

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting untuk meningkatkan potensi siswa dalam kehidupan sehari-hari di masa depan. Hal tersebut sesuai pada penjelasan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada pendidikan tersebut, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya maka dibutuhkan peran tenaga pendidik yang profesional dalam keberhasilan suatu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar memperoleh pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran yang efektif dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai dan membantu meningkatkan minat dan hasil belajar. Salah satu upaya untuk mencapai keefektifan pembelajaran adalah dengan memilih metode mengajar dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sesuai dengan yang dikatakan oleh (Hasan, 2021) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Berdasarkan penjelasan tersebut maka media pembelajaran hendaknya dibuat semenarik mungkin sehingga siswa termotivasi serta mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna sesuai dengan karakteristik siswa, gaya belajar siswa dan sesuai dengan kondisi lingkungan.

Kehidupan di abad-21 sangat berbeda dari zaman sebelumnya, dimana hampir semua aktivitas tidak terlepas dari teknologi digital untuk berbagai bidang (Farida, 2019). Pendidikan merupakan salah satu bidang yang merasakan manfaat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu perkembangan teknologi saat ini, yaitu dengan adanya *android/smartphone*. Namun, Penggunaan *android/smartphone* di sekolah atau lembaga pendidikan sampai sekarang masih dibatasi dan diawasi atau bahkan dilarang apabila dioperasikan selama proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan karena aktivitas menggunakan *android* mengganggu lingkungan sekolah dan mengganggu konsentrasi dalam proses pembelajaran. Disamping terdapat tantangan, apabila dilihat dengan cermat dan kreatif keberadaan *smartphone/android* membawa peluang besar untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi di

zaman sekarang ini memberikan keuntungan dalam mencari informasi dan materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate yaitu Ibu Tasya Indriani, S.Pd., diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran terdapat hambatan penyampaian materi dikarenakan masih ada siswa yang kurang lancar membaca dan menulis sehingga perlu perhatian dan waktu yang lebih dalam penyampaian materi kepada siswa tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih mengajar dengan metode ceramah, dan penugasan serta pembelajaran berpusat kepada guru. Dalam memanfaatkan media pembelajaran, guru masih berpatokan kepada buku ajar namun sesekali guru juga memanfaatkan infokus dan menampilkan video yang hanya bersumber dari internet atau *youtube*. Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi peserta didik dalam belajar dikarenakan kurang mampu menarik perhatian dari peserta didik, menjadikan peserta didik kurang aktif dan kurang antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran tersebut jika berlangsung terus menerus akan bermuara pada rendahnya hasil belajar siswa. Berikut perolehan hasil belajar tematik muatan materi IPA kelas VI-C.

Tabel 1. 1. Tabel Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas VI-C

No	KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≤ 70	Belum Tuntas	12	50%
2.	≥ 70	Tuntas	12	50%
Jumlah siswa			24	100%

Sumber: Guru Kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate

Berdasarkan tabel 1.1 diatas, dapat disimpulkan nilai hasil belajar muatan materi IPA kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate yang tuntas melampaui KKM sebanyak 12 siswa atau sekitar 50% dari 24 siswa. Sedangkan nilai hasil belajar siswa yang belum tuntas melampaui KKM sebanyak 12 siswa atau sekitar 50% dari 25 siswa. Dari tabel di atas membuktikan bahwa masih banyak nilai siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada tematik muatan materi IPA. Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menyediakan perangkat pembelajaran yaitu, media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan edukatif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan masalah di atas perlu dilakukan pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Salah satu media pembelajaran efektif, kreatif dan edukatif dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *android*. *Augmented Reality* merupakan sebuah terobosan dan inovasi bidang multimedia dan *image processing* yang sedang berkembang. Teknologi ini mampu mengangkat sebuah benda yang sebelumnya datar atau 2D, seolah-olah menjadi nyata bersatu dengan lingkungan sekitarnya (Ariftama, 2017). Mustaqim & Kurniawan (2017), *Augmented Reality* juga dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek.

Penelitian sebelumnya yang telah dilaksanakan oleh (Nurjanah, 2021) yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Subtema 1 Menggunakan

Augmented reality (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas VI-C di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2021/2021”. Hasil penelitian tersebut adalah telah menghasilkan media pembelajaran pada subtema 1 menggunakan *augmented reality* berbasis android dengan hasil validasi oleh media memperoleh skor akhir sebesar 42% dengan persentase kelayakan sebesar 95,45% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil *test* peserta didik yang memenuhi nilai ketuntasan atau KKM pada tahap *pretest* sebesar 60% sedangkan pada tahap *post test* nilai ketuntasan peserta didik naik sebesar 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* berbasis android sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Tema 1 Subtema 1 di Kelas VI SD Negeri 106163 Medan Estate”. Media *augmented reality* berbasis android diharapkan dapat menjadi media yang efektif dan praktis agar dapat membantu mengatasi kesulitan mengajar yang dialami guru serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada tema 1 subtema 1 siswa kelas VI.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Smartphone/android* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif namun penggunaan *smartphone/android* masih dibatasi atau bahkan dilarang apabila dioperasikan selama proses pembelajaran.

2. Peserta didik kurang aktif dan antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Guru memiliki hambatan dalam penyampaian materi dikarenakan masih ada siswa yang kurang lancar dalam membaca dan menulis serta hasil belajar siswa yang rendah.
4. Pada kegiatan pembelajaran masih mengedepankan peran guru sebagai pusat (*teacher-centered*)

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian agar penelitian lebih terarah yaitu, Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Subtema 1 Muatan Materi IPA Kelas VI di SDN 106162 Medan Estate.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis Android pada Tema 1 Subtema 1 di Kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) berbasis Android pada Tema 1 Subtema 1 di Kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate?

3. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) berbasis Android pada Tema 1 Subtema 1 di Kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate?

1.5 Tujuan Masalah

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *augmented reality* (AR) berbasis android pada tema 1 subtema 1 di kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *augmented reality* (AR) berbasis android pada tema 1 subtema 1 di kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) berbasis android pada tema 1 subtema 1 di kelas VI-C SD Negeri 106162 Medan Estate.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media berupa media pembelajaran *augmented reality* (AR). Dengan adanya penelitian ini, bermanfaat dalam pemecahan permasalahan pendidikan yang keadaannya perlu dipecahkan, seperti penggunaan media pembelajaran *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat bersemangat belajar dan dapat fokus dalam pembelajaran pada Tema 1 Subtema 1 dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* (AR) berbasis Android yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

b. Bagi Guru

Dengan adanya produk yang dihasilkan ini dapat membantu dan menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif, efektif dan efisien.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan edukatif yaitu media pembelajaran berbasis *augmented reality* berbasis android.