

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses mengatur lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa, “pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar” atau dengan kata lain pembelajaran rangkaian aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta didik sehingga peserta didik mengalami perubahan positif dalam dirinya, dan pada akhirnya peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Sabri (2010: 1) menyatakan “strategi pembelajaran adalah upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dan berhasil guna”. Dengan kata lain strategi pembelajaran adalah skenario yang telah disusun guru secara tepat dalam menentukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar serta menyiapkan segala komponen penting dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran memiliki 5 komponen penting yakni salah satunya media pembelajaran. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2017: 4) menyatakan “media

pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*". Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat yang dapat memberikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat memfokuskan pikiran, perhatian dan minat siswa terhadap proses belajar.

Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dari hasil observasi di MIN 3 Kota Medan masih ditemukannya beberapa masalah antara lain : *pertama*, guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat melakukan kegiatan belajar mengajar. *Kedua*, guru menggunakan media pembelajaran hanya dari lingkungan sekolah saja. Kelemahan dari penggunaan media ini yaitu tidak semua objek yang dibutuhkan berada di lingkungan sekolah. *Ketiga*, guru mendominasi kegiatan belajar mengajar dengan konvensional (ceramah). Ketiga masalah yang ditemukan saat observasi sangat berpengaruh terhadap atmosfer belajar siswa. Siswa kurang termotivasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kondisi kelas yang tidak kondusif membuat siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Pada nilai ujian harian siswa kelas I^A yang memiliki 23 siswa dan I^B yang memiliki 23 siswa pada Tema 7 Subtema 1 tahun 2018/2019 dengan nilai KKM 75, ditemukan pada kelas I^A ada 13 siswa yang tidak tuntas dan 10 siswa yang tuntas. Sedangkan kelas I^B ditemukan 14 siswa yang tidak tuntas dan 9 siswa yang tuntas. Jika dipersentasikan maka ada 58,7% atau sebanyak 27 siswa yang tidak mencapai KKM dari 46 siswa, dan ada 41,3% atau sebanyak 19 siswa yang

mencapai KKM dari 46 siswa. Bisa dikatakan hasil belajar siswa kelas I MIN 3 Kota Medan tergolong rendah. Hal ini bisa terjadi dikarenakan pengajaran guru yang monoton, tidak kreatif serta inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Pengemasan materi yang tidak baik membuat siswa cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran tidak kondusif karena siswa akan mencari kegiatan lain yang membuatnya terlepas dari kegiatan monoton yang diciptakan guru seperti bercerita dengan teman atau mengganggu teman. Hal tersebut membuat siswa tidak dapat memahami materi secara maksimal sehingga sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Maka dari itu media pembelajaran merupakan komponen yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media harus bisa memusatkan pikiran, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Salah satu upaya yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media berbasis *augmented reality* dan media gambar agar siswa lebih termotivasi lagi dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga menciptakan kegiatan belajar yang kondusif dan pada akhirnya dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Media berbasis *augmented reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia maya. Ronald T. Azuma dalam (Munir, 2017: 93) mendefinisikan “*augmented reality* sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya dilingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi antara benda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata”. Dengan kata lain, *augmented reality* merupakan sebuah teknologi yang dapat menyatukan gambar 2 dimensi atau 3 dimensi dengan dunia nyata. Kelebihan dari media *augmented*

reality adalah dapat memusatkan perhatian siswa, siswa dapat mengakses model dari perangkat setiap saat dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sedangkan media gambar merupakan media yang memaparkan suatu informasi melalui 2 dimensi. Gambar memiliki kelebihan yaitu sifatnya kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

Dengan melihat permasalahan yang sudah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Augmented Reality* Dengan Media Gambar Pada Tema 7 Subtema (1) Benda Hidup Dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Kelas I MIN 3 Kota Medan T.A 2019/2020**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti menyimpulkan masalah yang dapat diidentifikasi yakni :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif.
2. Guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran.
3. Guru hanya menggunakan media pembelajaran dari lingkungan sekolah saja.
4. Pembelajaran hanya berpusat kepada guru.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian adalah: “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* Berbasis Android dengan Media Gambar Pada Tema (7) Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Subtema (1) Benda Hidup Dan Tak Hidup Di Sekitar Kita, Materi Benda Hidup dan Tak Hidup Pembelajaran 2 Kelas I MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2019/2020”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas I menggunakan media *augmented reality* pada tema (7) benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema (1) benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada materi benda hidup dan tak hidup pembelajaran 2 di MIN 3 Kota Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas I menggunakan media gambar pada tema (7) benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema (1) benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada materi benda hidup dan tak hidup pembelajaran 2 di MIN 3 Kota Medan?
3. Apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa menggunakan media *augmented reality* dengan media gambar pada tema (7) benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema (1) benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada materi benda hidup dan tak hidup pembelajaran 2 kelas I MIN 3 Kota Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa kelas I menggunakan media *augmented reality* pada tema (7) benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema (1) benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada materi benda hidup dan tak hidup pembelajaran 2 di MIN 3 Kota Medan.
2. Hasil belajar siswa kelas I menggunakan media gambar pada tema (7) benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema (1) benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada materi benda hidup dan tak hidup pembelajaran 2 di MIN 3 Kota Medan
3. Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media *augmented reality* dengan media gambar pada tema (7) benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema (1) benda hidup dan tak hidup di sekitar kita materi benda hidup dan tak hidup pembelajaran 2 kelas I MIN 3 Kota Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari tema (7) benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema (1) benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada materi benda hidup dan tak hidup pembelajaran 2 dengan menggunakan media *augmented reality* dengan media gambar.

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan mengenai media *augmented reality* dengan media

gambar dan dapat mengaplikasikannya di dalam pembelajaran.

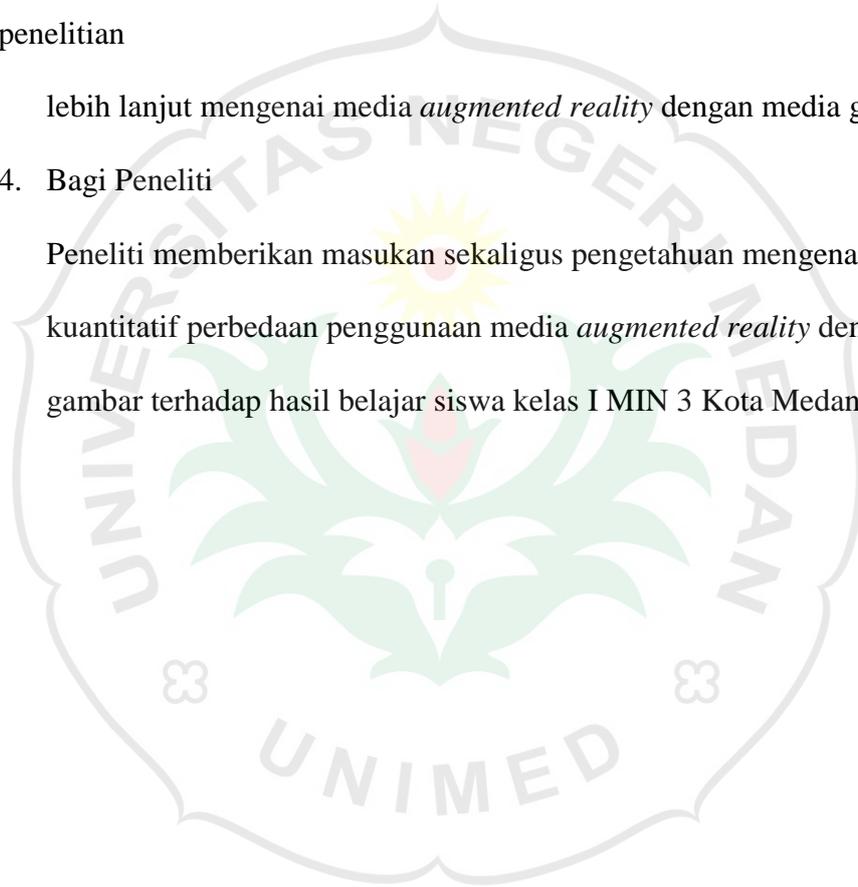
3. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian

lebih lanjut mengenai media *augmented reality* dengan media gambar.

4. Bagi Peneliti

Peneliti memberikan masukan sekaligus pengetahuan mengenai gambaran kuantitatif perbedaan penggunaan media *augmented reality* dengan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas I MIN 3 Kota Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY