

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar merupakan aktivitas sepanjang hayat yang bertujuan untuk membentuk perubahan perilaku peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan (Dalimunthe dkk., 2025 h. 2580). Aktivitas ini mencakup peningkatan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor pada peserta didik (Sardiman, 2024, h.1). Proses belajar yang efektif memerlukan metode pengajaran serta media pembelajaran yang memadai untuk memastikan peserta didik mendapat pemahaman komprehensif terkait materi pelajaran secara menyeluruh, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membentuk karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Manurung dkk., 2024 h. 179).

Belajar merupakan proses yang menimbulkan transformasi pada pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik melalui interaksi intensif dengan lingkungan dan materi yang tersedia. Efektivitas proses ini tergantung pada peran guru serta ketersediaan media dan sumber belajar yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Penerapan teknologi pendidikan memungkinkan peserta didik bisa mengakses informasi dengan lebih cepat, fleksibel, serta kontekstual, sekaligus memperkuat interaktivitas dan daya tarik dalam proses pembelajaran (Iskandar dkk., 2023, h.1).

Media pembelajaran berperan krusial dalam mendukung keberhasilan belajar. Teknologi pendidikan yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur,

ide, alat, dan organisasi yang dapat meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran (Sukiman, 2015, h.23). Beberapa penelitian mengkonfirmasi bahwa integrasi media digital interaktif dan teknologi pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman konseptual peserta didik. (Muslim, 2023) menemukan bahwa media digital interaktif berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu Tegar Putra Socrates (2022) dan (Contreras dkk., 2022) mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik memperkuat keterampilan berpikir kritis dan mendapat pemahaman yang lebih komprehensif terkait konsep.

Sejalan dengan capaian pembelajaran yang perlu dimiliki guru sebagai lulusan guru profesional yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 56 Tahun 2022 terkait Standar Pendidikan Guru, dinyatakan bahwasanya “Guru harus memiliki kompetensi pemahaman peserta didik dengan memberi layanan pembelajaran yang mendidik kepada peserta didik sejalan atas karakteristiknya, teknologi informasi dan komunikasi diterapkan dalam perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta pengelolaan pembelajaran untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif” (Permendikbud Nomor 56, 2022, h.1). Hal ini menyoroti pentingnya guru memilih media pembelajaran yang tepat untuk menghasilkan peningkatan keterlibatan peserta didik pada proses belajar.

Meskipun teori dan penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya media interaktif, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kendala yang perlu mendapatkan perhatian. Sesuai hasil observasi serta wawancara bersama guru

kelas IV SDN 066435 Medan, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih mengandalkan modul cetak dan buku paket dengan dukungan penjelasan lisan serta sesekali penggunaan gambar atau video sederhana dari *youtube*. Namun, media digital interaktif dan terintegrasi belum dimanfaatkan sepenuhnya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dalam penerapan teknologi pembelajaran, khususnya dalam hal penguasaan dan pengembangan media digital yang lebih mutakhir, sehingga guru masih menggunakan media yang tersedia secara umum.

Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton sehingga sebagian peserta didik menjadi kurang aktif, bosan, dan kehilangan fokus. Padahal, materi Pendidikan Pancasila yang bersifat konseptual dan abstrak membutuhkan visualisasi konkret agar lebih mudah dipahami. Akibatnya, pemahaman konseptual dan hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Hal tersebut selaras dengan (Marenden dkk., 2021) yang menemukan bahwasanya kurangnya variasi dalam pembelajaran dapat menurunkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Hasil pra-penelitian di kelas IV SDN 066435 Medan menunjukkan data sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD

KKTP	Nilai	Siswa	Persentase
75	<75	15	60%
	75	3	12%
	>75	7	28%
Jumlah		25	100%

Sumber: Hasil belajar dari Guru Kelas IV SDN 066435 Medan

Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa dari 10 dari 25 peserta didik atau 40% telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP), sementara 15 peserta didik atau 60% lainnya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 066435 Medan masih belum merata. Selain itu, proses pembelajaran seringkali monoton, yang mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk menarik perhatian dalam mendukung proses pembelajaran mereka.

Selain keterbatasan media, pembelajaran yang bersifat monoton berdampak pada pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan. Kurangnya variasi dalam metode dan media menyebabkan keterlibatan peserta didik rendah, sehingga proses belajar belum berjalan secara optimal. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif dan praktis yang mudah diterapkan untuk mendukung pemahaman konseptual dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Sebagai upaya pemecahan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis digital telah muncul sebagai alternatif yang relevan dalam proses pembelajaran. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi menghasilkan peluang luas untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel dan individual (Ratno dkk., 2025 h. 672). Salah satu kemungkinan pengembangan lebih lanjut adalah *E-Modul Interaktif berbasis Augmented Reality*. Teknologi *Augmented Reality* memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif. Hal ini

menjadikan peserta didik bukan sekadar membaca ataupun melihat gambar, namun juga berinteraksi secara langsung pada animasi 3D yang kontekstual dengan materi. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwasanya media berbasis *Augmented Reality* bisa membantu peserta didik menaikkan pemahaman konseptual, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan keterlibatan dalam belajar (Tegar Putra Socrates, 2022; (Contreras dkk., 2022). Selain itu, *e-modul* interaktif bisa mengoptimalkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Muslim, 2023)).

Pada konteks Pendidikan Pancasila, secara khusus dalam materi Keragaman Budaya, *Augmented Reality* dapat menampilkan visualisasi nyata seperti rumah adat, pakaian adat dan alat musik daerah dalam bentuk animasi 3D. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami konsep secara lebih konkret, menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya, serta meningkatkan keterlibatan pada proses belajar. *E-Modul* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dalam penelitian ini harapannya bisa membantu guru menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif serta efektif sesuai dengan tuntutan profesionalisme guru sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 56 Tahun 2022.

Sesuai uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk menjalankan penelitian dengan judul: **“Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang masalah tersebut, bisa diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 066435 Medan masih didominasi oleh penggunaan modul cetak dan buku teks sehingga pembelajaran cenderung monoton.
2. Media pembelajaran digital yang bersifat interaktif belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul dan *Augmented Reality*.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai permasalahan yang sudah diidentifikasi, penelitian ini berfokus kepada pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 066435 Medan. Materi yang dikembangkan berfokus pada identifikasi keragaman budaya di lingkungan sekitar. *E-modul* disajikan dalam bentuk *flip e-modul* yang memuat teks, gambar, serta latihan soal dan diperkaya dengan teknologi *Augmented Reality* untuk mendukung visualisasi materi. Dalam proses pengembangannya, aplikasi *Canva* digunakan untuk merancang tampilan *e-modul*, sedangkan *Assemblr Edu* dimanfaatkan untuk penerapan konten *Augmented Reality*. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *e-modul*

interaktif berbasis *Augmented Reality* serta penilaian kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang dan batasan masalah yang sudah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu mencakup:

1. Bagaimana validitas produk *e-modul* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 066435 Medan?
2. Bagaimana praktikalitas produk *e-modul* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 066435 Medan?
3. Bagaimana efektivitas produk *e-modul* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 066435 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas produk *e-modul* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 066435 Medan.
2. Untuk mengetahui praktikalitas produk *e-modul* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 066435 Medan.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk *e-modul* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 066435 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media ini yaitu mencakup:

a. Manfaat Teoretis

Secara umum, penelitian ini bisa memberikan wawasan dalam pengembangan *e-modul* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat menghasilkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga, penelitian ini harapannya bisa berkontribusi kepada kemajuan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan teknologi *Augmented Reality* untuk merancang proses pembelajaran yang inovatif, relevan dan memotivasi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

E-Modul berbasis *Augmented Reality* ini bisa menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila, menumbuhkan minat, keaktifan dan semangat belajar serta memberikan pengalaman belajar interaktif. Selain itu, siswa dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka dengan teman sekelas yang berkontribusi pada hasil pembelajaran yang lebih optimal.

2. Bagi Guru

E-Modul berbasis *Augmented Reality* dapat berfungsi menjadi sumber belajar alternatif dan mendukung guru dalam menyajikan materi melalui cara yang lebih menarik, interaktif dan inovatif. Guru juga dapat terbantu dalam menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mencerminkan perkembangan terkini dalam teknologi pendidikan.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan *e-modul* berbasis *Augmented Reality* bertujuan guna mendukung sekolah dalam menyediakan media pembelajaran inovatif yang memenuhi tuntutan era digital, sekaligus memotivasi guru untuk terus mengembangkan konsep pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi pengalaman langsung untuk peneliti pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus memperluas wawasan dan keterampilan dalam bidang penelitian dan pengembangan (R&D).

5. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini bisa dipergunakan menjadi bahan referensi dan acuan untuk penelitian kedepannya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Khususnya *e-modul* berbasis *Augmented Reality* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya.