

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu proses dari pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Surya (1981) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan”. Kegiatan belajar mengajar tidak akan terlepas dari komponen pembelajaran di dalamnya, karena hal ini juga menentukan keberhasilan belajar siswa. Maka dari itu, guru harus memperhatikan beberapa komponen dalam pembelajaran. Rusman (2016) mengungkapkan bahwa “komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, bahan atau materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran”. Salah komponen yang sangat berpengaruh terhadap daya minat siswa ialah dengan penyediaan fasilitas media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, menumbuhkan motivasi dan keinginan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memudahkan penafsiran data.

Sejalan dengan pernyataan berikut, Yunus (pada (Arsyad, 2017) dalam bukunya *Attarbiyatu wattaa’lim* mengungkapkan sebagai berikut : “Bahwasannya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.” Selanjutnya, Ibrahim (pada (Arsyad, 2017) menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena : “Media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi

siswa dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak mereka serta menghidupkan pembelajaran.”

Saat ini perkembangan teknologi sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat beberapa produk teknologi hadir untuk memudahkan pekerjaan manusia. (Riyana, 2009) menyebutkan, Di era Globalisasi saat ini teknologi mengalami perubahan yang sangat besar baik berupa perangkat lunak maupun perangkat kerasnya. Perubahan teknologi sangat berpengaruh pada perubahan hidup masyarakat dalam berbagai bidang, saat ini perangkat keras komunikasi yang paling kecil sudah memiliki kemampuan yang sangat besar untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, serta menyajikan informasi dan data (Mauludin et al., 2017).

Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan semakin terasa dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah yang lebih terbuka dan bermedia. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka tuntutan untuk peningkatan mutu dan kualitas pendidikan pun semakin besar. Diantara komponen pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu komponen pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Terkait pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, pada pembelajaran di SD pun dirasa sangat perlu memperhatikan pengembangan kemampuan siswa, salah satunya dalam pembelajaran IPS. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah dalam kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat sebagai aspek disiplin ilmu karena yang lebih dikhususkan ialah dalam bidang pedagogik dan psikologi serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang holistik. “*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities*

to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geographhy, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sosiology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science” (NCSS, 1993).

Program pendidikan IPS yang komprehensif terdiri dari empat dimensi, diantaranya, (1) Dimensi Pengetahuan, (2) Dimensi Keterampilan, (3) Dimensi nilai dan sikap, (4) Dimensi Tindakan (Sapriya, 2017). Penguasaan dan pengembangan dimensi dan struktur pembelajaran IPS sangat penting bagi guru karena siswa diharapkan memiliki kemampuan berfikir abstrak serta berfikir analisis. Untuk memfasilitasi kebutuhan ini, guru perlu mempersiapkan komponen-komponen pembelajaran dengan baik, serta media yang dapat mendukung pembelajaran siswa.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa guru di SDN Kencana Indah 3, beliau menginginkan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif dan mengikuti perkembangan jaman. Dengan demikian perlu adanya sebuah paradigma baru untuk menghasilkan insan-insan yang mampu berkompetisi secara global dengan kompetensi-kompetensi sebagai berikut : (1) Kreativitas, (2) Keterampilan memecahkan masalah, (3) Keterampilan teknologi informasi, (4) Keterampilan literasi informasi, (5) Keterampilan kolaborasi, (6) Fleksibilitas (Herlambang, 2018). Berdasarkan hal tersebut, pendidikan harus mengintegrasikan teknologi yang tepat untuk memaksimalkan pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi tersebut.

Salah satu teknologi yang menjadi *trend* saat ini adalah *augmented reality* berbasis *android smartphone*. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya 2 dimensi ataupun 3 dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata 3 dimensi kemudian memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (Gede et al., 2015). Teknologi AR banyak digunakan

pada bidang game, militer, kedokteran, serta hiburan. Penggunaan media AR dinilai sangat menarik penggunaannya sebagai media pembelajaran khususnya pada pelajaran yang membutuhkan visualisasi.

