

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam era *Society 5.0* saat ini tidak dapat diabaikan pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tekanan global menuntut dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. *Era super smart society 5.0 (society 5.0)* adalah bidang pengetahuan modern yang menggunakan *teknologi Internet of Things*, termasuk kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), komputerasi, dan industri robotika. Pada era *society 5.0* pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Perkembangan pendidikan pada saat ini mendorong upaya pembaharuan dan Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mengharuskan guru untuk dapat menggunakan peralatan yang disediakan oleh sekolah sesuai dengan perkembangan zaman dan juga perkembangan kurikulum.

Kurikulum yang diterapkan saat ini dikenal sebagai Kurikulum Merdeka. Dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada materi-materi pelajaran yang esensial dan mengurangi kepadatan materi. Inti dari Kurikulum Merdeka menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi adalah memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berkembang kemampuan dan karakternya. Siswa didorong untuk menemukan lingkungan belajar yang sesuai dengan

kebutuhan dan minatnya melalui Kurikulum Merdeka (Badai dalam Rahmawati, 2023). Proyek Penguatan Profil Siswa Pancasila dan pembelajaran intrakurikuler merupakan dua bagian utama kerangka Kurikulum Merdeka Sekolah Menengah Atas (SMA). Kategori intrakurikuler meliputi mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengaitkan berbagai peristiwa dari masa lampau dengan situasi yang dihadapi saat ini. Hal ini dilakukan agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan menuju masa depan yang lebih baik. Komponen pembelajaran sejarah melibatkan peran guru, peserta didik, lingkungan belajar, materi, dan perangkat pembelajaran. Tujuan Kurikulum Merdeka dalam pengajaran sejarah berfokus pada membantu siswa mengembangkan kesadaran sejarah serta rasa identitas individu dan nasional. Mempelajari aspek manusia, spasial, dan temporal adalah tujuan lain dari kurikulum sejarah. Pemikiran diakronis, sinkronis, kausal, kreatif, reflektif kritis, dan kontekstual juga dikembangkan. Selain itu, siswa menerima instruksi dalam metode menemukan bahan, melakukan kritik, memilih, menganalisis, dan mensintesis.

Berdasarkan hasil observasi di SMAS Kartika 1-2 Medan, pembelajaran sejarah sering kali terfokus pada penguasaan materi yang terbukti hanya membantu siswa menyimpan informasi di kelas untuk jangka waktu terbatas daripada memahaminya secara menyeluruh. Guru seringkali menggunakan metode pengajaran konvensional yaitu berupa ceramah dan penghafalan. Penggunaan metode konvensional ini mengakibatkan munculnya kebosanan dan kejenuhan dari siswa untuk belajar sejarah sehingga mengakibatkan hasil belajar

yang kurang maksimal. Selain itu guru juga kurang memaksimalkan penggunaan teknologi seperti *handphone* peserta didik sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media yang digunakan guru sebatas *PowerPoint* yang kurang inovatif, padahal siswa tertarik belajar hal baru dari media yang memanfaatkan teknologi misalnya *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality*. Oleh karena di SMAS Kartika 1-2 Medan dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pelajaran sejarah yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas pengajaran untuk lebih optimal. Dalam memilih berbagai jenis media yang tersedia guru perlu mengambil keputusan dengan teliti untuk memastikan bahwa media yang dipilih sesuai dengan konteks pembelajaran khususnya pelajaran sejarah. Perkembangan teknologi ini juga berperan dalam pengembangan media pembelajaran yang kini semakin populer menarik, efektif dan inovatif tanpa mengurangi esensi materi yang ada. Salah satu media yang dapat dikembangkan ialah media *PowerPoint (PPT)* berbasis *Augmented Reality*.

Augmented Reality adalah teknologi yang memungkinkan penggabungan objek dunia maya berupa dua atau tiga dimensi dengan dunia nyata (Molina dan Thamrin dalam Selfia.2022). Pemanfaatan *Augmented Reality* memiliki sejumlah keunggulan, termasuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa terhadap situasi sehari-hari.

Penggunaan media yang berbasis *Augmented Reality* sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa karena keunikannya dalam

menarik perhatian peserta didik dan menyajikan informasi secara real-time. Seperti media pembelajaran lainnya, *Augmented Reality* berperan dalam menyampaikan informasi antara pendidik dan peserta didik, serta memberikan motivasi serta ketertarikan dalam proses pembelajaran (Mustaqim, 2016). *Augmented Reality* mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dengan menampilkan objek maya dalam dunia nyata. Melalui *Augmented Reality*, pengguna dapat berinteraksi dengan objek maya dan objek nyata secara bersamaan, menciptakan ilusi seolah-olah objek maya tersebut ada dalam dunia nyata. Dengan demikian, penerapan *Augmented Reality* dalam pendidikan dapat meningkatkan pengalaman kolaborasi antara dunia nyata dan dunia maya.

Dari pernyataan diatas dapat di simpulkan bahwa media *PowerPoint (PPT)* sejarah berbasis *Augmented Reality* adalah materi pelajaran yang tersusun secara teratur dan sistematis dengan bantuan teknologi *Augmented Reality*. Sehingga objek gambar dalam media dimungkinkan dapat dilihat secara nyata hanya dengan menggunakan android. Berdasarkan uraian diatas, maka pengembangan media *PowerPoint (PPT)* sejarah berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran sejarah akan menjadi media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media *PowerPoint (PPT)* Sejarah Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Periodisasi Zaman Batu Masa Praaksara di SMAS Kartika 1-2 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Siswa kurang termotivasi dalam belajar
2. Guru menggunakan metode pengajaran yang masih bersifat ceramah dan penghapalan materi atau konvensional.
3. Guru kurang inovatif menyajikan materi.
4. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
5. Guru kurang memanfaatkan teknologi sebagai sumber pembelajaran.
6. Media *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* belum pernah digunakan dalam pembelajaran sejarah padahal siswa tertarik dengan media yang memanfaatkan teknologi.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengembangan dan Kelayakan Media *Powerpoint Presentation (PPT)* Sejarah Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Periodisasi Zaman Batu Masa Praaksara di SMAS Kartika 1-2 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah pengembangan media *PowerPoint (PPT)* sejarah berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah ditingkat SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan media *PowerPoint (PPT)* sejarah berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah ditingkat SMA?

1.5. Tujuan penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Langkah pengembangan media *PowerPoint (PPT)* sejarah berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah ditingkat SMA
2. Kelayakan media *PowerPoint (PPT)* sejarah berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah ditingkat SMA

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang pengembangan media *PowerPoint (PPT)* sejarah berbasis *Augmented Reality* sejarah yang variatif, efektif dan menyenangkan, khususnya pada materi “Priodisasi Zaman Batu Pada Masa Praaksara” Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

1.6.2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik

Dapat bermanfaat untuk membantu dalam memahami materi pelajaran khususnya materi “Priodisasi Zaman Batu Pada Masa Praaksara”

- b. Bagi pendidik

Sebagai masukan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman tentang cara membuat media pembelajaran yang lebih variatif dan memilih media pembelajaran sejarah yang baik dan benar.

