

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar dalam pendidikan berfungsi sebagai indikator utama keberhasilan siswa. Menurut Tumulo (2022, h. 438), hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi dari proses pembelajaran. Pencapaian ini tidak hanya mencakup ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang secara integratif membentuk perkembangan pendidikan yang menyeluruh. Dengan demikian, hasil belajar dapat dipandang sebagai representasi komprehensif dari perkembangan siswa. Dengan demikian hasil belajar tidak hanya mencerminkan sikap dan keterampilan yang mendukung terbentuknya karakter. Dalam konteks pembelajaran pendidikan Pancasila, hasil belajar idealnya bukan sekedar dari segi akademik. Penilaian juga mencakup sikap, nilai, dan keterampilan yang sesuai dengan karakter kebangsaan.

Dalam konteks pendidikan, Sebagai mata pelajaran strategis, Pendidikan Pancasila Dalam perspektif pendidikan, Pancasila berfungsi sebagai landasan moral sekaligus pedoman hidup bagi generasi muda. Pembelajaran Pancasila tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengalaman moral yang mendorong siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Dengan demikian, Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter yang kokoh dan berintegritas., serta keterlibatan aktif siswa dalam memahami realitas sosial disekitarnya. Namun, penelitian Hidayat (2023, h. 147) menemukan bahwa praktik pembelajaran Pancasila di sekolah dasar masih cenderung konvensional sehingga siswa hanya mengenal nilai kebangsaan secara teoritis tanpa menghayati

makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran Pancasila dengan kenyataan di lapangan.

Dalam observasi awal di SD Negeri 101744 Desa Klambir, teridentifikasi bahwa sebagian besar siswa belum menguasai secara mendalam konsep keragaman budaya Indonesia. Proses pembelajaran masih didominasi oleh hafalan tanpa keterkaitan dengan pengalaman nyata, sehingga menimbulkan kesan monoton dan kurang bermakna. Hasil belajar siswa masih rendah, khususnya pada materi keragaman budaya yang idealnya mendorong tumbuhnya sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman. Data tersebut diperkuat dengan tabel hasil belajar yang ditampilkan berikut ini:

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas V

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Hasil Belajar		Persentasi	
			Lulus	Tidak Lulus		
VA	25	75	6	19	24%	76%
VB	27	75	7	20	26%	74%
Jumlah	52					

Berdasarkan data yang diperoleh, pada kelas VA terdapat 25 siswa dengan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) sebesar 75. Dari jumlah tersebut, sebanyak 19 siswa (76%) belum mencapai KKTP, sedangkan hanya 6 siswa (24%) yang berhasil mencapai atau melampaui KKTP. Sementara itu, di kelas VB yang berjumlah 27 siswa dengan KKTP yang sama yaitu 75, diketahui bahwa 20 siswa (74%) memperoleh nilai di bawah KKTP dan hanya 7 siswa (26%) yang mencapai atau melampaui KKTP.

Beberapa faktor turut memengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut di antaranya motivasi belajar siswa yang rendah, Dalam praktik pendidikan,

penggunaan metode konvensional yang belum didukung media interaktif menimbulkan keterbatasan. Ketergantungan pada media tekstual dalam pembelajaran mengurangi keterlibatan siswa dan menghambat terciptanya pengalaman belajar yang bermakna. Tanpa adanya stimulasi visual maupun kinestetik, pemahaman konsep menjadi terbatas. Keterbatasan media konvensional ini menegaskan perlunya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Arsyad (2017, h. 10), media pembelajaran merupakan sarana penting untuk menyampaikan pesan, sehingga pemilihan media yang tepat dan kontekstual menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga dapat menumbuhkan perhatian dan minat siswa. Hal ini menuntut adanya media inovatif yang mampu menghadirkan materi secara konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Augmented Reality dalam pembelajaran bukan sekadar teknologi tambahan, melainkan sarana transformasi pendidikan. Dengan menghadirkan visualisasi tiga dimensi, *Augmented Reality* memperkuat imajinasi, interaktivitas, dan keterlibatan siswa. Proses belajar tidak lagi terbatas pada teks atau audio, melainkan menjadi pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna. Lebih penting lagi, *Augmented Reality* memungkinkan pembelajaran kontekstual, sehingga siswa dapat menginternalisasi konsep dengan mengaitkannya pada kehidupan nyata. Hal ini menjadikan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Rendahnya capaian hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya menunjukkan adanya keterbatasan dalam pendekatan konvensional. Oleh karena

itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif. *Augmented Reality* hadir sebagai alternatif yang mampu mengubah materi abstrak menjadi pengalaman konkret melalui visualisasi tiga dimensi. Dengan sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, *Augmented Reality* dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep. Penelitian Herawati dkk. (2025, h. 493) membuktikan efektivitas *Augmented Reality* melalui aplikasi AssemblrEdu, di mana hasil belajar siswa meningkat secara signifikan, tercermin dari perbedaan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest pada kelas eksperimen.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berperan dalam memperkuat keterhubungan antara teori dan praktik, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman nyata. Hal ini menegaskan urgensi penelitian mengenai penerapan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pancasila, karena sejalan dengan tujuan pendidikan nasional: mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila serta menghargai keragaman budaya.. Atas dasar pertimbangan tersebut penelitian ini akan mengangkat judul: “Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Materi Keragaman Budaya Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir.”

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang, permasalahan utama yang menjadi perhatian dalam penelitian ini dapat ditetapkan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya disebabkan siswa hanya menghafal tanpa memahami secara mendalam.

2. Metode pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal pada aspek kognitif.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif mendorong perlunya inovasi media demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi fokus kajiannya pada pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality*. Penelitian ini secara khusus menerapkan intervensi untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Materi yang diujikan adalah Keragaman Budaya dalam Pendidikan Pancasila, dengan subjek siswa kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir tahun ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian, sesuai dengan batasan yang telah dijelaskan, adalah: bagaimana pengaruh penerapan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir pada materi keragaman budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diarahkan untuk menguji sejauh mana media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Fokus kajian terletak pada materi keragaman budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas AR sebagai media inovatif dalam pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas media berbasis teknologi, khususnya *Augmented Reality*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan temuan yang relevan bagi pengembangan teori pembelajaran modern, khususnya yang menekankan pentingnya interaktivitas dan pengalaman belajar bermakna. Hasil penelitian tidak hanya memperkuat landasan teoritis, tetapi juga membuka peluang bagi penelitian lanjutan di bidang Pendidikan Pancasila serta pengembangan teknologi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, dengan menekankan integrasi media digital guna membentuk karakter kebangsaan serta meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Penggunaan *Augmented Reality* menjadi salah satu pilihan media pembelajaran inovatif untuk memperkuat efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2.2 Bagi Sekolah

Tujuan penelitian ini adalah memberikan sumbangan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

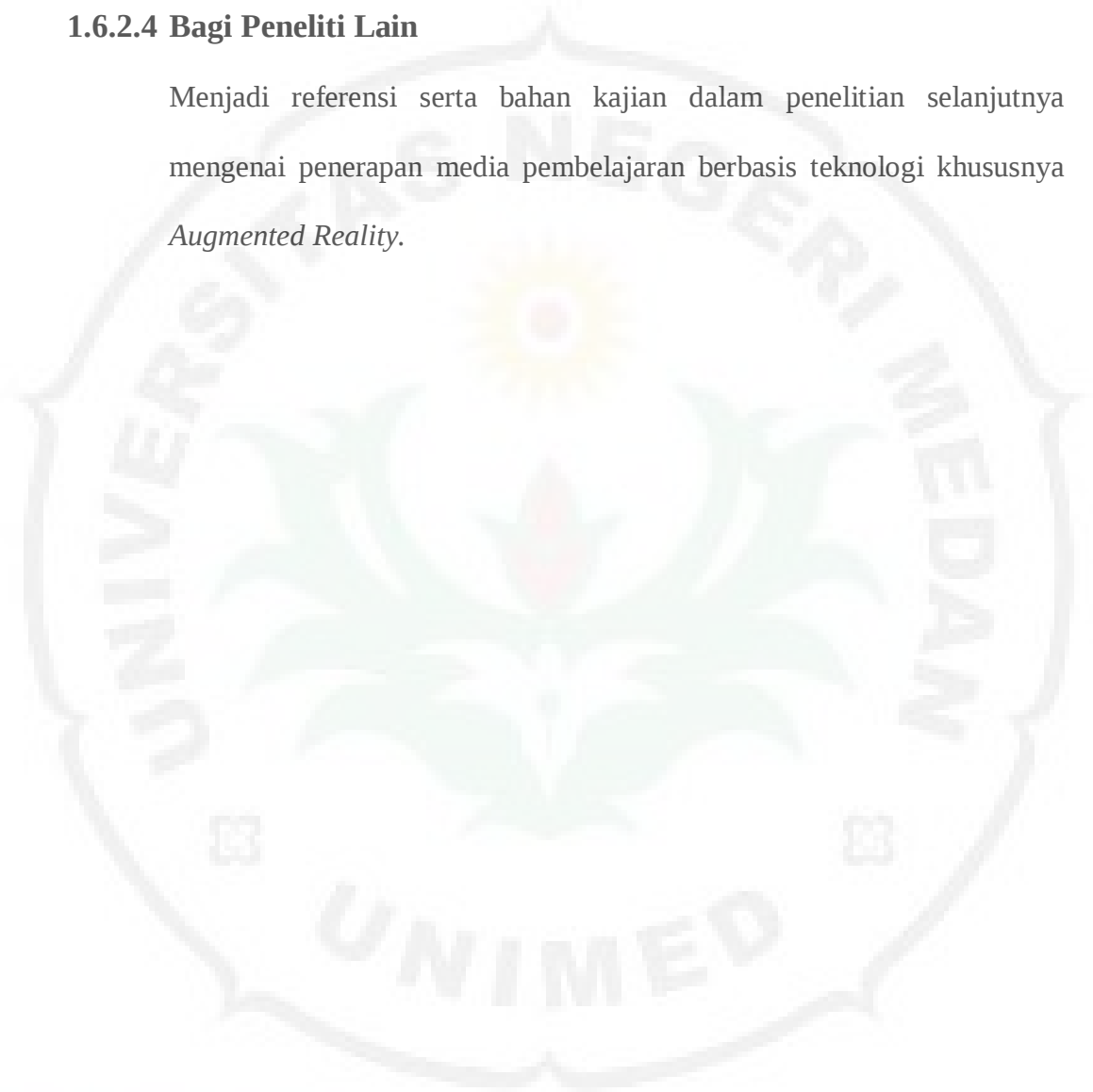
1.6.2.3 Bagi Siswa

Membantu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dan hasil belajar pada materi keragaman budaya melalui pengalaman belajar yang

lebih menyenangkan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi serta bahan kajian dalam penelitian selanjutnya mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *Augmented Reality*.



THE
Character Building
UNIVERSITY