

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran menjadi satu tema berkaitan sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Trianto (2010:78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasan tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar Arsyad (2017:10). Rostina Sundayana (2016:6) menyatakan media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah alat yang digunakan untuk pemberi pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu menangkap objek atau peristiwa tertentu, memanipulasi suatu peristiwa, objek atau keadaan serta meningkatkan gairah dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 oktober 2020 di SDN Morombuh 1 yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Dalam aktivitas belajar mengajar masih banyak siswa yang tidak memperhatikan atau kurang konsentrasi dalam pembelajaran, menjawab pertanyaan guru dengan seenaknya saja tanpa dasar, banyak peserta didik yang mengantuk karena

bosan dengan materi pelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV, menyatakan bahwa guru tidak membuat media pembelajaran yang konkret dalam penyampaian materi pelajaran. Terbatasnya media pembelajaran yang konkret tersebut membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sehingga berdampak kepada kebosanan dan hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hasil presentase nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 25%, sedangkan 75% yang lain masih dibawah KKM.

Berdasarkan hasil paparan tersebut, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SDN Morombuh 1 Kwanyar, permasalahan tersebut antara lain yaitu kurang optimalnya penggunaan media yang sesuai dengan materi. Hal tersebut membuat siswa mengalami kebosanan dan hilangnya konsentrasi siswa peserta dalam pembelajaran sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang berada dalam rentang rata-rata kebawah. Hal ini dikarenakan belum ada media pembelajaran yang inovatif yang mampu menarik minat peserta didik untuk jangka waktu yang lama dan bisa membantu guru untuk memfasilitasi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai dengan maksimal. Dengan penggunaan media yang menarik dan berkesan dan ditunjang suasana pembelajaran yang kondusif akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa akan

mudah memahami materi dan tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sangat mendukung dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Saat ini mata pelajaran IPS mulai tahun 2013 telah berkolaborasi dengan mata pelajaran lainnya yang disajikan dalam bentuk tematik dengan pendekatan *saintific*. Mempelajari IPS diperlukan mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Dengan lingkungan alam sekitar, siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara nyata.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik materi IPS karena berhubungan dengan fakta yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai pembelajaran dan pengenalan tentang jenis-jenis pekerjaan diperlukan suatu media yang lebih nyata, karena hal ini akan mendorong siswa dalam memahami jenis-jenis pekerjaan tersebut. Salah satu teknologi yang dirasa cocok dan saat ini sedang berkembang adalah *Augmenteed Reality*. *Augmenteed Reality* (AR) ini dapat memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata, dengan objek virtual ditumpangkan di atas marker.

Pada kelas IV semester ganjil terdapat tema 4 subtema 1 yang membahas materi jenis-jenis pekerjaan. Materi jenis-jenis pekerjaan ini akan dituangkan dalam sebuah media pembelajaran berbasis AR (*Augmenteed Reality*). Peneliti

memilih media tersebut karena cocok digunakan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPS berdasarkan kemampuan siswa kelas IV. *Augmenteed Reality* (AR) yang dapat menunjang proses pembelajaran, membuat siswa antusias dan tidak bosan menerima materi pelajaran. Dengan adanya teknologi *Augmenteed Reality* (AR) maka bisa menggabungkan suatu objek tiga dimensi (3D) kedalam lingkungan nyata menggunakan *smartphone*.

kelebihan dari media tersebut sangat dibutuhkan untuk memahami materi jenis-jenis pekerjaan. Sehingga dapat membantu guru untuk mengkondisikan guna mencapai ketuntasan dalam belajar, sedangkan bagi siswa penelitian ini sangat bermanfaat bagi sebagian siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran IPS, agar dapat lebih menyenangkan dan lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar, khususnya pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Menurut Furt (2011:3) *Augmenteed Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi ataupun tiga dimesi kedalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan objek-objek virtual tersebut secara *real time*. Media pembelajaran berbasis *Augmenteed Reality* (AR) merupakan salah satu sarana yang dibuat dengan tujuan sebagai alat bantu guru dalam menujang dan menyampaikan materi. Belajar menggunakan media ini tentunya akan lebih menarik minat belajar siswa dan antusias dalam menerima materi pelajaran sehingga mempermudah memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di dalam keseharian.

Kegiatan belajar menggunakan media *Augmenteed Reality* (AR) dimulai dari mengenal apa itu pekerjaan, jenis-jenis pekerjaan, dan bagaimana contoh jenis-jenis pekerjaan. Di dalam media ini juga terdapat layanan game edukasi

agar siswa tidak bosan dengan materi pelajaran karena peserta didik bisa belajar sambil bermain. Media ini juga mempermudah cara berpikir siswa dilihat dari aspek kognitif tingkat memahami dan mengingat materi pelajaran. Siswa juga akan termotivasi dan aktif di dalam kelas pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran sesuai yang diinginkan.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran melalui media pembelajaran *Augmented Reality* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Rasalingan dan Munaindy (2014:33-40). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional atau media pembelajaran *Augmented Reality*.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Tri Yuliono, Sarwanto, dan Peduk Riyanti tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia. Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui kelayakan, dan efektivitas dari media pembelajaran *augmented reality* berbasis android materi keragaman rumah adat di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Multimedia Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis AR untuk kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR untuk kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR untuk kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan ditinjau dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR untuk kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan pada penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR untuk kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli.
2. Mengetahui keefektifan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR untuk kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan ditinjau dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa

3. Mengetahui kemenarikan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR untuk kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Pengoperasian media ini menggunakan *smartphone* atau berbasis android
- b. Media ini mendeskripsikan tentang jenis-jenis pekerjaan
- c. Jenis media ini termasuk dalam media audiovisual karena mempunyai unsur suara dan unsur gambar
- d. Media ini juga termasuk media dengan daya liput luas dan serentak karena penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat, ruang dan waktu.
- e. Bentuk dari media ini menarik karena disajikan dalam *smartphone* dengan gambar dan suara yang lucu dan jelas.
- f. Terdapat video jenis-jenis pekerjaan
- g. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa dibuktikan oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Asumsi dalam penelitian dan pengembangan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR ini yaitu:

1. Pengembangan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR untuk kelas 4 SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan dapat digunakan sebagai salah

satu alternatif untuk mengembangkan media yang inovatif dalam pembelajaran IPS dan layak saat proses kegiatan pembelajaran, membantu guru dalam memberikan materi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penggunaan media pembelajaran berbasis AR pada materi jenis-jenis pekerjaan menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi pembelajaran IPS karena dalam media ini menyajikan gambar dua dimensi menjadi nyata.

Pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya diuji cobakan pada satu sekolah yaitu di SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan.
2. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* pemanfaatannya terbatas hanya pada muatan pelajaran yang ada pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV tema 4 subtema 1 Pembelajaran 1.
3. Subjek uji coba produk secara terbatas hanya pada validator ahli dan siswa kelas IV SDN Morombuh 01 Kwanyar Bangkalan.
4. Produk massal hanya terbatas untuk SDN Morombuh 01 Kwanyar Bnagkalan yang digunakan sebagai objek penelitian.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Terdapat pentingnya pengembangan multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah kajian studi pengembangan media pembelajaran
- b. Bisa membuktikan bahwa multimedia jenis-jenis pekerjaan berbasis AR ini dijadikan sebagai suatu penyampaian pesan .

2. Bagi Siswa

- a. Mengatasi kebosanan siswa dalam menerima materi pelajaran ketika guru menjelaskan
- b. Memberikan pengalaman baru siswa dan membantu memahami materi pelajaran.
- c. Membantu siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran

3. Bagi Guru

- a. Membantu guru mempermudah menjelaskan materi pelajaran
- b. Menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menyenangkan dan bermakna.

4. Bagi sekolah

- a. Solusi perbaikan proses kegiatan pembelajaran
- b. Mewujudkan visi dan misi sekolah yaitu upaya untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional (Istilah) adalah penentuan kontrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur (Sugiyono, 2012:31). Terdapat beberapa Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan multimedia ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran untuk merangsang pikiran, perkataan, perhatian siswa sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Jenis-jenis pekerjaan yaitu materi yang ada di kelas IV tema 4 subtema 1. Mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang sesuai dengan profesinya untuk memperoleh sebuah hasil yang ingin dicapai.
- 3) *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek maya dua dimensi atau tiga dimesnsi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan objek-objek maya tersebut dalam waktu nyata.
- 4) Media berbasis *augmented reality* yaitu media perantara materi dan penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membantu siswa untkn mendapatkan pengetahuan yang lebih baik dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran