

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam mengajarkan tetapi masih banyak guru yang belum bisa menggunakan media dengan berbagai alasan. Banyaknya problematika yang dihadapi oleh guru seperti, waktu yang digunakan untuk mempersiapkan media sangat terbatas, sulitnya mencari media yang tepat pada materi yang akan diajarkan, biaya yang minim, dan alasan yang lainnya. Hal ini menjadi problematika umum yang dialami oleh guru dan akan teratasi apabila guru memiliki pengetahuan tentang berbagai macam media yang ada, ragam dan jenis media cukup banyak apabila di manfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang disampaikan, setiap media pembelajaran memiliki berbagai macam karakteristik dan kemampuan dalam menayangkan pesan dan informasi. Setiap permasalahan yang dihadapi siswa adalah salah satu faktor dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan dan di sesuaikan dengan karakteristik siswa pada masa kini seperti media interaktif.

Multimedia interaktif adalah sebuah teknologi yang saat ini banyak di kembangan dalam dunia pendidikan. Multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai macam unsur media seperti, garfish, teks, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Konsep abstrak dalam sebuah media akan disajikan dalam bentuk yang lebih nyata dalam proses belajar mengajar dimana siswa akan lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran akan sangat baik dimana

siswa akan dapat meningkatkan proses belajar dengan memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan ketrampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi (Widi, dkk, 2014: 537).

Menurut Munir (2015:114-115) multimedia interaktif adalah aplikasi yang yang memiliki manfaat pada proses pembelajaran dimana fungsi dari media pembelajaran ini adalah untuk menyampaikan suatu pengetahuan serta memberikan proses belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Multimedia interaktif dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pada kurikulum yang baru ini atau bisa disebut kurikulum 2013 yang dimana semua mata pelajaran di padukan menjadi satu dalam bentuk tematik. Pembelajaran tematik yang digunakan pada kurikulum 2013 saat ini masih tergolong baru dan guru masih banyak yang beradaptasi dengan perubahan yang terjadi, dimana banyak materi pembelajaran yang harus banyak di kuasai oleh guru. Pembelajaran tematik merupakan bentuk dari penyelenggaraan pendidikan dimana konsep dari pembelajaran ini berbentuk sistematis dan memadukan beberapa kegiatan satu dengan yang lainnya dalam bentuk pembelajaran, kegiatan yang dilakukan di dalam dan luar sekolah memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dimana, kegiatan pembelajaran ini dirancang menggunakan prinsip- prinsip pembelajaran yang sudah ada, baik dari materi pengalaman belajar yang luas, waktu serta tempat pembelajaran, alat serta sumber pembelajaran yang berupa pengorganisasian kelas maupun metode dalam penilaian (Maripadang, 2020:2). Oleh karenanya pembelajaran tematik yang masih tergolong baru ini membutuhkan media yang bisa

memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dalam hal ini dipilihlah media multimedia interaktif AR (*Augmented reality*)

Augmented Reality (AR) adalah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media visual yang akan menarik bagi siswa. Sistem media *Augmented Reality* ini berbeda dengan *Virtual Reality (VR)* yang sepenuhnya *virtual environment*. *Augmented Reality* ini adalah teknologi yang menggambarkan benda dua dimensi atau benda tiga dimensi dalam sebuah lingkungan yang nyata dimana gambar yang dimunculkan akan di proyeksikan dalam bentuk yang nyata. Menurut Furt dalam (Dichza, 2021) *augmented reality* adalah teknologi yang menjadikan sebuah objek virtual berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata yang kemudian di proyeksikan dan menghasilkan objek virtual secara real time. Dengan menerapkan media *Augmented Reality* ini diharapkan pesan atau informasi yang disampaikan dari suatu pelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa secara interaktif dan memudahkan siswa dalam proses belajar serta memudahkan guru dalam mengajarkan materi kepada siswa (Ningsih, 2015: 3).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Agustus 2022 pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Glagahan, guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab yang terpaku pada buku tema, sehingga Siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Guru terlihat lebih aktif atau dominan di dalam pembelajaran. Banyak siswa yang masih ramai sendiri dan malas untuk mencatat materi yang di tuliskan oleh guru di papan. Media yang digunakan oleh guru hanya media gambar yang tertera pada buku dan gambar yang ditempel di dinding kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada wali kelas IV yaitu bapak Heru pada tanggal 15 Agustus 2022, diperoleh hasil bahwa yang membedakan siswa zaman dahulu dengan siswa zaman sekarang adalah teknologi yang dimainkan oleh siswa. Efek dari pembelajaran daring sebelumnya mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran. Kurangnya inovasi- inovasi dan kreatifitas dari guru dikarenakan faktor usia yang tidak lagi muda, guru kesulitan dalam penyampaian materi menggunakan media berbasis *smarthphone* yang lebih disukai oleh siswa, hal ini membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampaknya banyak siswa menjadi bosan dan sering hilang konsentrasi. Guru juga mengatakan media gambar yang diberikan sudah dianggap kurang mampu menarik perhatian siswa. Selain itu hasil belajar nilai ulangan harian peserta didik yang diperoleh 52% yang dibawah rata- rata atau dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Guru juga belum pernah menggunakan multimedia *augmented reality* dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang diberikan pada tanggal 15 Agustus 2022 pada kelas IV SDN Glagahan. Hasil angket dari 25 siswa yang ada di kelas 72% siswa kelas pembelajaran yang diberikan oleh guru membosankan karena hanya menggunakan buku paket. Hasil angket juga didapati siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang berisi animasi video dari pada menggunakan media gambar pada buku tema. Dari hasil angket yang disebarakan pada kelas IV SDN Glagahan yang berjumlah 25 siswa peneliti juga menjumpai fakta lain yakni, dari hasil angket 80% siswa dari jumlah keseluruhan siswa saat pembelajaran lebih senang melakukan pembelajaran dengan menggunakan

smarthphone. Hasil dari angket siswa juga memperoleh hasil dimana guru tidak pernah menggunakan media yang menarik dalam penyampaian materi.

Berdasarkan dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di SDN Glagahan. dimana siswa mudah bosan dalam belajar mereka yang hanya menggunakan buku tema dan media gambar, serta kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi yang bisa memberikan antusias belajar bagi siswa. Maka dari itu perlu adanya inovasi dalam proses belajar siswa yang dapat memperbaiki permasalahan yang ada, dengan ini perlu dikembangkannya sebuah produk yang dapat mengurangi masalah tersebut. Solusi yang kemudian di berikan oleh peneliti adalah mengembangkan media *Augmented Reality (AR)* berbasis android pada pembelajaran tematik pada kelas IV tema 7 subtema 2 dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Mustaqim dan Kurniawan (2017: 2) *augmented reality* adalah aplikasi yang menggabungkan dunia maya dan dunia nyata ke dalam dua dimensi atau tiga dimensi yang diproyeksikan dalam lingkungan nyata dan dalam waktu yang bersamaan, dengan menggunakan multimedia *augmented relity* ini siswa akan lebih mudah memahami sebuah materi. Media *augmented reality* ini akan memberikan contoh yang real pada saat pembelajaran. Menurut Piaget (2010) Tahap belajar peserta didik SD adalah pada fase operasional konkret, yang mana peserta didik akan mudah memahami pembelajaran jika melihat benda atau objek secara langsung.

Penelitian ini menggunakan tema 7 subtema 2 pada pembelajaran 2, 4, dan 6 pada tema tersebut berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada siswa dimana siswa guru tidak mengaitkan kearifan budaya yang ada di sekitar mereka terutama di kabupaten Bojonegoro. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat mengangkat nilai-nilai kearifan lokal (wafiqni dan Nurani, 2018: 4), hal inilah mengapa peneliti mengambil pada tema tersebut. Pada tema tersebut khususnya pada pembelajaran 2, 4, dan 6 terdapat materi yang membahas tentang bagaimana keanekaragaman pakaian, tarian dan juga alat musik yang bisa dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Terdapat muatan IPS tentang keanekaragaman budaya, etnis yang bisa dikaitkan dengan kearifan lokal budaya seperti suku samin yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Selain muatan IPS ada juga muatan SBdP yang berisikan materi gerak tari kreasi daerah yang bisa dikaitkan dengan tari thengul yang menjadi ciri khas dari Kabupaten Bojonegoro. Selain itu, terdapat materi PPKn yang memuat materi tentang kerja sama dalam keragaman suku bangsa yang bisa dikaitkan dengan penampilan music oklik yang dimainkan dengan beberapa orang untuk membuat alunan musik yang merdu. Berdasarkan muatan yang ada pada tema 7 subtema 2 tersebut diharapkan multimedia *augmented reality* ini guru bisa mengaitkan kearifan lokal ke dalam pembelajaran yang memberikan contoh yang nyata bagi siswa dan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang mereka alami.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto Maripadang yang berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Buku Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar”, Universitas Cokroaminoto Palopo, tahun 2020. Penelitian ini Ariyanto

Maripadang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dalam buku tematik kelas 1 yang menghasilkan hasil positif dimana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman langsung, siswa lebih bersemangat dan terdapat hasil belajar yang signifikan dari hasil pembelajaran sebelumnya serta media yang digunakan juga berbasis android yang bisa digunakan di rumah maupun pembelajaran yang bersifat *online*. Kekurangan dari media ini adalah tidak adanya kearifan lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Kesamaan dalam penelitian ini juga terdapat pada media yang dikembangkan yaitu *augmented reality*.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktaviani (2018) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Augmented reality* pada minat belajar siswa. Penelitian ini memperoleh hasil yang signifikan pada thitung dan ttabel serta perolehan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media AR dan kelas control dengan menggunakan media gambar. Kesimpulan penelitian ini media *Augmented Reality* (AR) dapat menarik minat belajar siswa pada SDN kota Bengkulu. Persamaan dari penelitian ini adalah pada penggunaan media *Augmented Reality*. Persamaan dari penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan yaitu multimedia berbasis *augmented reality*. sedangkan kekurangan dalam media ini adalah pada isi media yang tidak terdapat kearifan lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil permasalahan pada latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan pada *Smartphone* siswa yaitu media *Augmented Reality* (AR) untuk mengatasi permasalahan siswa. Oleh karena itu, Peneliti mengambil judul pada penelitian ini “Pengembangan Media Tarian Alam Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Pada Kelas Iv Tema 7 Subtema 2 Sdn Glagahan Bojonegoro”. Media tarian alam ini merupakan sebuah media yang berisikan beberapa komponen materi seperti tari, pakaian, dan alat musik khas dari Bojonegoro. Selain dari materi tersebut terdapat beberapa mata pelajaran yang dimuat dalam media berbasis *Augmented Reality* ini, diantaranya adalah Bahasa Indonesia, IPS, PKN, dan SBdp. Semua rangkuman materi dimuat dalam sebuah aplikasi yang nantinya akan diterapkan kepada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang ditemukan adalah siswa mudah bosan dalam belajar mereka dan perlunya adanya inovasi dalam proses belajar siswa yang dapat memberikan pengalaman pada siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan memotivasi siswa. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Tarian Alam berbasis *Augmented Reality* pada kelas IV tema 7 subtema 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli ?

2. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Tarian Alam berbasis *Augmented Reality* pada kelas IV tema 7 subtema 2 yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Tarian Alam berbasis *Augmented Reality* pada kelas IV tema 7 subtema 2 yang efektif ditinjau dari aktivitas guru, siswa dan hasil belajar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media Tarian Alam berbasis *augmented reality* ini memiliki tujuan berikut.

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Tarian Alam berbasis *Augmented Reality* pada kelas IV tema 7 subtema 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran Tarian Alam berbasis *Augmented Reality* pada kelas IV tema 7 subtema 2 yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.
3. Mengembangkan Media Pembelajaran Tarian Alam berbasis *Augmented Reality* pada kelas IV tema 7 subtema 2 yang efektif ditinjau dari aktivitas guru, siswa dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media ini berisikan materi keanekaragaman budaya.
2. Media ini dikembangkan dengan teknologi *Augmented Reality*.
3. Jenis dari media ini adalah multimedia interaktif.

4. Media ini menarik karena disajikan di dalam *Smartphone* yang dilengkapi teks, gambar animasi, video, dan suara.
5. Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
6. Memiliki kuis untuk para pengguna.
7. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi *Unity*.
8. Spesifikasi *Smartphone* untuk menggunakan media ini minimal versi android 5.0 (lolipop).

E. Batasan penelitian pengembangan

Batasan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini terbatas pada materi pada tema 7 subtema 2 kelas IV pada pembelajaran 2 (Bahasa Indonesia dan IPA), pembelajaran 4 (Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn), dan pembelajaran 6 (SBdP dan Bahasa Indonesia).
2. Media pengembangan ini terbatas pada peserta didik yang memiliki smartphone android.
3. Media pengembangan ini terbatas pada kearifan lokal yang ada di kabupaten Bojonegoro.
4. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dan afektif

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan berbasis teknologi *augmented reality* ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan memberikan manfaat bagi orang lain. Penjelasan lain tentang pentingnya penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, serta menambah pengetahuan guru tentang kemajuan teknologi di bidang pengeajaran serta membangun sikap kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dan mempermudah siswa dalam memahami materi keanekaragaman budaya di wiliyahanya secara lebih nyata.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembanagan media AR ini digunakan oleh lembaga sekolah sebagaia bahan pertimbangan dan bahan acuan baru dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang berorientasi pada pemahaman konsep materi pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan media berbasis *augmented reality ini* sangat bermanfaat dalam menambahkan wawasan dan ilmu baru bagi peniliti serta memberikan pengalaman dalam mengimplementasikan multimedia AR di dalam kelas secara langsung.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti dengan konsep pokok. Definisi istilah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat perantara bagi guru dalam menyampaikan informasi materi atau pesan yang disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran demi membantu keberhasilan dalam proses belajar.
2. Multimedia interaktif adalah sebuah media yang menggabungkan teks, video, animasi dan audio untuk menyampaikan informasi dan pesan.
3. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dua objek ke dalam lingkungan nyata yang kemudian menghasilkan objek virtual yang nyata.
4. Tarian Alam adalah singkatan dari Tari, Pakaian, dan Alat Musik
5. Tarian Alam merupakan media pembelajaran yang berisikan beberapa komponen materi tentang tari, pakaian dan alat musik kearifan lokal Bojonegoro yang diterapkan melalui sebuah aplikasi yang menggabungkan teks, video, gambar animasi, dan suara yang dapat menampilkan gambar tiga dimensi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi.