

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur penting untuk kemajuan bangsa. Pentingnya pendidikan juga tertuang pada hadis Nabi Muhammad.Saw yang diriwayatkan oleh Anas Bin Malik “Tuntutlah ilmu sampai ke negeri Cina”. Dari hadis ini menunjukkan bahwa pendidikan sangatlah penting, sebab dengan adanya pendidikan yang berkualitas generasi bangsa akan menjadi cerdas dan berkarakter sehingga akan membuat bangsa dan negara ini memiliki daya saing yang tinggi dengan negara-negara lainnya. Sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang menyatakan melalui peran pendidikan pelaksanaan dalam upaya mewujudkan mencerdaskan kehidupan bangsa, berbudi pengerti luhur, cinta tanah air, inovatif, kreatif,dan berkarakter.

Pada era globalisasi ini. Teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang semakin pesat perkembangannya ini memberikan pengaruh begitu besar pada setiap aspek kehidupan manusia, terlebih pada aspek pendidikan. Peran Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada aspek pendidikan ini memberikan kemudahan proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan banyak terciptanya media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efesien. Namun perlu diperhatikan, dalam penggunaan media pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus bisa menyampaikan informasi dengan baik pada pembelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibrahim dkk (dalam Santosa dkk, 2014:2) menyampaikan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan (materi) sehingga dapat merangsang perhatian siswa, minat, dan pemikiran siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk merangsang perhatian dan belajar minat siswa, sebuah media pembelajaran harus didesain semenarik mungkin sehingga bisa menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV UPTD SDN Bancaran 2 bangkalan. Menunjukkan pada Pembelajaran K13 Tema 5 (Pahlawanku) Subtema 3 (Sikap Kepahlawanan) Pembelajaran 4 dalam materi mengenal para Pahlawan masih menggunakan media pembelajaran yang hanya terbatas ilustrasi gambar foto Pahlawan. Ilustrasi gambar foto yang hanya tertera nama, tanggal lahir dan tanggal wafatnya dengan dipadukan buku paket yang diberikan pemerintah yang jumlahnya terbatas. Buku paket yang diberikan pemerintah hanya digunakan oleh guru, sementara siswa hanya bisa mendengarkan penjelasan guru yang dijelaskan dari buku paket yang diberikan pemerintah dengan bahasa yang sulit dipahami.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa semua siswa kelas IV UPTD SDN Bancaran 2 senang dan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media dan dapat diketahui juga 18 siswa dari 40 siswa kelas IV UPTD SDN Bancaran 2 sudah memiliki *Smartphone* sendiri. Diketahui bahwa siswa kelas IV UPTD SDN Bancaran 2 yang memiliki *Smartphone* yang difasilitasi oleh orang

tuanya hanya digunakan untuk bermain game dan bermain media sosial, alangkah lebih baiknya fasilitas *Smartphone* yang diberikan orang tuanya pada siswa kelas IV UPTD SDN Bancaran 2 digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa.

Siswa yang masih yang duduk sekolah dasar berkisar antara umur 7-12 tahun. Siswa yang masih berumur 7-12 tahun masih masuk tahapan operasional konkrit yang memerlukan media pembelajaran dalam memberikan gambaran kondisi yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramlah (2015:218) berdasarkan teori Jean Piaget, siswa yang berusia 6-11 tahun masih masuk tahapan operasional konkrit. Pada tahapan operasional konkrit siswa tidak bisa diajak berfikir secara abstrak sebaliknya siswa akan mudah mengerti jika siswa menggunakan media yang konkrit (nyata) atau menggunakan media pembelajaran yang bisa menyampaikan gambaran kondisi yang sebenarnya sesuai dengan apa yang dipelajari.

Media pembelajaran yang tidak bisa menggambarkan kondisi yang sebenarnya atau penyampaian pesannya tidak secara utuh membuat pemahaman siswa pada materi yang sampaikan tidak bisa diterima secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2013:70) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu penyampaian pesan dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran yang bisa memproyeksikan gambar menjadi bergerak melalui bantuan kamera yang

terhubung dengan komputer dan didukung penjelasan audio untuk penjelasannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merupakan media yang menggunakan teknologi penggabungan objek maya 2 dimensi atau 3 dimensi dengan benda-benda nyata dimana benda maya tersebut diproyeksikan dalam waktu nyata supaya bisa terintegrasi dan berjalan secara interaktif pada dunia nyata. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada proses pembelajaran akan mudah diingat oleh siswa sebesar 50% dari apa yang telah dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arsyad, 2013:13) siswa akan mudah mengingat pembelajaran sebesar 10% dari apa telah dibaca, 20% telah didengar, 50% dilihat dan didengar, 70% dikatakan, 90% dikatakan dan dilakukan.

Materi yang diangkat untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* adalah materi mengenal para Pahlawan Indonesia. Materi pengenalan para tokoh Pahlawan ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan patriotisme pada diri siswa. Dengan mengenal para Pahlawan siswa dapat mengetahui keteladanan, keberanian, rasa pantang menyerah para Pahlawan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan masalah tersebut, inovasi media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini mengangkat materi Pengenal para Pahlawan Nasional Republik Indonesia yang didesain untuk bisa berbicara tentang dirinya dengan bentuk aplikasi *Augmented Reality*. Salah satu solusi

yang tepat untuk membuat penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara untuk Siswa kelas IV SD”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:.

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara yang dikembangkan untuk Siswa Kelas IV SD yang Valid ditinjau dari validasi ahli?
- 2) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara yang dikembangkan untuk Siswa Kelas IV SD yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran?
- 3) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara yang dikembangkan untuk Siswa Kelas IV SD yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dan respon siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan masalah penelitian yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara yang dikembangkan untuk Siswa Kelas IV SD yang Valid ditinjau dari validasi ahli.

- 2) Mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara yang dikembangkan untuk Siswa Kelas IV SD yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.
- 3) Mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara yang dikembangkan untuk Siswa Kelas IV SD yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dan respon siswa.

1.4. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ba

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*.
- 2) Media pengembangan *Augmented Reality* yang dikembangkan mengaitkan disiplin materi Bahasa Indonesia dan PKn tentang pengenalan tokoh-tokoh Pahlawan kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) Media Pembelajaran *Augmented Reality* dikembangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn pada kurikulum K13, Tema 5 (PahlawanKu), Subtema 3 (Sikap Kepahlawanan), pada pembelajaran 4.
- 4) Media Pembelajaran *Augmented Reality* ini hanya terbatas dalam memperkenalkan tokoh-tokoh Pahlawan.
- 5) Pengujian Media pengembangan *Augmented Reality* yang telah berhasil dikembangkan adalah uji kevalidan yang meliputi penilaian materi, ahli bahasa, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.

- 6) Penyajian Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara dilakukan pada kelas IV UPTD SDN Bancaran 2 Bangkalan.
- 7) Media Pembelajaran *Augmented Reality* dikembangkan menggunakan aplikasi *Photoshop* untuk pengeditan foto-foto Pahlawan, aplikasi *afterEffects* untuk pembuat animasi pada foto-foto Pahlawan, dan menggunakan aplikasi *Unity* untuk pembuatan aplikasi *Augmented Reality*.

1.5. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian pengembangan diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Pengembangan dan pengembangan bisa dijadikan landasan penelitian pengembangan selanjutnya. Kelebihan penelitian pengembangan dikembangkan serta dimanfaatkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Khususnya di bidang pendidikan agar pelaksanaan pembelajaran lebih bermakna.

- 2) Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa penelitian pengembangan ini bermanfaat untuk meningkatkan minat dan belajar motivasi belajar serta memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku berbicara ini juga bisa meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme, serta memberikan gambaran karakter para Pahlawan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

- 2) Bagi guru dengan adanya penelitian pengembangan ini bisa dijadikan rujukan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah dengan adanya pengembangan penelitian ini bisa dijadikan rujukan dalam menggunakan media pembelajaran.
- 4) Bagi pengembang penelitian, penelitian pengembangan ini akan memberikan pengalaman langsung bagi pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku berbicara dan pengembang akan mengetahui permasalahan-permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat menemukan solusi untuk mengatasinya. Semua pengalaman ini sebagai bekal untuk menjadi pendidik ketika terjun ke sekolah.

1.6. Asumsi, Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1) Asumsi penelitian dan pengembangan

Menurut Asumsi merupakan kebenaran yang diterima tanpa adanya pembuktian. Dalam penelitian ini asumsi digunakan sebagai anggapan dasar yang dianggap kebenarannya tanpa ada pembuktian. Yang dilakukan oleh pengembang penelitian. Media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan K13 Tema 5 (Pahlawanku) Subtema 3 (Sikap Kepahlawanan) pembelajaran 6 pada materi mengenal Para Pahlawan-Pahlawan Indonesia. Dengan menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku

berbicara dapat membentuk siswa memahami materi pembelajaran dan bisa menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme sehingga tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat tercapai dengan baik.

2) Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Penelitian pengembangan pada praoduk ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a) Keterbatasan yang terdapat pada Media Pengembangan *Augmented Reality* terletak pada materi yang dibahas, yaitu materi mengenal para Pahlawan Pahlawan Nasional Indonesia.
- b) Subjek uji media pembelajaran hanya terbatas hanya pada siswa UPTD SDN Bancaran 2.
- c) Objek Pahlawan yang ditampilkan hanya terbatas hanya 5 tokoh Pahlawan yaitu Mohammad Hatta, Pangeran Diponogoro, Cut Nyak Meutia, Yos Sudarso, R A Kartini.
- d) Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara ini hanya bisa dijalankan pada sistem *Android* versi 4.1 Jelly Bean dan pada versi *Android* selanjutnya.

1.7. Definisi Operasional

1) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan (materi) sehingga dapat merangkasang perhatian siswa, minat,

dan pemikiran siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) *Augmented Reality*

Augmented Reality merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan *Virtual*, dimana keduanya berjalan secara interaktif dan *Real time*.

3) Pahlawan

Pahlawan merupakan seseorang yang berjuang dengan gigih dan rela berkorban tanpa pamrih, anti korupsi dan berwibawa, dalam memperjuangkan kemerdekaan

