

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan mempunyai dampak yang besar dalam membentuk negara menjadi maju. Dengan bantuan pendidikan, individu dapat mengembangkan dirinya sehingga mampu berpartisipasi dalam pembangunan negara. “Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dilihat dari Undang-Undang tersebut, pendidikan nasional bertujuan untuk memaksimalkan potensi yang ada pada peserta didik. Potensi ini dapat dikembangkan baik melalui pendidikan formal maupun informal.

Demi mendukung tujuan pendidikan nasional tersebut, penting bagi proses pembelajaran untuk dijalankan dengan sebaik mungkin Guru memiliki tanggung jawab untuk merancang pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menuju pencapaian kompetensi tertentu. Untuk mencapai kompetensi tersebut, diperlukan upaya khusus yang harus dilakukan oleh para pendidik. Upaya tersebut dapat dilaksanakan melalui pemberian inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut bisa mencakup penggunaan strategi dan metode yang sesuai dalam

pelaksanaan pembelajaran. Tidak hanya metode dan strategi yang cocok, guru juga harus menyiapkan berbagai media untuk mendukung proses pembelajaran.

Proses pembelajaran bisa didefinisikan sebagai serangkaian interaksi antara guru dan juga peserta didik dengan tujuan meraih tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan ilmu pengetahuan dan berinteraksi dengan siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Rahmi & Samsudi (2020, h. 356) bahwa pembelajaran adalah upaya pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan menggunakan berbagai metode dan menciptakan suasana yang memfasilitasi proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan variasi dalam proses belajar dengan memilih media pembelajaran yang sesuai.

Pemilihan media pembelajaran saat ini telah berubah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut membuat variasi media pembelajaran semakin bervariasi. Di masa lalu, media pembelajaran terbatas pada buku teks, papan tulis, dan materi cetak lainnya. Namun, dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidik memiliki berbagai pilihan media pembelajaran yang canggih seperti video pembelajaran, media interaktif, simulasi komputer, dan platform pembelajaran online. Dalam kondisi saat ini, pendidik dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik tentang perkembangan ilmu dan teknologi serta mampu merancang media pembelajaran yang akan mendorong keaktifan peserta didik. Sebagaimana yang diungkapkan Aspi dan Syahrani (2022, h. 70) bahwa guru harus menggunakan kemajuan teknologi informasi yang pesat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Namun jika dilihat pada kenyataannya, masih banyak pendidik yang masih menggunakan cara tradisional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan tetap menggunakan metode pembelajaran tradisional, seringkali menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena metode tersebut cenderung bersifat satu arah. Pendidik hanya berperan dominan dalam menyampaikan informasi. Di samping itu, setiap siswa juga memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, termasuk visual, auditorial, dan kinestetik. Metode pembelajaran tradisional mungkin tidak akan cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam ini. Oleh karena itu, penyampaian materi secara tradisional tanpa adanya inovasi baru dapat mengurangi minat, motivasi, bahkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan hasil bahwa adanya permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Masalah tersebut ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa kelas V-A SDN 060913 Medan Tembung. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah cenderung kurang menarik dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari praktik pengajaran dimana guru dominan hanya menggunakan buku cetak dan *power point* sebagai alat bantu pembelajaran. Buku cetak yang digunakan hanya berisi teks bacaan dengan isi yang monoton dan kurang diilustrasikan, yang membuatnya kurang menarik bagi siswa untuk dipelajari. Dari hasil prapenelitian yang dilakukan di SDN 060913 Medan Tembung, diperoleh hasil data sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa**

<b>KTTP</b>	<b>Nilai</b>	<b>Siswa</b>	<b>Persentase</b>
75	<75	12	57%
	≥75	9	43%
		21	100%

*Sumber: Data Sekunder Guru Kelas 5-A SDN 060913 Medan Tembung*

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada Tabel 1.1 di atas, terlihat bahwa kelas 5-A SDN 060913 Medan Tembung pada pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki Kriteria sebesar 75%. Terdapat 57% siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) yaitu 12 siswa. Sedangkan 43% siswa atau 9 siswa sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP).

Melihat informasi permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti, terlihat perlu adanya terobosan baru dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia. Mengingat bahwa buku teks sudah sangat dominan digunakan sebagai media pembelajaran, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media berupa media digital yang lebih interaktif yaitu *Flipbook*. Media *Flipbook* sangat cocok dengan karakter anak-anak karena mengandung gambar, warna-warni, dan suara-suara, sehingga dapat menyesuaikan gaya belajar mereka terhadap materi yang ada.

Seiring dengan berkembangnya media digital saat ini, peserta didik di tingkat sekolah dasar juga tetap membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan nyata. Hal ini disebabkan siswa di sekolah dasar rendah belajar dengan model tahap enaktif, yaitu menggunakan media konkrit yang disajikan langsung kepada mereka untuk membantu mereka memahami materi. Sedangkan proses pembelajaran pada kelas tinggi menggunakan model ikonik yang sudah dikenal dengan menggunakan media gambar. Penggunaan gambar sebagai media visual hanya memberikan gambaran pada satu aspek suatu materi dan tidak dapat

menunjukkan keseluruhan proses kerja pada materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media simulasi yang dapat memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai proses materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba memanfaatkan minat dan daya tarik anak-anak dengan mengembangkan media *Flipbook* yang diintegrasikan dengan *Augmented Reality*. Tujuannya adalah mengembangkan produk media simulasi yang menampilkan efek visual realistis menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan mengintegrasikan materi pembelajaran yang ada dalam *Flipbook* tersebut. Peneliti menggunakan gambar dengan teks sebagai alternatif bacaan ringan, sehingga anak-anak tetap mendapatkan bahan bacaan khususnya pada materi di bab 4, yaitu “Belajar Berwirausaha”. Hanya saja dengan sentuhan inovasi, peserta didik bisa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah sekaligus bisa mendapatkan pengalaman dalam penggunaan media simulasi.

Belum banyak penelitian yang mengkaji mengenai *Flipbook* sebagai media pembelajaran, apalagi berbasis *Augmented Reality*. Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060913 Medan Tembung**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media buku teks yang monoton kurang mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

2. Kurangnya media pembelajaran yang kreatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Hasil belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh peserta didik rendah.

### 1.3 Batasan masalah

Adapun batasan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V-A SDN 060913 Medan Tembung.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu materi Bahasa Indonesia Bab 4 yakni “Belajar Berwirausaha”.
3. Media yang dikembangkan berbasis media digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060913 Medan Tembung?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060913 Medan Tembung?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060913 Medan Tembung?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media berupa *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* yang valid untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060913 Medan Tembung
2. Menghasilkan media berupa *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* yang praktis untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060913 Medan Tembung
3. Menghasilkan media berupa *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060913 Medan Tembung

## 1.6 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memudahkan peserta didik sekolah dasar dalam memahami pembelajaran yang hanya memberikan visual dan teori saja.

### b. Manfaat Secara Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi :

#### 1) Bagi Peserta Didik

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran, serta memotivasi peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

## **2) Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan menyediakan berbagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

## **3) Bagi Sekolah**

Dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ke dalam proses belajar mengajar, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## **4) Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas informasi dan pengalaman, serta meningkatkan pengetahuan dalam ranah sekolah, khususnya yang berkaitan dengan kemajuan pendidikan.