

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Khususnya pendidikan dalam era abad-21. Guru bukan lagi dituntut hanya sebatas pengajar, tetapi juga menjadi media dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru harus menjadi media yang kreatif dan inovatif, agar pembelajaran tidak membosankan. Hubungan guru dengan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang akan dicapai tentunya membutuhkan usaha atau cara tertentu untuk hasil yang maksimal. Hasil belajar siswa yang tinggi menandakan proses pembelajaran berlangsung sangat baik sedangkan sebaliknya hasil belajar siswa yang rendah biasanya proses pembelajaran berlangsung masih kurang dan harus perlu di evaluasi.

Terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus menjadi jembatan siswa untuk mendapatkan

hasil belajar yang baik melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan Pendidikan Nasional terdapat dalam pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Berdasarkan tujuan tersebut, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan harus secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehingga guru memiliki tanggung jawab besar mengembangkan kelas guna mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Fransiskus Nainggolan selaku wali kelas V SDN 157019 Pinangsori 12, hasil belajar tinggi apabila siswa berhasil melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Nilai KKM ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan Pendidikan. SDN 157019 Pinangsori 12 menetapkan nilai KKM adalah 75. Siswa dianggap mendapatkan hasil belajar yang tinggi apabila telah mencapai nilai KKM. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar tinggi

siswa dapat diketahui dari persentase jumlah siswa yang memiliki nilai di atas standar ketuntas belajar minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Hasil wawancara menunjukkan data berupa hasil belajar pada ujian tengah semester ganjil siswa kelas V SDN 157019 Pinangsori 12 pada mata pelajaran Matematika yang masih terbilang rendah dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan. Berikut adalah nilai ulangan siswa kelas V SDN 157019 Pinangsori 12:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Semester Ganjil Matematika Siswa Kelas V SD Neg.157019 Pinangsori 12 T.A 2021/2022

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum Tuntas	22 Siswa	73,3 %
2	\geq 75	Tuntas	8 Siswa	26,6 %
	Jumlah		30 Siswa	100 %

(Sumber: SDN 157019 Pinangsori 12)

Berdasarkan tabel berikut, dari 30 siswa hanya 8 siswa yang tuntas dan 22 sisanya masih berada dibawah KKM yang menandakan bahwa siswa tersebut belum tuntas. Dari hasil pembelajaran berikut membuktikan tidak sampainya 50% siswa mengerti tentang materi sehingga membutuhkan perbaikan dari proses belajar yang diberikan guru.

Peneliti mendapatkan beberapa kendala dalam proses belajar yang membuat hasil belajar rendah dikhususkan pada pembelajaran matematika. Pertama, kurangnya keterampilan guru dalam menentukan gaya belajar pada materi pembelajaran sehingga bukan hanya tidak paham, siswa juga merasa bosan dan terbebani Siswa hanya sekedar mengetahui namun tidak memahami konsep bangun datar dan

rumus yang digunakan dalam menentukan luas dan keliling bangun datar sehingga dalam memecahkan soal siswa masih kesulitan.

Kedua, Pemanfaatan teknologi yang seharusnya menjadi keharusan dalam pembelajaran abad ke-21 masih kurang sehingga proses pembelajaran bisa dikatakan ketinggalan zaman. Ketiga, kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media sehingga media yang digunakan guru masih terbilang sederhana dan seadanya.

Guru sebagai fasilitator merupakan tanggung jawab yang tinggi, sehingga dalam mengembangkan keterampilan sesuai perkembangan proses pembelajaran menjadi tugas yang wajib. Guru harus tau gaya belajar apa yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan siswa masa kini. Ditambah lagi peran guru yang dulunya sebagai penyampai ilmu pengetahuan kini menjadi fasilitator bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Sehingga besar tanggung jawab guru dalam menentukan proses pembelajaran berkualitas sesuai kebutuhan siswa.

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan adanya prinsip pembelajaran nomor 13 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang berbunyi “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Sesuai dengan prinsip tersebut, tentunya guru dapat menggunakan teknologi sebagai perbaikan diri dalam menunjang wawasan yang luas, memiliki motivasi yang kuat, dan berpikir kreatif dalam menentukan gaya belajar yang sesuai sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Salah satu cara guru dalam mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan media digital, yaitu media *Augmented Reality* (AR) yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan mengasah pola pikir siswa. Sejalan dengan itu, di dukung juga oleh pendapat Mustaqim, 2016:2 yang mengatakan bahwa “AR merupakan sebuah konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata yang ditunjuk sehingga batas antara keduanya menjadi semakin tipis. AR dapat menciptakan interaksi antara dunia nyata dengan dunia maya, semua informasi dapat ditambahkan sehingga informasi tersebut ditampilkan secara real time seolah-olah informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata”. Media yang memanfaatkan teknologi ini dapat menjadi pilihan yang bagus untuk meningkatkan kemandirian dan membuat siswa aktif dalam proses belajar. *Augmented Reality* adalah tampilan visual yang menarik, karena dapat menampilkan objek 3D beserta animasinya yang seakan-akan ada pada lingkungan nyata sehingga siswa lebih bersemangat dan guru dapat membuat proses pembelajaran sesuai dengan proses pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengangkat skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran “*Augmented Reality*” Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V SDN 157019 PinangSORI 12 T.A 2021/2022 “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika SDN 157019 Pinangsori 12
2. Kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep dan rumus bangun ruang
3. Proses pembelajaran kurang bervariasi dan kurang memanfaatkan teknologi dalam proses belajar
4. Keterampilan proses pembelajaran dengan menggunakan media masih kurang.
5. Media dalam proses belajar masih bersifat sederhana dan seadanya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan diatas menunjukkan perlunya alat bantu guru dalam memberikan materi berupa media pembelajaran. Media “*Augmented Reality*” dapat menjadi pilihan untuk mengatasi masalah yang ada. Namun, dikarenakan batasan waktu, tenaga dan materi perlunya batasan masalah dalam penelitian ini, selain itu agar penelitian juga lebih terarah maka batasan penelitian ini berfokus pada Pengaruh Media Pembelajaran “*Augmented Reality*” Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka yang menjad rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas V sebelum menggunakan media *Augmented Reality* di SDN 157019 PINANGSORI 12?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V sesudah menggunakan media *Augmented Reality* di SDN 157019 PINANGSORI 12?

3. Apakah terdapat pengaruh media “*Augmented Reality*” di SDN 157019 PINANGSORI 12 pada materi bangun ruang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas V sebelum menggunakan media *Augmented Reality* di SDN 157019 PINANGSORI 12.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V sesudah menggunakan media *Augmented Reality* di SDN 157019 PINANGSORI 12.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media “*Augmented Reality*” di SDN 157019 PINANGSORI 12 pada materi bangun ruang

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti tentunya berharap penelitian ini dapat bermanfaat terhadap gaya belajar Matematika khususnya pada materi Bangun Ruang. Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian eksperimen ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan sistem kegiatan belajar mengajar khususnya di tingkat satuan pendidikan sekolah dasar (SD) bidang Matematika dengan media “*Augmented Reality*” dalam materi Bangun Ruang di Kelas V.

1.6.2 Manfaat Praktis

a Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu sekolah mengenai hasil belajar siswa melalui penggunaan media media “*Augmented Reality*” pada materi Bangun Ruang.

b Bagi Guru

Sebagai acuan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan gaya belajar mandiri siswa melalui penggunaan media “*Augmented Reality*” pada materi Bangun Ruang.

c Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada anak dan meningkatkan semangat anak dalam menjelajahi materi dengan objek 3D beserta animasinya yang seakan-akan ada pada lingkungan nyata.

d Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai sumber pengetahuan dalam rangka menambah wawasan ilmu pengetahuan.