

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Inovasi dalam media pembelajaran menjadi sebuah tuntutan pendidikan pada era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif serta efektif juga semakin terbuka ditengah perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan yakni bagaimana seorang pengajar mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak agar mudah dipahami oleh peserta didik, terutama jenjang pendidikan dasar. Pengembangan media yang inovatif, pemanfaatan alat bantu visual, serta integrasi teknologi edukasi guna menjamin transfer pengetahuan dapat berlangsung secara efektif dan menarik.

Media pembelajaran tradisional seperti buku teks konvensional kerap kali dirasa kurang mampu menarik atensi dan minat belajar peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran, media konvensional juga sulit memfasilitasi pemahaman peserta didik akan konsep lebih mendalam. Keterbatasan media konvensional seringkali menyulitkan siswa dalam membayangkan dan menginternalisasi materi-materi pelajaran yang diberikan oleh guru mulai dari keterbatasan visualisasi yang lebih dominan dua dimensi. Buku teks yang didominasi oleh teks panjang dan ilustrasi yang minim, serta alat peraga yang kurang menarik, menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Padahal, siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang konkret dan melibatkan pengalaman nyata, bukan hanya sekadar membaca atau mendengarkan penjelasan guru (Alkasima, 2022).

Kondisi ini diperparah dengan pengulangan materi yang berlebihan, yang semakin menurunkan minat siswa terhadap pembelajaran. Tentunya semua harus di inisiasi oleh guru dalam mengembangkan media-media pembelajaranyang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik itu sendiri dalam perencanaan pembelajarannya. Menyikapi tantangan tersebut, banyak upaya pengembangan media pembelajaran yang terus dilakukan. Salah satu alternatif media pembelajaran yang berpotensi untuk menumbuhkan atensi dan minat belajar peserta didik adalah *Pop-Up Book*. Media tersebut mengandung elemen tiga dimensi yang dapat bergerak dan mampu memberikan pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih nyata dan interaktif, sehingga mampu memvisualisasikan konsep- konsep abstrak yang hendak diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Guru memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Guru yang berkualitas tidak hanya mampu menyampaikan materi pembelajaran yang baik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif dan memotivasi siswa serta mampu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Menurut Charles F (dalam Kristanto, 2016) bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Temuan- temuan penelitian mengemukakan bahwa adanya interaksi dari penggunaan media pembelajaran dalam menentukan hasil belajar siswa, artinya menguasai media pembelajaran akan memperbesar kemungkinan bahwa materi akan mudah dipahami oleh siswa dan pembelajaran tidak terasa membosankan.

Lebih lanjut, perkembangan teknologi yang kian pesat menawarkan teknologi *Augmented Reality (AR)* yang berpotensi memiliki peluang yang signifikan untuk memperkaya pengalaman belajar menggunakan *Pop-Up Book*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang dapat menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata secara *real-time*. Dengan mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* ke dalam *Pop-Up Book*, elemen-elemen tiga dimensi tidak hanya dapat dilihat secara fisik, melainkan dapat berinteraksi dengan lingkungan digital, memuat informasi tambahan, animasi serta elemen interaktif lainnya.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan dan efektifitas media pembelajaran *Pop-Up Book* 3 dimensi berbasis *Augmented Reality* masih relatif terbatas, terutama untuk pelajaran pendidikan Pancasila. Belum banyak kajian yang mendalam untuk mengeksplorasi bagaimana desain, fitur interaktif dan implementasi *AR* dalam *Pop-Up Book* dapat secara optimal meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* 3 dimensi berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar Negeri 060969. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik, serta memberikan wawasan empiris mengenai potensi integrasi teknologi *Augmented Reality* dalam media pembelajaran.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama yang melatarbelakangi penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book 3 dimensions* berbasis *Augmented Reality*, antara lain:

1. Kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif untuk menjelaskan konsep pelajaran yang masih abstrak.
2. Keterbatasan media pembelajaran konvensional untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak.
3. Potensi teknologi *Augmented Reality* yang belum optimal digunakan pada pelajaran pendidikan Pancasila.
4. Kurangnya atensi dan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran dalam kelas.
5. Minimnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengujian media ini hanya meliputi pengujian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media.
2. Penelitian ini akan fokus pada proses perancangan, pengembangan dan validasi media pembelajaran *Pop-Up Book 3 Dimension* berbasis *Augmented Reality* serta hasil belajar siswa.

3. Hasil belajar yang diukur hanya difokuskan pada hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, serta mempertimbangkan batasan-batasan penelitian yang telah ditetapkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *Pop-Up Book 3 Dimensions* berbasis *Augmented Reality* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila ?
2. Bagaimana kepraktisan media *Pop-Up Book 3 Dimensions* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran?
3. Bagaimana keefektifan media *Pop-Up Book 3 Dimensions* berbasis *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media *Pop-Up Book 3 Dimensions* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media *Pop-Up Book 3 Dimensions* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Pop-Up Book 3 Dimensions* berbasis *Augmented Reality* pada proses pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis, yakni sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book 3 dimensions* berbasis *Augmented Reality* diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu pengetahuan, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik diharapkan lebih bahagia dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
- b. Peserta didik diharapkan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

- a. Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik untuk menanggulangi kebosanan peserta didik selama pembelajaran berlangsung
- b. Membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pembelajaran, terutama dalam pengembangan media di Sekolah Dasar Negeri 060969 Medan Belawan.

4. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas tentang cara menggunakan media pembelajaran yang efektif, serta untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin menyelidiki dan mengkaji masalah yang sama di masa mendatang

