

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses transfer ilmu pengetahuan antara pendidik dan peserta didik menjalankan proses memberikan arahan serta bimbingan mengenai perkembangan seorang anak ke fase dewasa yang berlangsung sepanjang hidup yang dilakukan oleh pendidik. Dalam upaya untuk memperkaya ilmu pengetahuan ditempuh pendidikan baik dari lembaga formal juga non formal, menempa kepribadian diri, serta memberi arahan kepada partisipan yang dididik untuk menjadi individu yang semakin baik lagi. Menanamkan kebiasaan bagi peserta didik terhadap lingkungannya akan diberikan atau dipengaruhi oleh pendidikan dengan menempuh proses yang kompleks dan sistematis yang mengupayakan pada hal yang lebih baik dan positif. Oleh sebab itu, proses tersebut diyakini mampu menempa peserta didik menjadi pribadi yang dapat membawa dampak positif dengan memfungsikan dirinya secara bermanfaat bagi lingkungannya ataupun dalam kehidupan bermasyarakat.

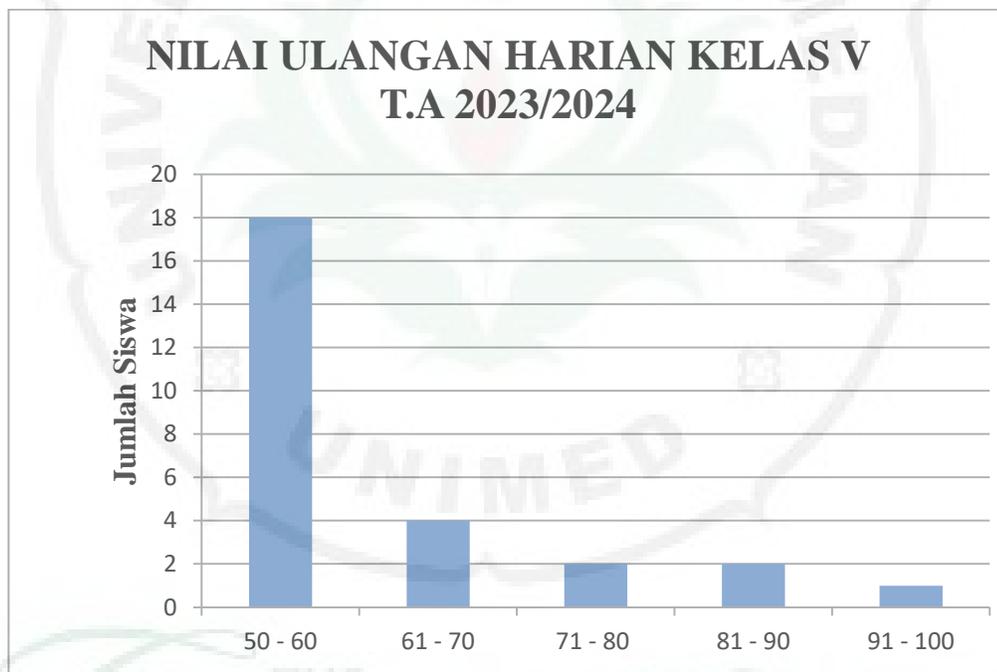
Hal yang menjadi daya pembeda manusia diantara makhluk hidup yang ada di bumi yakni dengan keberadaan pendidikan yang menjadikan pendidikan menduduki posisi yang krusial bagi kelangsung hidup setiap manusia. Melalui peningkatan mutu maupun kualitas pendidikan, maka dapat mencerminkan suatu bangsa sedang berupaya melakukan suatu kemajuan yang kini dicantumkan dalam tujuan pendidikan. Oemar Hamalik (2015, h. 19). Mengemukakan pendapatnya dengan menyatakan bahwa pendidikan yang berkualitas tinggi dapat mencapai tujuan untuk meningkatkan kemampuan individu, yang mencakup keterampilan kognitif dan

kepribadian yang baik. Model pembelajaran dan media pembelajaran menjadi bagian dari kebutuhan yang harus ada dalam proses pembelajaran. Metode atau kelompok strategi tertentu dikenal sebagai model pembelajaran bertujuan untuk mendorong siswa untuk bekerja sama selama proses belajar dan memastikan bahwa semua siswa memiliki penguasaan yang sama. Media pembelajaran dikenal sebagai alat dan sarana yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang dilakukan pada kesempatan ini dengan menggunakan model pembelajaran siklus 5E (*learning cycle 5E*). penyampaian pesan yang disalurkan oleh guru kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran disampaikan melalui sebuah media belajar yang diketahui sebagai sarana atau alat agar informasi yang diberikan dapat disimak dengan baik oleh peserta didik, selain itu melalui media peserta didik juga dapat meraba, melihat, dan menciptakan perhatian yang lebih produktif untuk mencermati apa yang hendak disampaikan. Upaya untuk memperjelas informasi dalam sebuah materi yang dikemas dari seorang guru adalah manfaat dari penggunaan media pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan daya indera, tenaga, waktu, dan ruang yang akan mempermudah proses pembelajaran. Salah satu bentuk kemajuan teknologi adalah penggunaan media. Untuk membuat pembelajaran di sekolah menarik dan menyenangkan bagi siswa, media pembelajaran adalah komponen penting.

Pelaksanaan observasi awal yang dilakukan dengan salah satu guru, tepatnya wali kelas V bernama Ibu Nurnilawati S.Pd di SDN 112319 Bulusari, didapatkan informasi bahwa buku paket dan penggunaan papan tulis yang tersedia yang merupakan fasilitas dari pemerintahan merupakan satu-satunya media yang

digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu Nurnilawati S.Pd Guru/Wali kelas V di SDN 112319 Bulusari didapatkan bahwa media pembelajaran baru belum pernah diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang lebih menyenangkan serta menghidupkan suasana belajar yang tentunya nanti dapat menjadikan peserta didik sebagai pembelajar yang antusias karena menarik minat belajarnya di dalam suasa kelas yang interaktif.

Gambar 1. 1 Hasil Ulangan Peserta Didik



Di kelas V SDN 112319 Bulusari, hasil belajar siswa masih rendah. Berdasarkan data nilai, hanya ada 5 siswa (18,51%) dari 27 siswa yang memiliki nilai di atas KKM, dan hanya 21 siswa (77,77%) memiliki nilai di bawah KKM. Nilai terendah adalah 50, nilai tertinggi 92 dan rata-rata kelas adalah 64,21. Dengan demikian, nilai siswa masih di bawah KKM. Setelah itu, guru tidak pernah menggunakan atau mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa

guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penguasaan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru tidak pernah menggunakan model pembelajaran 5E dalam kegiatan belajar mengajar, proses belajar mengajar sangat membosankan, dan tidak ada media pembelajaran yang tersedia.

Mengikuti pada kesenjangan yang telah ditemukan tersebut, peneliti hendak membuat media pembelajaran yang berifat menarik dan menciptakan suasana belajar yang menarik berbasis Assemblr Studio berdasarkan masalah tersebut. Assemblr ialah salah satu aplikasi 3D/4D terbaik yang mendorong siswa untuk membangun dan merancang dan memahami hal-hal yang dibelajarkan kepada mereka. Platform sederhana menawarkan lingkungan belajar interaktif yang memungkinkan penciptaan proyek inovatif yang menggunakan Augment Reality dan Virtual Reality.

Teknologi yang dikenal sebagai Augmented Reality mengintegrasikan objek buatan komputer berukuran dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata. Dengan demikian, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ismayani (2020, h. 3) yang menyatakan bahwa objek AR dapat membantu pengguna mengembangkan perspektif baru yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan dunia nyata. Hasil menunjukkan bahwa SDN 112319 Bulusari belum pernah menggunakan Assemblr Studio sebagai media pembelajaran untuk mengajar. Itu pasti akan menjadi kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan media tersebut sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas siswa. Suatu aplikasi yang memberikan peluang kepada peserta didik dalam aktivitas belajarnya menjadi semakin menyenangkan, bersifat kolaboratif dan interaktif dengan *Augmented Reality* dikenal dengan nama *Assemblr Studio* (Qorimah & Sutarna, 2022, h. 2). Usaha yang bisa dilaksanakan sebagai solusi

pemecahan kesenjangan seperti yang diungkapkan tersebut dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran yang diaplikasikan di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Assemblr Studio berbasis 5E berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Oleh karena itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk melangsungkan penelitian tentang "Pengembangan media Assemblr Studio Berbasis 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 112319 Bulusari T.A 2023/2024".

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan siswa hanya bersifat media cetak
2. Pemanfaatan pengetahuan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar belum terlaksana dengan baik karena kurangnya kemampuan guru dalam merancang media berbasis teknologi.
3. Keterampilan guru membuat media pembelajaran yang kreatif dengan karakteristik peserta didik disekolah dasar masih rendah
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN 112319 Bulusari

1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang serta uraian 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 8 subtema 1 dengan batasan masalah "Pengembangan Media Assemblr Studio Berbasis 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 112319 Bulusari T.A 2023/2024"

1.4 Rumusan Masalah

Tahapan setelah menetapkan batasan masalah ialah membuat rumusan masalah yang menjadi titik tentu untuk mengarahkan apa-apa saja yang perlu dijawab atau dicari dalam penelitian ini yang menjadi objek pembahasan. Berikut ini diuraikan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini.

1. Bagaimana kelayakan media *assemblr studio* berbasis *5E* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 112319 Bulusari T.A 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan kelayakan media *assemblr studio* berbasis *5E* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 112319 Bulusari T.A 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan kelayakan media *assemblr studio* berbasis *5E* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 112319 Bulusari T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diuraikan dibawah ini diselaraskan dengan rumusan masalah yang sudah dinyatakan di atas, sehingga tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Untuk menentukan apakah media assembler studio berbasis 5E berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 112319 Bulusari TA pada tahun 2023/2024
2. Untuk mengetahui apakah mungkin untuk menggunakan media assembler studio berbasis 5E untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 112319 Bulusari T.A. pada tahun 2023/2024?
3. Untuk menentukan apakah media assembler studio berbasis 5E berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 112319 Bulusari T.A. pada tahun 2023/2024?

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini akan menambah dan memperkaya pengetahuan dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan media pembelajaran *Assemblr Studio* yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, diharapkan dapat berguna sebagai bahan pijakan berikutnya yang terkait dengan model pembelajaran 5E.

1. Manfaat Praktis

- a Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti, khususnya tentang penggunaan aplikasi Assembly Studio sebagai media pembelajaran.
- b Peneliti menaruh harapan bahwa hasil penelitian ini juga memberikan sumbangsi kebermanfaatan dengan kuantitas yang banyak bagi guru yang tentunya akan memberitahukan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar terpenuhinya kebutuhan belajarnya yang media ini nanti akan menjadi media bermutu untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih interkatif dan inovatif.
- c Selanjutnya, penelitian ini akan bermanfaat bagi peserta didik karena dapat menjadi sumber pengetahuan tambahan bagi mereka yang belajar.
- d Kemudian harapan yang ditaruh peneliti kepada pihak seekolah dengan adanya hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan sumbangsi berbentuk ide yang ideal dan dapat dimanfaatkan secara bijak khususnya dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis *Assemblr Studio*.

Bagi penelitian lain, Menambah wawasan sebagai calon seorang guru, sehingga dapat dilakukan inovasi pembelajaran dengan mendesain atau menciptakan media interaktif yang berguna pembelajaran di kelas



THE
Character Building
UNIVERSITY