

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan penting bagi manusia, masyarakat, dan negara. Dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia khususnya di bidang pendidikan, kita menghadapi sejumlah tantangan. Ini termasuk ketidakmerataan pendidikan di seluruh Indonesia, tingginya tingkat putus sekolah, dan masalah kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi beberapa entitas untuk mengintensifkan fokusnya pada kemajuan sektor pendidikan. Peningkatan mutu sekolah dapat dicapai melalui penerapan kemajuan dan penyempurnaan dalam proses pembelajaran di kelas. Kemanjuran proses pembelajaran ini bergantung pada keterlibatan substansial antara siswa dan guru dalam lingkungan pendidikan. Interaksi antara dosen dan mahasiswa memainkan peran penting dalam memastikan bahwa mahasiswa menerima, memahami, dan mengasimilasi informasi secara efektif.

Media yang digunakan guru dalam memberikan bahan pelajaran juga berdampak pada interaksi di dalam kelas selama proses belajar mengajar. Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas berbanding lurus dengan tingkat minat yang ditimbulkan oleh media yang digunakan dan efektivitas komunikasi guru dalam menyajikan informasi. Menurut Hamalik (seperti dikutip dalam buku Azhar Arsyad, 2015:19), integrasi media pembelajaran dalam proses pendidikan secara efektif dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan semangat belajar, dan menghasilkan hasil psikologis yang positif.

Materi pembelajaran sangat penting untuk memperlancar proses pembelajaran. Media pendidikan adalah instrumen yang memiliki kapasitas untuk memperoleh reaksi cepat dan efektif dari siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat dengan pesan-pesan yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu menjadi suatu topik atau tema yang terpadu dan saling berhubungan. Pembelajaran tematik di sekolah dasar meliputi pembelajaran berbagai mata pelajaran seperti IPS, IPA, matematika, bahasa, dan seni. Pembelajaran tematik adalah pendekatan pedagogi yang menggabungkan berbagai mata pelajaran menjadi satu topik atau tema yang kohesif, memungkinkan siswa untuk memahami sesuatu secara holistik dan bukan secara terpisah, seperti yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Majid (2014), pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan konsep-konsep dari disiplin ilmu lain. Teknik ini berupaya memfasilitasi perolehan pengetahuan siswa dan menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam.

Kemanjuran interaksi sepanjang proses belajar mengajar di kelas sangat bergantung pada media yang digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan konten. Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas berbanding lurus dengan tingkat minat yang ditimbulkan oleh media yang digunakan dan efektivitas komunikasi guru dalam menyampaikannya. Memanfaatkan media pendidikan memiliki banyak keuntungan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan penting dalam memperlancar proses pembelajaran di

era sekarang. Guru harus selalu mengikuti kemajuan teknologi agar tidak ketinggalan dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Mereka harus berperan sebagai fasilitator, khususnya dalam mengarahkan siswa dalam memanfaatkan beragam perangkat pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan variasi pembelajaran.

Namun pada kenyataannya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan masih kurang optimal. Banyak sekolah yang belum sepenuhnya menggunakan TIK sebagai media pembelajaran, dan ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi ini. Media pembelajaran berbasis TIK belum sepenuhnya siap digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Evolusi media pembelajaran selalu sejalan dengan kemajuan teknologi, mulai dari media cetak dan format audiovisual hingga pemanfaatan komputer. Augmented Reality (AR) adalah kemajuan terkini yang memungkinkan integrasi benda-benda virtual ke dalam lingkungan nyata. Augmented reality (AR) dapat diakses melalui komputer dan smartphone. Meskipun masih belum banyak dikenal di Indonesia, teknologi ini mulai menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir.

Tuntutan agar tenaga pendidik menguasai teknologi juga memengaruhi perubahan kurikulum. Namun, implementasi kurikulum 2013 mengalami berbagai kendala, termasuk distribusi buku guru dan siswa, pelatihan yang kurang optimal, kurangnya sarana dan prasarana, serta kesulitan guru dalam

mengajar berbasis TIK. Seiring dengan pernyataan tersebut, beberapa guru masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah, diskusi, praktik lab, dan kunjungan lapangan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah di lakukan dan di temani oleh salah satu guru kelas tinggi, para guru di SDN 065015 Medan mereka masih belum menerapkan pembelajaran berbasis “Augmented Reality” sebagai alat penyampaian materi di kelas. Mereka terus bergantung pada pemanfaatan media yang tidak rumit selama prosedur pembelajaran di kelas. Hal ini terkadang menimbulkan kebosanan bagi siswa karena mereka hanya menjadi penerima ceramah guru yang pasif, padahal untuk memahami informasi dalam Tematik memerlukan konsentrasi aktif, imajinasi, dan lingkungan belajar yang mendukung. Kita memerlukan media pendidikan yang dapat memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan dinamis. Tidak adanya pendekatan pembelajaran yang beragam yang digunakan cenderung menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga mempengaruhi kinerja akademik mereka di kelas. Hal ini terlihat dari hasil UTS (Unit Test Score) siswa pada tahun ajaran 2023/2024, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal 75, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

**Tabel 1. 1 Hasil UTS Siswa 2023/2024**

Kelas	KKM			
	50-59	60-75	76-85	86-100
IV A	9	11	8	2
IV B	8	13	6	3

Sumber: Diolah Pribadi

Dilihat dari kemampuan peserta didik seluruh kelas IV A dan IV B SDN 065015 Medan masih rendah, hal ini ditunjukkan dari 30 siswa pada kelas IV A yang memperoleh nilai 50-59 sebanyak 9 siswa, nilai 60-75 sebanyak 11, nilai 76-85 sebanyak 8, nilai 86-100 sebanyak 2 siswa. Pada kelas IV B yang memperoleh nilai 50-59 sebanyak 8 siswa, nilai 60-75 sebanyak 13, nilai 76-85 sebanyak 6, nilai 86-100 sebanyak 3 siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan tujuan untuk mengetahui “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis 3D Dan AR (*Augmented Reality*) Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 065015 Medan”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Semangat belajar siswa yang masih rendah karena media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar

2. Rendahnya hasil belajar siswa di SDN 065015 Medan yang dilihat dari hasil ujian tengah semester tahun ajaran 2023/2024.

3. Guru di SDN 065015 Medan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

4. Perkembangan teknologi *Augmented Reality* belum banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

5. Kemandirian siswa dalam pembelajaran kurang optimal

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih dalam, maka peneliti akan membatasi ruang lingkup penelitian ini. Maka penelitian ini dibatasi pada tema 3 subtema 1 pelajaran IPA dengan batasan masalah “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis 3D Dan AR (*Augmented Reality*) Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 065015 Medan tema 3 subtema 1 T.A 2023/2024”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana pengaruh media pembelajaran 3D berbasis AR (*Augmented Reality*) menggunakan assemblr edu terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas iv sdn 065015 medan T.A 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis 3D dan AR

(*Augmented Reality*) menggunakan assembler edu terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas iv sdn 065015 medan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan mampu dijadikan sebagai salah satu contoh dari inovasi yang cukup kekinian yang pada akhirnya diharapkan mampu menumbuhkan inovasi dan kreativitas guru dalam membimbing peserta didik pada pelajaran tema 3 subtema 1 di sekolah dasar melalui aplikasi assembler edu, sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat membangun siswa dalam kemampuan berpikir kritis.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan bisa jadi tambahan ilmu buat siswa dan untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi.

#### **b. Bagi Guru**

Bisa menjadi sumber inspirasi dan perspektif baru bagi para guru dalam meningkatkan kreativitas mereka dalam mengajar pelajaran tema 3 subtema 1 untuk siswa kelas IV di sekolah dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong pemikiran kritis.

**c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan memberikan ide bagus untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Assemblr Edu dengan baik.

**d. Bagi Peneliti**

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan bahwa mahasiswa keguruan akan lebih termotivasi untuk menjadi calon guru yang memiliki kemampuan menggabungkan assemblr edu dalam mendukung profesionalisme mereka dalam upaya menciptakan inovasi pembelajaran terbaru dan terfokus dalam mempersiapkan generasi emas untuk menghadapi tuntutan zaman saat ini.

**e. Bagi Penelitian Lain**

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tambahan bagi calon guru agar dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan membuat media interaktif yang berguna di dalam kelas.

