

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa dimana inovasi semakin berkembang saat ini, pembelajaran interaktif berbasis teknologi akan lebih menarik minat siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran interaktif siswa diajak memiliki minat belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi. Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing diantara siswa (Rohman & Amri, 2013: 63). Diskusi dan sharing memberikan kesempatan pada siswa untuk menanggapi berbagai pemikiran, pengalaman, pendekatan, pengetahuan yang dimiliki guru atau teman sebaya, serta untuk membangun perspektif atau cara pandang dan perasaan yang dimiliki siswa. Pembelajaran interaktif dapat diterapkan di berbagai ukuran kelompok dan interaksi yang beragam. Pembelajaran dapat berupa diskusi atau tanya jawab kelas dimana tidak dibentuk kelompok, bisa juga dalam kelompok belajar kecil atau siswa belajar berpasang-pasangan dalam menyelesaikan tugas. Menurut Sani (2013:149) Hal yang harus dilakukan guru adalah memberikan topik diskusi atau tugas, menentukan waktu diskusi, menentukan jumlah dan komposisi siswa dalam kelompok.

Dalam proses pembelajaran guru harus bisa mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberikan kebebasan untuk mengajukan pertanyaan atau memberi tanggapan dan menulis sehingga terjadi proses belajar mengajar yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran merupakan cara mendesain pembelajaran untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yan

tinggi serta motivasi dan semangat bagi siswa. Menurut Azhar, Arsyad (2014:3) Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Bagi siswa media pembelajaran akan memberikan pemandangan baru sehingga pembelajaran lebih menarik.

Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berkembang semakin pesat di era sekarang merupakan faktor yang menjanjikan untuk melahirkan inovasi-inovasi yang memudahkan pekerjaan manusia, begitupun di dunia pendidikan dalam mengembangkan media untuk pencapaian suatu proses pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi para guru maupun pengembang media pembelajaran dapat memasukkan materi ke dalam media pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. *Augmented reality* berbasis *android smartphone* menjadi salah satu teknologi yang menjadi tren saat ini.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek buatan komputer, dua dimensi atau tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata di sekitar pengguna secara *real time* (Ani Ismayani, 2020 : 2). Penerapan *Augmented Reality* dapat dilakukan secara luas di berbagai bidang seperti pada bidang militer, kedokteran, hiburan dan permainan. Dalam bidang pendidikan, *Augmented Reality* juga bisa diterapkan, khususnya pada pelajaran yang memerlukan visualisasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 139 GRESIK selama masa Program Kampus Mengajar 2, saat ini SDN 139 GRESIK sedang berusaha untuk meningkatkan kualitas baik secara akademik maupun non akademik. Salah satu hal yang dipersiapkan adalah memberi perlengkapan atau bekal pembelajaran yang berkualitas kepada siswa. Tetapi, ada beberapa halangan untuk mewujudkannya. Salah satunya adalah kurangnya media pendukung yang

digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar pada Tema 7 Subtema 2 Kelas 4 khususnya pada materi Keragaman Budaya di Indonesia. Memahami Keragaman Budaya di Indonesia dirasa sangat penting untuk digalakkan pada saat ini mengingat banyak siswa yang kurang memahami dan kurang melestarikan budaya Indonesia, khususnya budaya yang ada di daerahnya sendiri. Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas 4 siswa diharapkan dapat mengenal dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia khususnya budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya. Namun karena terbatasnya waktu, tidak terjangkaunya tempat-tempat cagar budaya dan terbatasnya pembelajaran di kelas selama PPKM di masa pandemi Covid-19 yang membuat siswa semakin mengalami kesulitan dalam memahami dan mengenali materi keragaman budaya yang ada di Indonesia. Apalagi kehadiran media pembelajaran terkesan kurang menarik dan pemanfaatannya belum optimal. Sehingga banyak siswa jenuh, merasa bosan dan kurang tertarik yang kemudian akan mengurangi minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Faktor lain yang mempengaruhi yaitu guru disekolah yang masih monoton menggunakan metode ceramah dan hanya mengacu pada buku siswa dan buku guru dalam penyampaian materi tanpa adanya media apapun. Hal ini yang akhirnya membuat siswa bosan dan suasana kelas terkadang menjadi tidak kondusif. Selain itu berdasarkan hasil belajar siswa pada tahun pelajaran (2020/2021) menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Hasil persentase nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 25%, sedangkan 75% yang lain masih dibawah KKM. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan sebuah media yang diharapkan bisa digunakan untuk beberapa

pembelajaran.

