

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Transformasi kurikulum dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka membawa berbagai perubahan bagi pendidikan di Indonesia. Salah satu perubahan tersebut dapat dilihat pada prinsip pembelajaran yang menjadi acuan dalam penerapannya. Salah satu prinsip pembelajaran yang menjadi fokus dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan (Jamila, 2023, h. 306). Pada prinsip ini, pendidik berupaya untuk mengintegrasikan kehidupan berkelanjutan pada berbagai kegiatan pembelajaran (Kemendikbud, 2022, h. 7). Sehingga, diperlukan inovasi yang terus dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan prinsip tersebut agar pembelajaran tidak hanya bersifat teori semata, tetapi juga relevan dengan masa depan siswa yang berkelanjutan.

Salah satu inovasi untuk mewujudkan prinsip pembelajaran yang berorientasi pada masa depan berkelanjutan adalah pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran yang relevan. Hal ini dikarenakan keberadaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Tamba, 2020, h. 245). Di sisi lain, perkembangan teknologi yang semakin pesat turut membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Ditambah lagi dengan kondisi ideal yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah media yang dapat bisa membuat siswa belajar dengan aktif dan mandiri. Sehingga, kemajuan

teknologi sebagai alat bantu pengajaran dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Simanjuntak (2021, h. 271) yang menyatakan bahwa di zaman modern ini, penggunaan media yang sejalan dengan kemajuan teknologi informasi sangat tepat dilakukan, karena sejatinya generasi masa kini tidak lepas dari perkembangan teknologi.

Salah satu teknologi yang dapat dikembangkan adalah *Augmented Reality* dalam media pembelajaran. *Augmented Reality* merupakan suatu teknologi yang dapat membuat penggabungan dunia maya dan dunia nyata menjadi mungkin. Implementasi *Augmented Reality* pada media pembelajaran ini dilakukan dengan menuangkan materi pembelajaran dalam bentuk visual, baik dua maupun tiga dimensi. Teknologi ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan visualisasi yang lebih menarik dan interaktif, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang abstrak atau sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau gambar statis. Konsep tersebut diharapkan dapat menunjang implementasi prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan dan relevan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki urgensi dalam prinsip penerapan *Augmented Reality* adalah IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang mengacu pada merdeka belajar di SD. Sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya dan kearifan lokal, pembelajaran IPAS bertujuan untuk mewadahi siswa mengeksplor keberagaman kearifan lokal. Namun, tidak semua elemen dalam pembelajaran IPAS dapat dihadirkan secara langsung di depan siswa. Sehingga guru dapat

mengakalinya dengan mengadakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa tanpa harus mendatangkan semua elemen pembelajaran yang hendak diberikan pada siswa. Melalui media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan objek-objek budaya Indonesia secara langsung dalam bentuk tiga dimensi, sehingga mereka tidak hanya mempelajari informasi secara teoritis, tetapi juga dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara pada 11 Desember 2023 di SD Negeri 010028 Simpang Empat yang dilakukan dengan guru wali kelas IV, ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* belum pernah digunakan. Sedangkan pemanfaatan teknologi lainnya yang dapat dijadikan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran masih belum dioptimalkan. Sehingga, media yang dimanfaatkan sejauh ini terbatas pada media konvensional seperti buku teks pelajaran dan poster sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media konvensional ini menyebabkan kegiatan pembelajaran berfokus pada guru yang berakibat siswa kurang aktif dan mandiri dalam belajar. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara idealisasi penggunaan media pembelajaran dalam penerapan Kurikulum Merdeka dengan realita yang ditemukan di SD Negeri 010028 Simpang Empat. Dari kegiatan wawancara tersebut, didapati juga bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi yang dijelaskan dengan media konvensional. Hal ini dapat disimpulkan guru berdasarkan evaluasi hasil belajar siswa dengan penggunaan media tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi terhadap pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut yang mendorong peneliti untuk meneliti dan

mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami siswa. Artinya, penggunaan media ini nantinya dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan akan bermanfaat bagi siswa di masa mendatang. Dengan adanya media ini dimaksudkan untuk membantu guru sekolah dasar yang konsep pembelajarannya bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya kesenjangan antara idealisasi dan realita dalam implementasi Kurikulum Merdeka.
2. Terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran yang menunjang prinsip penerapan Kurikulum Merdeka.
3. Beberapa siswa terkendala dalam memahami materi jika hanya belajar dari media konvensional sehingga diperlukan media pembelajaran relevan agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa poin permasalahan yang telah dijabarkan, maka permasalahan akan dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat T.A 2024/2025?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat T.A 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya

Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat T.A
2024/2025.

2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat T.A
2024/2025.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat T.A
2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan pertimbangan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran selanjutnya, terutama media pembelajaran berbasis *Augmenteed Reality*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Dapat memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia secara mandiri, serta meningkatkan semangat belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi guru

Dapat mempermudah guru dalam memberikan materi, mengingat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di

sekolah belum optimal. Selain itu, juga dapat menjadi referensi terkait alternatif media pembelajaran, sehingga guru juga dapat termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan lebih menarik.

1.6.2.3 Bagi sekolah

Dapat bermanfaat sebagai contoh pengembangan media pembelajaran, terutama media pembelajaran *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sehingga sekolah lebih peka terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran yang relevan dan menarik.

1.6.2.4 Bagi peneliti

Dapat menjadi sarana bagi peneliti dalam mengimplementasikan wawasan dan pengetahuan yang didapatkan di perkuliahan sekaligus menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

1.6.2.5 Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan bahan acuan dan pembanding bagi peneliti yang ingin meneliti dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.