

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, media bukanlah suatu hal yang baru digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 yang menjelaskan tentang media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses dari belajar mengajar. Menurut pengertian ini media pembelajaran yang dimaksud ialah suatu alat atau bahan yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada murid dalam proses kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif dapat dilakukan secara aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan melakukan kegiatan yang efektif maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses kegiatan pembelajaran yang baik harus dilaksanakan untuk semua mata pelajaran. Termasuk pembelajaran pada Subtema 1 dimana lebih mudah dikuasai siswa dengan adanya pendukung untuk melakukan proses pembelajaran, berupa penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa mempelajari materi pada Subtema 1 yaitu Suhu dan Kalor yang pada dasarnya merupakan ilmu penting dalam kehidupan sehari-hari. Dimana kita ketahui bahwa siswa akan semangat dalam melakukan proses pembelajaran karena adanya media pembelajaran yang menarik, tidak hanya bantuan buku atau modul.

Media Pembelajaran sebagai unsur penting dalam dunia pendidikan, maka harus dibuat semenarik mungkin sehingga dapat merangsang keingintahuan siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat menarik keingintahuan siswa dalam belajar yaitu media pembelajaran yang dapat disentuh oleh siswa dan dapat dilihat dari segala arah serta dapat memproyeksikan benda nyata ke dunia maya. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media, diantaranya: harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, harus berdasarkan konsep yang jelas, harus sesuai dengan karakteristik siswa, harus sesuai dengan gaya belajar siswa dan terakhir harus sesuai kondisi lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas V SDN 118273 Mampang pada tanggal 18 Oktober 2020 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Dalam proses pembelajaran juga belum menerapkan model yang bervariasi, akan tetapi pembelajaran yang dilaksanakan masih menganut paham lama dimana masih menggunakan metode ceramah, mencatat di papan tulis, dan penugasan. Dalam proses pembelajaran kurang penggunaan media pembelajaran melainkan siswa hanya memanfaatkan media yang disediakan oleh sekolah maupun dinas pendidikan, cenderung lebih sering menggunakan media seadanya seperti buku dan gambar. Kondisi pembelajaran tersebut jika berlangsung terus menerus akan bermuara pada rendahnya hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil belajar siswa dalam Pembelajaran pada Subtema 1 kurang memuaskan karena hanya mencapai 60% dari KKM yang berada pada 70 untuk pembelajaran pada Subtema 1.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran di SDN 118273 Mampang khususnya kelas V kurang maksimal. Hal ini karena banyak ditemukan faktor yang membuat pembelajaran tersebut kurang maksimal antara lain, Proses pembelajaran yang kurang menarik dikarenakan tidak adanya media pembelajaran dan hanya memanfaatkan media yang disediakan oleh sekolah maupun dinas pendidikan. Model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Berikut daftar nilai siswa kelas V di SDN 118273 Mampang pada Subtema 1:

**Tabel 1.1 Daftar Nilai siswa kelas V pada Subtema 1 di SDN 118273 Mampang**

No	Nama	Nilai
1.	Agung Prayoga	65
2.	Aidul Rafa	60
3.	Alif Pranoto	75
4.	Arif Pratama	80
5.	Billy Dwi Andika	40
6.	Delta Mexwel Putra Marbun	60
7.	Dea Puspita Sari	85
8.	Elfina Jasmine	85
9.	Eva Ngelia Damanik	50
10.	Fitri Utami	75
11.	Helmi Pratama Putra	90
12.	Ihsan Fandi Kurniawan	80
13.	Intan Madani	85
14.	Juwita Khairani Rangkuti	75
15.	Khalila Putri	60
16.	Laila	75
17.	Muhammad Fazar Ramadan	80
18.	Mulia Irawan	60
19.	Nanang Kurniawan	85
20.	Nadya Luqyana Arifin Nst	80
21.	Rafka	35
22.	Rian Fabiel Pratama	40

23.	Reihan Permana	80
24.	Syarifatul Ulfa	80
25.	Syahrizal Luthfi Wardana	65
26.	Willy Dwi Vandero Situmorang	75
27.	Yohana Br Jabat	55
28.	Rian Dwi Nugroho	90
29.	Rianda Syahputra	65
30.	Melati Ramadani	75

