

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat dan telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah kebiasaan dan cara manusia dalam memperoleh dan menyebarkan informasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi ini, pendidikan pun turut mengalami transformasi dengan adanya berbagai inovasi teknologi yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Teknologi digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber belajar dengan lebih mudah, cepat, dan fleksibel (Maharani & Saputri, 2024). Selain itu, teknologi juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

Peran teknologi dalam dunia pendidikan sangat signifikan, terutama dalam meningkatkan akses terhadap informasi dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Peserta didik saat ini merupakan digital natives, yaitu generasi yang telah terbiasa dengan teknologi sejak usia dini, sehingga pendekatan pembelajaran yang berbasis digital menjadi lebih relevan dan efektif (Mardina, 2017). Teknologi memungkinkan penyampaian materi secara lebih interaktif melalui multimedia, simulasi, dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah. Namun, di sisi lain, tantangan yang muncul meliputi kesenjangan akses terhadap teknologi,

ketergantungan pada perangkat digital, serta perlunya peningkatan literasi digital di kalangan guru dan peserta didik.

Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kreatif serta berkualitas maka komponen yang paling penting ialah pada aspek pendidikan. Salah satu kunci yang terlihat jelas dalam kesuksesan era pendidikan saat ini ialah peran guru sebagai pilar utama. Peran guru dalam pendidikan telah bereformasi dari tahun ke tahun (Afriani et al., 2024). Dimulai dari kurikulum rencana pelajaran (1947) hingga Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 guru berperan sebagai sumber informasi satu-satunya yang hanya didukung dengan buku teks sehingga murid hanya mengandalkan guru saja sebagai sumber pengetahuannya. Berbeda dengan era saat ini, dimulai dari penggunaan Kurikulum 2013 hingga Kurikulum Merdeka (2024) yang berfokus pada peserta didik. Dalam hal ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan, mendorong transformasi dalam peran guru menjadi fasilitator. Saat ini peserta didik dimerdekakan dengan bebas mencari sumber pengetahuan dari mana saja baik secara digital maupun non-digital. Tidak mengurangi kemuliaan seorang guru, saat ini peran guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran melainkan merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menghidupkan pengetahuan serta minat peserta didik dalam belajar.

Peran guru dalam mencapai tujuan pendidikan sangatlah penting. Salah satu tanggung jawab seorang guru adalah membuat lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan berkelanjutan (Afriani et al., 2024). Begitu juga dengan peserta didik, mereka akan menghargai lingkungan belajar yang dibuat oleh gurunya. Kemajuan era digital saat ini tentu dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pengembangan media

yang dapat digunakan sebagai penunjang pendidikan. Seperti yang kita ketahui, masih banyak sekali guru yang kurang terampil dan peka terhadap kemajuan teknologi sehingga membuat peserta didik bosan dengan sistem pembelajaran yang menonton/ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan dari tujuan pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru dalam mengajar. Banyak hal yang dapat dikembangkan dengan adanya kemajuan teknologi, salah satunya yakni pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung penyampaian informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Saat ini, media pembelajaran telah berkembang dari bentuk konvensional seperti buku dan papan tulis menjadi media berbasis digital yang lebih dinamis dan menarik. Media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan teknologi berbasis augmented reality (AR) yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar, berbagai permasalahan masih sering ditemui. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat peserta didik dalam membaca dan menulis, serta kesulitan dalam memahami kosakata dan struktur bahasa. Metode pembelajaran yang monoton cenderung dan kurang menarik bagi peserta didik menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif menjadi salah satu penyebab utama rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 20 September 2024 beliau menyampaikan bahwa: (1) Tidak ada media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah; (2) Guru memiliki keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran; (3) Peserta didik cenderung kurang antusias mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan terlalu banyak memuat teks bacaan; (4) Media yang diharapkan yaitu dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas serta menarik bagi peserta didik maupun guru; (5) Sekolah mengizinkan peserta didik membawa *handphone* ke sekolah apabila memang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, namun harus tetap dalam pengawasan guru serta tidak diperbolehkan untuk digunakan diluar jam pelajaran.

Selain dari hasil wawancara kepada wali kelas IV, penelitian ini juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 September 2024. Diperoleh hasil bahwa: (1) Guru menerapkan kurikulum Merdeka; (2) Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ialah metode ceramah, tanya jawab dan penugasan; (3) Guru tidak menggunakan media pembelajaran konkret maupun digital; (4) Guru menggunakan sumber belajar cetak; (5) Suasana belajar dan respon peserta didik selama pembelajaran cenderung kurang bersemangat dan berubah-ubah.

Tidak lanjut dari hasil wawancara dan observasi yaitu memberikan angket kebutuhan kepada peserta didik. Dari hasil penyebaran angket kebutuhan pada saat pra penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Memperoleh persentase sebesar 81% atau sebanyak 17 peserta didik menjawab “iya” bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas membosankan; (2) 86% atau sebanyak 18 peserta didik menjawab “tidak” bahwa mereka tidak mudah memahami materi melalui buku bacaan cetak yang diberikan guru; (3) 95% atau sebanyak 20 peserta didik menyukai buku yang memuat lebih banyak gambar daripada bacaan; (4) Sebanyak 19 peserta didik dengan persentase 90 % menjawab “iya” pada pertanyaan “apakah kamu senang jika di sekolah belajar menggunakan *handphone*?”; (5) 90% atau sejumlah 19 peserta didik menjawab “iya” pada pertanyaan “apakah kamu tertarik belajar menggunakan *Augmented Reality (AR)*”.

Dari perolehan observasi, wawancara guru kelas serta pemberian angket kebutuhan kepada peserta didik bisa dilihat bahwa keberadaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Media mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas mengajar dan hasil belajar peserta didik, sehingga bisa membantu peserta didik meningkatkan minat belajarnya. Dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan dan merancang media untuk membantu hasil belajar peserta didik, karena dengan menggunakan media pembelajaran guru mampu mengatasi permasalahan dan kendala selama proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan diatas yaitu media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Pada hasil angket kebutuhan peserta didik 86% atau sejumlah 18 dari 21 peserta didik ingin belajar melalui *Augmented Reality*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yang inovatif dan menarik yaitu media yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat fokus dan terarah ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adanya media pembelajaran interaktif ini, maka diharapkan dapat dijadikan alat yang bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dalam memahami materi yang diberikan dan terasa sulit untuk peserta didik, serta diharapkan peserta didik mampu menerima materi lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran ini dari yang sebelumnya tidak menggunakan media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tidak hanya itu peneliti juga menggabungkan aspek lokal yakni lokasi wisata Pamekasan sehingga peserta didik juga mampu mengingat dan diharapkan dapat menjaga keunikan dari daerah tempat tinggalnya. Dengan adanya pengembangan media ini diharapkan minat belajar peserta didik meningkat dan memperoleh hasil belajar yang baik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia “Lihat Sekitar” yang berkaitan dengan arah dan denah, sehingga ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media ini. Untuk itu, akan dilakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Map* Berbasis *Augmented Reality* Wisata Pamekasan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Larangan Luar 2”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Larangan Luar 2?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Larangan Luar 2?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Larangan Luar 2?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Larangan Luar 2.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Larangan Luar 2.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Larangan Luar 2.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* yang memuat 3 lokasi wisata yang ada di Kabupaten Pamekasan.
2. Penggunaan *Virtual Map* Berbasis *Augmented Reality* dapat diakses menggunakan aplikasi *Assmblr Edu* yang dapat diunduh melalui *Play Store* maupun *Apps Store* serta bisa juga langsung scan Qr code yang ada pada kamera google lens yang akan menghubungkan langsung pada website resmi *Assemblr*.
3. Menyajikan informasi tentang denah daerah Pamekasan dengan cara yang unik yakni menggabungkan objek duni nyata dengan dunia digital.
4. Memadukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kearifan lokal yakni 3 lokasi wisata Pamekasan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran sekaligus mengetahui tempat unik dan bersejarah yang dimiliki oleh kawasan tempat tinggalnya.
5. Materi yang diambil yakni pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bab 3 “Lihat Sekitar” yang akan mempelajari tentang denah (pengertian, fungsi, arah, dan belajar pembuatan).

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan hanya memuat muatan bahasa Indonesia Bab 3 “Lihat Sekitar”, pada kelas IV.

2. *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* ini hanya dapat digunakan pada capaian pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi sesuai dengan tujuan tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya.
3. *Virtual Map* yang dikembangkan hanya dikaitkan dengan 3 tempat wisata yang ada di Kabupaten Pamekasan.
4. Pengembangan *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* disesuaikan dengan analisis kebutuhan peserta didik kelas IV di SDN Larangan Luar 2 Kabupaten Pamekasan.
5. Produk media pembelajaran *Virtual Map* yang dikembangkan terbatas pada *website* dan aplikasi serta hanya dapat diakses melalui handphone dengan akses jaringan internet.
6. Tidak memproduksi dalam jumlah banyak karena terbatasnya biaya dan waktu
7. Subjek penelitian pengembangan terbatas hanya pada wali kelas dan peserta didik kelas IV SDN Larangan Luar 2

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Upaya pengembangan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* yang dimuat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, serta diintegrasikan dengan 3 tempat wisata yang ada di Pamekasan dilakukan dengan maksud menarik perhatian belajar peserta didik kelas IV SDN Larangan Luar 2 Kabupaten Pamekasan guna meningkatkan hasil belajar kognitif. Pengembangan media ini juga dilakukan sebagai bentuk upaya mengenalkan dan melestarikan wisata-wisata bersejarah khususnya di Kabupaten Pamekasan. Adapun penjelasan lain yang dapat dijabarkan mengenai pentingnya penelitian ini dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tidak hanya itu, melalui pembelajaran berbasis android dapat meminimalisir rasa bosan peserta didik akibat pembelajaran yang biasanya dilakukan cenderung monoton. Peserta didik juga dapat mengetahui cara penggunaan *Augmented Reality* berbasis android serta dapat menambah wawasannya mengenai aspek lokal khususnya tempat wisata yang ada di daerahnya yakni Kabupaten Pamekasan.

2. Bagi guru

Pengembangan media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berbeda dari sebelumnya. Guru juga dapat dengan mudah mengenalkan sejarah dan kearifan lokal tempat wisata di daerah pamekasan bersamaan dengan materi pembelajaran yang saling berkaitan dalam satu waktu. Dengan itu waktu mengajar menjadi lebih efisien dan peserta didik memiliki gambaran nyata tentang pembelajaran yang telah disampaikan.

3. Bagi Pengembang

Terciptanya media pembelajaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* ini sebagai panutan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan tidak monoton. Adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat mempermudah dalam menciptakan dan menyelesaikan prosesnya.

4. Bagi Sekolah

media pembelaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* ini dikembangkan dengan tujuan agar bermanfaat bagi sekolah untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan modern namun tetap sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta kurikulum yang saat ini diberlakukan untuk mewujudkan sekolah yang unggul.

5. Bagi Penelitian Selanjutnya

Pengembangan media pembelaran *Virtual Map* berbasis *Augmented Reality* bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai sumber referensi atau acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa. Penelitian pengembangan ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penelitian selanjutnya dengan memperbaiki dan mengembangkan topik yang serupa. Selain itu, penelitian pengembangan ini juga bermanfaat sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan bagi penelitian selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Produk hasil pengembangan selanjutnya akan diuji coba sehingga menghasilkan produk yang valid, efektif dan menarik. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang output-nya berupa suatu produk sesuai permasalahan yang diteliti.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau media sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran merupakan alat

penunjang dalam kegiatan pembelajaran karena membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media atau sarana untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik dan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

3. Augmented Reality

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek virtual yang ditambahkan ke lingkungan fisik melalui perangkat digital seperti smartphone. *Augmented Reality* dapat diaplikasikan pada berbagai bidang, salah satunya pengaplikasian pada bidang pendidikan yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Teknologi AR memanfaatkan berbagai komponen, termasuk pemrosesan gambar, pelacakan gerakan, dan algoritma untuk mengenali objek dan lingkungan. Seiring dengan perkembangan teknologi, AR diharapkan akan terus berkembang dan memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya.

4. Virtual Map berbasis Augmented Reality

Virtual Map berbasis *Augmented Reality* merupakan istilah dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. *Virtual Map* jika diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia berarti Peta Maya. *Virtual Map* merupakan kumpulan dari 3 peta lokasi wisata yang ada di kabupaten Pamekasan yang dikemas dalam bentuk bookl. Pada *Virtual Map* berisi *Augmented Reality* dari setiap objek wisata, *QR code*, gambar dan teks. *Virtual Map* merupakan produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka materi Lihat Sekitar.