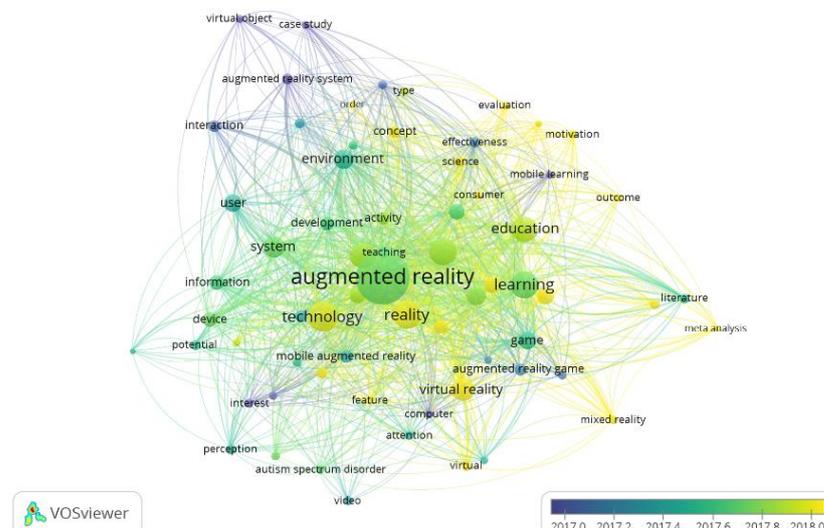
Hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *augmented reality* oleh (Nur Isa et al., 2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini sangat membantu guru dan siswa saat pembelajaran. Siswa juga dapat menggunakan media ini secara mandiri. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk materi pengenalan *hardware* bagi siswa SMKN 1 Ampek Angkek dengan hasil uji validitas yang dilakukan pada produk penelitian ini memperoleh nilai 0,81 (valid). Untuk hasil uji praktikalitas mendapatkan nilai 94,16 (sangat praktis). Sedangkan hasil uji efektivitas nilainya adalah 0,87 (efektif).

Penelitian selanjutnya yakni oleh (Fuada & Pradeka, 2022) peneliti mengemukakan bahwasannya aplikasi berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dapat membantu siswa atau mahasiswa dalam pemahaman kegiatan pembelajaran karena aplikasi ini dapat memberikan realisasi dunia virtual pada dunia nyata melalui visualisasi objek dua dimensi menjadi objek tiga dimensi yang dapat diinteraksikan seperti diputar dan digeser sehingga terlihat sisi bidang lainnya. Selain itu juga media pembelajaran ini sangat cocok dilakukan secara synchronous atau tatap maya.

Penelitian selanjutnya yakni oleh (Qorimah & Sutama, 2022) peneliti melakukan penelitian studi literatur dimana media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini memiliki peranan penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, selain itu dengan media AR ini juga mampu memberikan ruang siswa untuk berimajinasi sehingga hasil kognitif akan meningkat. Aspek yang diukur yaitu meliputi aspek mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya, hal tersebut memperkuat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang menerapkan fitur *augmented reality*. Di sekolah dasar khususnya pada muatan IPS yakni materi kenampakan alam geografis Indonesia cukup sulit untuk menghadirkan objek tersebut secara langsung. Namun dengan adanya *augmented reality* ini, siswa diharapkan mampu mengamati objek virtual 3 dimensi ini dan mampu membandingkan, mengelola dan menyampaikan hasil semuanya, selain itu media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini akan memberikan pengalaman belajar yang baru serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini pun dapat divariasikan dengan menggunakan buku saku sebagai *marker*, hal ini bertujuan agar siswa dapat membaca materi secara ringkas serta dapat dibaca kapanpun dan dimanapun secara ringkas.

Peneliti melakukan riset pada aplikasi VOSviewer, dan terlihat pada gambar 1.1 yang menjelaskan bahwa penelitian mengenai *Augmented Reality* ini terbilang baru. Sehingga peneliti semakin yakin untuk memperkenalkan serta menjadikan media pembelajaran ini sebagai suatu inovasi baru bagi sekolah dasar yang akan dituju oleh peneliti serta sekolah dasar lainnya.



Gambar 1. 1 VOSViewer penelitian terhadap media Augemented Reality

Dini Mega Hikmah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang disampaikan diatas, peneliti bermaksud untuk mendesain dan menciptakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang berisi materi kenampakan alam geografis Indonesia. Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan yang bertujuan menciptakan dan menguji produk. Dengan demikian atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kenampakan Alam kelas V untuk Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana kelayakan serta respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk merancang media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi kenampakan alam pada pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kelayakan serta respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi kenampakan alam di kelas V sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keyakinan dan bukti empirik tentang penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu penelitian ini digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana untuk meningkatkan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kemampuan dalam mengajar.

b. Bagi Sekolah

Dengan dirancangnya media pembelajaran ini, sekolah dapat meningkatkan rujukan serta bahan referensi untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran berbasis digital.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan minat dan motivasi belajar khususnya pada materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

d. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan serta pengalaman baru bagi guru serta menambah referensi guru terhadap media pembelajaran berbasis digital.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut :

a. Bab I : Pendahuluan

Pada Bab I ini disampaikan struktur pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

b. Bab II : Kajian Pustaka

Bab ini akan menjelaskan tentang pembelajaran IPS di SD, media pembelajaran, *augmented reality*, materi kenampakan alam dan penelitian relevan.

c. Bab III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.

d. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Bab ini memaparkan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian.

f. Bab V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini menjelaskan simpulan penelitian yang berisikan uraian padat dari hasil penelitian yang dilakukan, dan implikasi serta rekomendasi bagi pembaca.