Sumber: SDN 118273 Mampang

Oleh karena itu, perlunya suatu inovasi baru dalam pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembuatan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* berbasis android. Media Pembelajaran yang menggunakan *Augmented Reality* berbasis android ialah media pembelajaran yang menggabungkan objek buatan komputer dua dimensi atau tiga dimensi yang diproyeksikan terhadap dunia nyata secara *real-time* yang dibantu oleh Android. Metode yang akan peneliti kembangkan pada media pembelajaran *Augmented Reality* adalah menggunakan metode jenis *Marker Based Augmented Reality* *Marker Based Augmented Reality* paling sering digunakan untuk penggunaan *Augmented Reality*. Misalnya, penggunaan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* dalam pembelajaran kehidupan bawah laut, yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah ikan-ikan yang ada di bawah laut yang dibuat dalam bentuk 3D secara virtual yang dapat berinteraksi dengan objek virtual tersebut. Dengan menggunakan *Augmented Reality* dalam pembelajaran ini seorang siswa dapat mempelajari secara visual dan interaktif tentang kehidupan bawah laut. Menggabungkan *Augmented Reality* ke dalam proses pembelajaran, maka diharapkan akan memberikan pengalaman belajar pada siswa tentang konsep atau gagasan abstrak yang mungkin sulit dipahami oleh siswa. Maka dari itu pendidik harus lebih baik dalam pemilihan media pembelajaran.

Untuk memberikan inovasi baru dalam pembelajaran pada Subtema 1 dan mendapatkan nilai kelayakan media dengan menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android, Peneliti menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android dengan maksud melakukan pembelajaran pada Subtema 1 yang akan membuat peserta didik lebih semangat dan membantu proses transfer ilmu secara langsung melalui media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android yang telah disiapkan pendidik.

Penggunaan Media Pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android ini cukup praktis untuk siswa kelas V yang sudah mahir dalam menggunakan Android. Setiap perintah yang diberikan pendidik dengan penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android yang sederhana tidak akan ada situasi pendidik lelah untuk mengatur siswa yang mengalami kebingungan. Media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android juga tidak menyita banyak waktu, pembelajaran dengan konsep Media yang menggunakan *Augmented Reality* juga mudah diserap siswa dalam menggunakan dan memahami materi yang diajarkan, dan untuk membuat Media *Augmented Reality* penggunaan biaya yang dibutuhkan relatif standar tidak terlalu mahal karena sudah dibantu dengan aplikasi yang sudah tersedia.

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android menjadi judul penelitian yang dilakukan peneliti, karena melihat sederhananya media pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu media pembelajaran yang menggunakan buku paket dan gambar-gambar yang dibuat pendidik. Maka dari itu, peneliti mengembangkan menjadi Media Pembelajaran Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android yang di dukung oleh kartu

*marker* untuk pembelajaran Subtema 1 pada siswa kelas V SDN 118273 Mampang.

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas V di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Proses pembelajaran yang kurang menarik dikarenakan tidak adanya media pembelajaran dan hanya memanfaatkan media yang disediakan oleh sekolah maupun dinas pendidikan.
2. Model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi.
3. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran.
4. Belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik.
5. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitiannya terfokus mengenai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 1 sampai 2 di kelas V SDN 118273 Mampang. Berdasarkan yang telah di bahas sebelumnya pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka

dibatasi pada kajian “Pengembangan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas V di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana validitas kelayakan produk Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality*(AR) Berbasis Android di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021 efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui validitas kelayakan produk Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Sangat membantu masalah pendidikan yang keadaanya perlu dipecahkan dengan adanya penelitian mahasiswa memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu berdasarkan teoritis dapat menjawab masalah anak yang kurang memahami Pembelajaran pada Subtema 1 di kelas V SD dari penelitian ini akan terlihat kelayakan dan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android.

Berdasarkan teoritis memberikan pengaruh kualitas belajar yang bermutu yang pada penelitian ini tertuju pada Pembelajaran pada Subtema 1, sehingga penelitian ini dapat mendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android pada Pembelajaran Subtema 1.

### **1.6.2 Berdasarkan Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Siswa dapat belajar antusias dengan adanya Media Pembelajaran pada Subtema 1 yang menggunakan *Augmented Reality* (AR) berbasis Android

yang membuat siswa merasakan keadaan pembelajaran secara nyata, untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai kompetensi dasar dan indikator. Dapat memberikan pengalaman siswa untuk disimpan ilmunya dengan ingatan yang baik dalam pembelajaran yang diberikan pendidik sehingga membuka pikiran untuk lebih ingin tahu sebuah pembelajaran.

**b. Bagi Guru**

Penerapan pembelajaran dengan memakai Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android memudahkan guru, untuk dapat mengajarkan pembelajaran dimana siswa ikut aktif di dalamnya dalam penggunaan media.

**c. Bagi Sekolah**

Menambah rujukan tentang Pengembangan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android yang akan membantu keterbelakangan siswa dalam pembelajaran dengan adanya penelitian ini.

**d. Bagi Peneliti**

Penerapan pembelajaran dengan memakai Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android yang disajikan peneliti akan membuka pengetahuan dan wawasan peneliti lain setelah mendapat hasil penelitian dari perjalanan panjang proses penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran di ruang lingkup yang lebih luas.

**e. Bagi Lembaga PGSD khususnya S1**

Sebagai referensi bagi mahasiswa untuk melaksanakan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran pada Subtema 1 Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY