

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu aspek sarana yang memiliki peranan sangat penting untuk membangun sebuah negara. Pendidikan dapat dikatakan sebagai adanya suatu proses yang memiliki tujuan untuk memperoleh keseimbangan baik individu maupun masyarakat. Pendidikan dapat diperoleh melalui kegiatan belajar dan pembelajaran. Menurut Mustaqim (2014 : 34) belajar merupakan sebuah perubahan sikap atau tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh adanya latihan sehingga menghasilkan sebuah perubahan. Pembelajaran merupakan suatu proses mengatur lingkungan disekitar peserta didik sehingga akan mendorong dan menumbuhkan peserta didik untuk melakukan kegiatan proses belajar (Pane, 2017 : 337). Di era teknologi pada saat ini, belajar dan pembelajaran dapat lebih mudah dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi diberbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan, maka akan mendorong adanya sebuah upaya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Teknologi digital pada saat ini sudah mulai diterapkan di dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mengakses sebuah informasi dan dijadikan sebagai penunjang kegiatan belajar dan

mengajar (Tondeur et al dalam Mulyani, 2021 :2). Untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang baik maka perlu adanya berbagai komponen yang mendukung baik sarana maupun prasarana, salah satunya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran ini memiliki fungsi untuk memberikan sebuah kejelasan dalam pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan atau mengembangkan suatu media pembelajaran. Guru juga harus bisa mengorganisasikan media pembelajaran dan memanfaatkan berbagai sumber belajar sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri tercapai. Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dilakukan karena harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan pemilihan media yang cocok dengan kebutuhan peserta didik, maka akan terciptanya suasana kelas yang kondusif karena guru mampu menarik perhatian peserta didik dan peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di UPTD SDN Bancaran 1 pada tanggal 4 April 2022 memperoleh hasil bahwa fasilitas yang ada di sekolah ini sudah lengkap seperti ruang guru, ruang kelas, lapangan upacara, lapangan olahraga namun, untuk fasilitas kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran masih kurang karena di sekolah ini penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan dengan guru kelas III di UPTD SDN Bancaran 1 didapatkan hasil bahwa kendala utama yang dihadapi oleh guru yaitu minimnya media pembelajaran

yang digunakan, sehingga peserta didik merasa bosan ketika hanya mendengarkan penjelasan dari guru karena pembelajaran lebih sering menggunakan media sederhana seperti gambar dan papan tulis. Hal ini dapat menyebabkan adanya gangguan dalam kegiatan pembelajaran seperti halnya kebosanan dan peserta didik kurang berkonsentrasi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik kelas III yang berjumlah 30 peserta didik di UPTD SDN Bancaran 1 yang dilakukan pada tanggal 5 dan 6 April 2022 yaitu 10% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran berupa gambar atau buku, 68% peserta didik menyukai media pembelajaran berbasis multimedia dan 20% peserta didik menyukai media pembelajaran berbasis audio visual. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran berbasis multimedia lebih membuat peserta didik tertarik. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menerima materi apabila hanya menggunakan gambar saja. Pentingnya media pembelajaran pada sebuah kelas dapat dilihat dari cara peserta didik dalam menerima materi, karena tidak semua peserta didik dapat berpikir secara abstrak dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru perlu divariasikan dalam bentuk yang lebih nyata atau konkrit untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa di sekolah UPTD SDN Bancaran 1 terdapat permasalahan. Permasalahan tersebut meliputi proses kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan media sederhana sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan menarik minat belajar para peserta didik. Peserta didik memerlukan sebuah media

pembelajaran yang lebih nyata sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru sesuai deskripsi piaget dalam Bujuri (2018 : 41) bahwa fase operasional konkrit yang dibutuhkan oleh peserta didik sekolah dasar yang berusia 7-11 tahun.

Adapun penelitian sebelumnya yaitu dilakukan oleh Pratiwi Wahyu Ningsih (2021) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis pemecahan masalah menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada materi getaran dan gelombang. Penelitiannya menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis pemecah masalah menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini memiliki indikator baik. Hal ini terbukti dengan hasil analisisn data yang ada dari sejumlah responden dan mendapatkan nilai presentase rata-rata 86,32% dengan kriteria sangat layak.

Adapun penelitian lainnya yang terkait pengembangan media pembelajaran yakni dilakukan oleh Muhammad Taqyuddin (2018) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan sistem organ tubuh manusia untuk kelas VII di SMPN 41 Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari rata-rata belajar peserta didik, yakni 75,6, yang telah memenuhi KKM yang ditetapkan yakni 71.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan penyelesaian dengan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 4.

Dengan mengembangkan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* ini, maka diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, serta diharapkan peserta didik mampu menerima materi lebih baik dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini. Diharapkan peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik pada mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP. Untuk itu, akan dilakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4 UPTD SDN Bancaran 1”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4?
2. Bagaimana keefektifan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4?
3. Bagaimanakah kemenarikan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4 yang dilihat dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4 yang dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik.
3. Untuk mengetahui kemenarikan multimedia pembelajaran *Augmented Reality* kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4 yang dilihat dari respon peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan media dalam penelitian ini memiliki spesifikasi berikut ini :

1. Produk yang dihasilkan yaitu berupa multimedia pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi *Augmented Reality* yang dapat digunakan di *Handphone*.

2. Multimedia pembelajaran ini memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK dan PPKn kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4.
3. Multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran *Augmented Reality*.
4. Multimedia pembelajaran *Augmented Reality* terdiri dari dua bagian yaitu bagian awal (*Home*), dan bagian kedua yang berisi tampilan dari setiap tombol.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini tentunya memiliki batasan penelitian.

Adapun batasan penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Multimedia pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada kelas III tema 1 subtema 3 pembelajaran 4 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK dan PPKn.
2. Produk ini dapat diaplikasikan pada *handphone* android dengan spesifikasi minimal android 7 atau Nougat dan memiliki minimal ram 2 *Gigabyte*.
3. Produk hanya bisa diaplikasikan menggunakan android.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu:

1. Bagi sekolah
Dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Selain itu, sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar sehingga hasil belajar tercapai maksimal.

3. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan pusat perhatian peserta didik tertuju pada pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas yang dimiliki oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada terkait media pembelajaran sehingga peneliti dapat memberikan sebuah solusi. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk melakukan sebuah penelitian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

1. Metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode yang menciptakan sebuah produk tertentu dan menguji kelayakan serta keefektifannya.
2. Multimedia adalah sebuah sistem komunikasi interaktif yang dapat menciptakan, menyimpan, menyajikan, serta mengakses kembali sebuah informasi baik teks, grafik, suara, video atau animasi gabungan dari beberapa elemen media pembelajaran yang ditampilkan melalui audio, animasi, video, dan juga gambar.

3. *Augmented reality* adalah sebuah aplikasi perpaduan antara dunia nyata dan dunia maya ke dalam bentuk tiga dimensi yang ditampilkan dalam waktu yang bersamaan.