

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu kejadian yang dilakukan oleh semua orang yang berlangsung seumur hidup (Sadirman, 2015: 2). Tanda jika seseorang sudah belajar yakni terdapat perubahan perilaku yang ada dalam diri orang tersebut. Perubahan yang dimaksud dalam tingkah laku yakni perubahan yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan pada seseorang. Namun perubahan yang terjadi pada seseorang tidak bisa semua dikatakan perubahan belajar, karena diperlukan interaksi dengan lingkungan agar perubahan dapat disebut sebagai belajar. Perubahan tingkah laku dalam belajar ini harus bersifat menetap, tahan lama dan tidak hanya sesaat. Selain belajar, pembelajaran juga satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan, karena belajar memerlukan proses pembelajaran agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi dalam lingkungan belajar yang melibatkan guru dengan siswa dan sumber belajar (Fathurrohman, 2015: 16). Pembelajaran pun dapat dikatakan sebagai suatu proses usaha perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik sehingga membantu siswa dalam belajar menjadi lebih baik. Selain itu kegiatan mengajar siswa yang dilakukan guru agar para siswa dapat menguasai materi yang akan dipelajari juga dapat disebut pembelajaran. Dalam pembelajaran juga terdapat banyak mata pelajaran, namun pada sekolah dasar saat ini mengimplementasikan kurikulum 13 yakni bahwa satu tema berisi beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan yang dikenal dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah beberapa materi pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa. Menurut (Prastowo, 2019: 1) Pembelajaran tematik merupakan sebagian dari model pembelajaran terpadu yang terdapat pada jenjang tingkat sekolah TK, SD dan SMP yang memadukan beberapa ilmu pengetahuan menjadi satu yang dapat berkaitan sehingga mampu memberikan pemahaman kepada siswa. Suatu media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut (Sadirman, 2015: 6) media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi pengetahuan dari pengirim ke penerima informasi tersebut. Sejalan dengan Smaldino dalam (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018: 2) yang menyatakan media merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Dengan begitu, bahwa media pembelajaran merupakan sebagai perantara menyampaikan informasi suatu pengetahuan dari guru ke siswa. Media pembelajaran memerlukan peran guru dalam menyampaikan suatu pengetahuan kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru dan media pembelajaran sangatlah saling berhubungan dikarenakan memberikan kemudahan belajar bagi siswa yang dapat memberikan stimulus pikiran, menumbuhkan semangat, dan mampu menyerap pengetahuan yang diberikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan pada tanggal 20 Oktober 2021 menunjukkan bahwa pembelajaran di SDN

Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan telah menerapkan kurikulum 2013. Fasilitas yang tersedia yakni media gambar 2D dan buku tematik. Media pembelajaran yang masih bersifat sederhana dan terbatas ini menjadi kurang menarik terhadap siswa sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang dalam penggunaan buku tematik. Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas IV, siswa cenderung tidak memperhatikan guru ketika kegiatan belajar berlangsung, media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar saja, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan pada tanggal 22 Oktober 2021, menyatakan bahwa media pembelajaran yang terbatas dan masih berbasis media gambar membuat siswa cepat bosan dan hilangnya konsentrasi disaat belajar. Khususnya pada tema 5 subtema 1 pada pembelajaran 1, guru merasa kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang ada sehingga masih banyak hasil belajar siswa yang berada dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yakni 70. Dari data yang didapat, ketuntasan klasikal di kelas IV selama 3 tahun terakhir selalu rendah. Pada tahun pelajaran 2019/2020, dari sebanyak 21 siswa hanya ada 5 siswa yang tuntas atau ketuntasan klasikal sebesar 23,8%. Kemudian pada tahun pelajaran 2020/2021, dari sebanyak 24 siswa hanya 6 yang tuntas atau ketuntasan klasikal sebesar 25%. Terakhir pada tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 25 siswa tidak tuntas dan hanya 6 siswa yang tuntas atau ketuntasan klasikan sebesar 19,35%. Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang peneliti bagikan pada 31 siswa kelas IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan tanggal 26 Oktober 2021, menunjukkan bahwa sebanyak 21 siswa sering merasa bosan ketika belajar dan sebanyak 10 siswa merasa tidak bosan. Kemudian sebanyak 31 siswa juga menyatakan bahwa guru jarang memakai media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dalam hal ini membuat siswa sulit memahami materi. Dari hasil angket juga menunjukkan 30 siswa yang ingin belajar menggunakan media pembelajaran dan 1 orang yang tidak ingin belajar menggunakan media. Kemudian sebanyak 29 siswa memiliki *handphone* dan mengetahui aplikasi belajar melalui *handphone*, sedangkan sebanyak 2 siswa tidak memiliki *handphone* dan tidak mengetahui aplikasi belajar melalui *handphone*. Berdasarkan jawaban dari hasil angket menunjukkan bahwa seluruh siswa yaitu 31 siswa lebih suka menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui *handphone*.

Berdasarkan hasil paparan diatas, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang ada pada proses pembelajaran di SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan antara lain media pembelajaran yang tersedia masih sederhana sehingga membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang berdampak pada hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Media pembelajaran yang berbasis gambar kurang menarik minat belajar siswa sehingga diperlukan sebuah media yang menarik serta dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

Media pembelajaran yang masih sangat sederhana menunjukkan bahwa sekolah belum memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang mengikuti

perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran yang masih berbasis gambar 2 dimensi pada kertas banyak memiliki kekurangan antara lain media yang mudah rusak dan tampilan yang tidak menarik. Berbeda dengan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti media berbasis *Augmented Reality* sehingga mampu menyajikan gambar animasi menarik

Augmented Reality adalah teknologi yang memproyeksikan benda maya 2 dimensi (2D) atau 3 dimensi (3D) dalam lingkungan dan waktu yang nyata (Roedavan, 2014: 3). Dalam bidang pendidikan, penerapan teknologi *Augmented Reality* dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang hanya bersifat gambar 2 dimensi dapat diproyeksikan dalam bentuk 3 dimensi menggunakan bantuan *smartphone* sehingga terlihat lebih nyata. Menurut (Mustaqim, 2016:176), aspek hiburan dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses belajar serta minat siswa dalam belajar. Selain itu menurut Bacca dalam (Setyawan, Rufií, & Fatirul, 2019:83), dalam dunia pendidikan penggunaan media *Augmented Reality* terbukti efektif untuk beberapa tujuan seperti proses pembelajaran yang lebih baik, motivasi belajar, keterlibatan dan sikap positif siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menjadi solusi yang dapat diterapkan untuk menangani permasalahan-permasalahan diatas.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti membuat inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran pada kelas IV tema 5 subtema 1 dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN Morombuh 1**

Kwanyar Bangkalan”. Dengan bantuan media ini, peneliti berharap dapat menambah semangat belajar siswa, melatih konsentrasi siswa, menambah pengetahuan siswa dengan memanfaatkan teknologi, membantu siswa untuk memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media ini diharapkan guru juga terbantu dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah, menarik, serta memanfaatkan teknologi.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan (Sasmika, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “MACAN” (Macam-macam Candi) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Kelas IV SD”. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media *Augmented Reality* macam-macam candi untuk siswa kelas IV. Berdasarkan hasil penelitiannya memperoleh penilaian dari validator sebesar 85,1% dengan kategori “sangat valid”, keefektifan diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru 97,2% “sangat efektif”, lembar observasi aktivitas siswa 96% “sangat efektif” dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa 88% “efektif”, kemenarikan diperoleh dari hasil angket respon siswa 83,61% “sangat menarik”. Model pengembangan yang digunakan adalah model Kemp and Dayton. Namun dalam penelitiannya, media yang dikembangkan hanya menampilkan macam-macam candi saja beserta sejarahnya dan tidak dilengkapi dengan audio serta gambar objek kerajaannya.

Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan (Farisi, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara untuk Siswa kelas IV SD”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Berdasarkan hasil

penelitiannya memperoleh penilaian dari para validator ahli sebesar 87,125% dengan kategori “sangat valid”, kepraktisan diukur dari hasil keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95,23% dengan kategori “praktis”, dan pada keefektifan diukur dari persentase ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar sebesar 90,47% dan persentase hasil angket respon siswa sebesar 97,80% dengan kategori “sangat efektif”. Model pengembangan yang digunakan adalah model penelitian pengembangan Kemp and Dayton. Namun dalam penelitiannya, media yang dikembangkan hanya menyajikan tokoh, cerita, dan sikap kepahlawanan. Selain itu, tokoh yang ditampilkan hanya sedikit, dan memuat objek tokoh yang dapat mengeluarkan suara. Media yang dikembangkan memuat pembelajaran 4 subtema 3 tema 5.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dalam latar belakang penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran *Augmented Reality* pada kelas IV tema 5 subtema 1 di SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* pada kelas IV tema 5 subtema 1 di SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan yang efektif?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* pada kelas IV tema 5 subtema 1 di SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan yang menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini diantara lain :

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* pada kelas IV tema 5 subtema 1 di SDN Morombuh 1 kwanyar bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* pada kelas IV tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 di SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan yang efektif ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* pada kelas IV tema 5 subtema 1 di SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan yang menarik ditinjau dari angket respon siswa dan angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat dioperasikan pada *handphone* berbasis android.
2. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
3. Media pembelajaran berisi pembahasan materi pembelajaran 1 pada subtema 1 tema 5 kelas IV yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan IPA.
4. Media berisi gambar, suara, video, animasi yang lucu, menarik, dan jelas.

5. Media mampu melakukan *scanning marker* untuk menampilkan gambar atau animasi.
6. Terdapat buku yang digunakan sebagai *marker* untuk menampilkan objek 3D.
7. *Handphone* yang digunakan memiliki kapasitas penyimpanan internal minimal 8GB, RAM 2GB, dan terdapat kamera.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa batasan, yaitu:

1. Multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan hanya diuji coba pada kelas IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan.
2. Pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan terbatas pada muatan pelajaran yang ada pada kelas IV tema 5 subtema 1 pembelajaran 1.
3. Model penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall dengan sembilan tahapan.
4. Subjek uji coba hanya terbatas pada validasi ahli dan siswa kelas IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan.
5. Hasil belajar siswa hanya diukur pada tes hasil belajar kognitif siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memiliki beberapa manfaat penting bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman peneliti terhadap proses belajar mengajar serta interaksi langsung dengan siswa sebagai pengajar.
- b. Mengimplementasikan multimedia berbasis teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang interaktif.

2. Bagi Siswa

- a. Memperoleh pengetahuan baru mengenai multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.
- b. Meningkatkan minat dan semangat serta menghilangkan kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Mempermudah dalam pemahaman materi pelajaran.

3. Bagi Guru

- a. Memperoleh pengetahuan baru dalam mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* terhadap multimedia pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.
- b. Mempermudah dalam memberikan penjelasan materi.
- c. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

4. Bagi Sekolah

- a. Memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran berupa media pembelajaran yang menarik dan inovatif

- b. Membantu peningkatan prestasi siswa guna mewujudkan visi misi sekolah.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan perantara untuk mengirimkan suatu ilmu pengetahuan dari guru ke siswa guna memperlancar proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang dimanfaatkan untuk menampilkan objek yang sifatnya maya kedalam bentuk yang lebih nyata dalam lingkungan sekitar pengguna dengan menggunakan bantuan kamera.
3. Media berbasis *Augmented Reality* merupakan alat perantara untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan menampilkan suatu bentuk yang lebih nyata sehingga memudahkan dalam pemahaman terhadap informasi dan pengetahuan yang disampaikan kepada siswa.