

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini, dunia teknologi informasi mengalami kemajuan yang luar biasa, berpengaruh besar pada sektor pendidikan. Kemajuan dalam bidang ilmu dan teknologi memberikan efek yang signifikan terhadap perbaikan mutu guru di Indonesia. Proses pembelajaran di pendidikan perlu bersifat interaktif, mampu menstimulasi, dan menantang, sehingga bisa mempertinggi kualitas serta semangat selama proses belajar mengajar. Tantangan global menuntut institusi pendidikan agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi demi meningkatkan standar pendidikan. Oleh sebab itu, para pendidik yang berperan sebagai fasilitator dituntut untuk memastikan bahwa media dan konten pembelajaran yang digunakan berkualitas tinggi dan lebih inovatif dalam perkembangannya. Usaha untuk meningkatkan mutu pembelajaran terus dilakukan dan diimplementasikan guna memperbaiki kualitas metode pengajaran. Dengan adanya peningkatan dalam mutu pendidikan, motivasi belajar siswa juga akan mengalami peningkatan. Peserta didik akan mengembangkan sikap yang lebih positif, mendapatkan beragam informasi serta keterampilan, dan memiliki pemahaman yang lebih jelas mengenai hal-hal yang mereka pelajari (Suhadi, 2020).

Kimia adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah menengah. Kimia bukanlah suatu mata pelajaran baru bagi siswa, namun seringkali siswa menganggap materi pelajaran tersebut rumit dan sulit untuk dipelajari (Nainggolan & Pw, 2019).

Salah satu materi kimia yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi ikatan kimia. Materi ikatan kimia berkaitan dengan konsep-konsep seperti pengisian elektron pada kulit-kulit atom, penentuan elektron valensi, konfigurasi elektron, kestabilan elektron, maupun penggambaran lambing lewis (Shelawaty *et al*, 2016). Materi ikatan kimia juga sebuah proses fisika yang bertanggungjawab dalam interaksi gaya tarik menarik antara dua atom atau molekul yang menyebabkan suatu senyawa diatomik atau poliatomik menjadi stabil (Mamangkai *et al*, 2019).

Pada saat wawancara dengan guru kimia di SMA Negeri 1 Salak, dalam pembelajaran kimia guru masih menggunakan media yang terbatas berupa buku paket dan papan tulis menjadikan guru sebagai pusat belajar dimana hal ini mengakibatkan siswa kurang dalam pembelajaran. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dimana siswa terbiasa hanya mencatat dan mendengarkan guru menjelaskan saja hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam bertanya terkait materi yang belum dipahami, siswa juga masih sulit

dalam menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan oleh guru yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi sedemikian rupa sehingga menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran melibatkan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara fisik (Setiawan *et al.*, 2021). Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang menarik untuk memecahkan permasalahan pembelajaran ikatan kimia, sehingga mengubah cara berpikir siswa dari pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan praktis adalah media *Augmented Reality* (Nurfadhillah *et al.*, 2021).

Media *Augmented Reality* adalah media berbasis teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi lalu memproyeksikan benda maya tersebut seolah menjadi nyata. Dengan demikian *Augmented Reality* dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memproyeksikannya secara real time. *Augmented reality* merupakan sebuah konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata yang ditunjuk sehingga batas antara keduanya menjadi semakin tipis. *Augmented Reality* dapat menciptakan interaksi antara dunia nyata dengan dunia maya, semua informasi dapat ditambahkan sehingga informasi tersebut ditampilkan secara real time seolah-olah informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata. Untuk keberlangsungan proses pembelajaran dibutuhkan motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran (Mustaqim, 2016).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar akan lebih baik dalam menerima pelajaran atau sikap yang ditimbulkan oleh siswa akan menjadi lebih positif dalam pembelajaran (Budiariawan, 2019). Motivasi seseorang dapat dipengaruhi oleh 2 hal, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dari dalam diri seseorang (internal) diantaranya adalah fisik, sikap, minat, bakat dan emosi sedangkan faktor dari luar diri seseorang (eksternal) diantaranya keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan tempat tinggal (Djarwo, 2020). Penelitian Bau, dkk (2022) menunjukkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* pada pembelajaran materi struktur atom dapat meningkatkan motivasi belajar siswa). Ketika motivasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Dakhi, 2020). Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran (Simatupang, 2021). Penelitian Thahir & Kamaruddin (2021) menunjukkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Gowa.

Pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* pada materi ikatan kimia diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, karena media ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat menarik perhatian, dan motivasi peserta didik untuk mempelajari ikatan kimia. Berdasarkan hal-hal tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “ **Pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia** ”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru
2. Hasil belajar kimia masih rendah
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar
3. Media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar kurang bervariasi

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini membahas Pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pokok bahasan yang digunakan dalam pembelajaran kimia pada penelitian ini yaitu Ikatan Kimia kelas X SMA semester genap berdasarkan kurikulum Merdeka
2. Media pembelajaran *Augmented Reality*
3. Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), C6 (evaluasi).
4. Motivasi peserta didik yang diukur adalah motivasi eksternal

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi ikatan kimia ?
2. Bagaimana pengaruh media *Augmented Reality* terhadap hasil siswa pada pembelajaran materi ikatan kimia ?
3. Bagaimana korelasi antara motivasi dan hasil belajar siswa yang di belajarkan menggunakan media *Augmented Reality*?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi Ikatan Kimia.
2. Untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran materi Ikatan Kimia .
3. Untuk mengetahui korelasi antara motivasi dan hasil belajar siswa yang di belajarkan menggunakan media *Augmented Reality* pada pembelajaran materi Ikatan kimia

### 1.7 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

#### 1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan daya analisis siswa dan hasil belajar siswa pada materi Ikatan Kimia. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi siswa di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran Kimia di SMA

#### 2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi bagi guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Augmented Reality* pada materi Ikatan Kimia

#### 3. Bagi Penelitian yang lain

Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti tentang pembelajaran di kelas menggunakan media Ikatan Kimia pada materi Ikatan Kimia . Selain itu, diharapkan bisa menjadi refrensi untuk penelitian selanjutnya.

#### 4. Bagi Sekolah

Memberikan salah satu alternatif kegiatan pembelajaran bagi sekolah untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di sekolah.

#### 5. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

#### 6. Bagi Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY