal ini, materi keragaman budaya yang dimaksud mencakup lagu daerah Indonesia serta alat musik tradisional Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan kedua materi tentang budaya tersebut biasanya hanya berupa video, audio, maupun gambar diam atau gambar dua dimensi yang hanya disajikan secara satu arah oleh guru kepada siswa. Sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru karena media-media tersebut tidak melibatkan aktivitas fisik siswa secara aktif (*hands on*). Dengan istilah lain, media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang masih konvensional. Penggunaan media pembelajaran konvensional akan membuat siswa mudah bosan karena pembelajaran bersifat monoton. Padahal media pembelajaran mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa (Nurrita, 2018; Audie, 2019). Selain itu, Supriyono (2018, hlm. 47) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena dapat memberikan pengalaman bermakna bagi para siswa.

Berdasarkan hasil studi pustaka dari berbagai sumber serta hasil wawancara terhadap guru kelas 4 di SDN 2 Kalaparea, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran belum digunakan media pembelajaran tentang keragaman budaya (alat musik tradisional dan lagu daerah) Indonesia yang berbasis teknologi

interaktif dan membuat siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran tersebut secara langsung (*hands on*). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang merangsang siswa untuk dapat *hands on* dalam kegiatan belajar, sekaligus melatih kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi, sehingga sesuai dengan perkembangan pembelajaran di abad 21 yang disarankan oleh Kemendikbud yaitu pembelajaran inovatif berbasis HOTS. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk mendesain dan membangun suatu media pembelajaran *Augmented Reality Memory Card Game* pada mata pelajaran IPS khususnya dalam materi keragaman budaya (alat musik tradisional dan lagu daerah) Indonesia yang ditujukan untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. Sehingga penelitian ini penulis beri judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* Materi Keragaman Alat Musik Tradisional dan Lagu Daerah Indonesia pada Pembelajaran IPS di Kelas 4 SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD?
- b. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD?
- c. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD?
- d. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui rancangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD.
- b. Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD.
- c. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD.
- d. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap rancangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut ini adalah manfaat dari penelitian ini.

- a. Bagi Siswa
Hasil dari penelitian ini memberikan motivasi dan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia serta menambah wawasan literasi teknologi digital.
- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game*.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran menggunakan media kartu permainan yang terintegrasi teknologi digital.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menjadi pengetahuan dan pemahaman awal agar dapat meningkatkan inovasi dalam pembangunan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini juga bermanfaat untuk melatih keterampilan mengajar peneliti. Melalui penelitian ini peneliti juga mempunyai kesempatan untuk membuat sebuah produk media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan dalam sistematika berikut: (1) BAB I Pendahuluan, (2) BAB II Kajian Pustaka, (3) BAB III Metode Penelitian, (4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, (5) BAB V Simpulan dan Saran, (6) Daftar Pustaka, Lampiran, dan Riwayat Peneliti. Poin-poin tersebut memiliki sub poin dengan penjelasan sebagai berikut.

- a. BAB I Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. BAB II Kajian Pustaka membahas mengenai kajian pustaka yang relevan dengan judul penelitian yaitu media pembelajaran, *Augmented Reality Memory Card Game*, konsep pembelajaran IPS di SD, karakteristik siswa di sekolah dasar, serta penelitian relevan.
- c. BAB III Metode Penelitian membahas mengenai metode penelitian, metode pengembangan media, partisipan dan tempat penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta analisis data.

- d. BAB IV Temuan dan Pembahasan membahas tentang temuan rancangan, pengembangan dan hasil rancangan, uji kelayakan, serta respon pengguna.
- e. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi membahas kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya bila akan melakukan penelitian serupa.