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 pengenalan dan pembelajaran tentang keragaman budaya di Indonesia diperlukan suatu media yang lebih nyata, karena hal ini akan mendorong siswa dalam memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia. Salah satu teknologi yang dirasa cocok dan saat ini sedang berkembang adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) ini dapat memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata, dengan objek virtual yang ditumpakan di atas marker.

Pada kelas IV tema 7 subtema 2 terdapat materi yang membahas keragaman budaya. Materi keragaman budaya ini dituangkan dalam sebuah media pembelajaran berbasis AR (*Augmented Reality*). Peneliti memilih media tersebut karena cocok digunakan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran berdasarkan kemampuan siswa kelas IV. *Augmented Reality* (AR) yang dapat menunjang proses pembelajaran, membuat siswa antusias dan tidak merasa cepat bosan saat menerima materi pelajaran. Dengan adanya teknologi *Augmented*

Reality (AR) maka bisa menggabungkan suatu objek tiga dimensi (3D) kedalam lingkungan nyata menggunakan *smartphone*.

Kelebihan dari media tersebut sangat dibutuhkan dalam memahami materi keragaman budaya. Sehingga guru dapat terbantu dalam mengkondisikan guna mencapai ketuntasan belajar, sedangkan bagi siswa penelitian ini sangat bermanfaat bagi sebagian siswa yang kurang tertarik pada materi pelajaran IPS, agar dapat lebih menyukai dan lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan dalam pembelajaran, khususnya pada materi keragaman budaya. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu sarana yang dibuat dengan tujuan sebagai alat bantu guru dalam menunjang dan menyampaikan materi. Belajar menggunakan media ini tentunya akan lebih menarik minat belajar siswa dan antusias dalam menerima materi pelajaran sehingga mempermudah memahami materi mengenai keragaman budaya di Indonesia.

Kegiatan belajar menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dimulai dari mengenal berbagai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan alat musik daerah pada tiap provinsi yang ada di Indonesia. Di dalam media ini juga terdapat layanan game dukasi agar siswa tidak cepat 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 dengan yang diinginkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Rizal Nurrul 2021 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality Pocket Book* materi ekosistem kelas V sekolah dasar”. Penelitian ini

bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality Pocket Book* materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian diperoleh persentase dari ahli materi dalam kriteria sangat layak(88,42%), dari ahli media dalam kriteria sangat layak (87,5%) serta dari guru dan peserta didik mendapat nilai dengan persentase 88,8% dan 83,3%.

Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Vivi Eka Putri yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Untuk Kelas 4”. Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh persentasi kevalidan rata-rata sebesar 81% dalam kategori valid, keefektifan diukur dari observasi guru sebesar 94% dalam kategori sangat efektif, observasi aktivitas siswa sebesar 96% dalam kategori sangat efektif dan presentasi ketuntasan klasikal sebesar 100% dalam kategori tuntas sehingga bisa disimpulkan bahwa media yang dikembangkan peneliti sangat efektif digunakan saat pembelajaran. Kemenarikan diukur dari persentase hasil angket respon siswa sebesar 93% dengan kategori sangat menarik.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti ingin meneliti dan mengembangkan media pembelajaran PAPEDA-AR (Peta Persebaran Budaya Indonesia) berbasis *Augmented Reality* Kelas 4 tema 7 subtema 2 ini di SD Negeri 139 Gresik yang ada Kabupaten Gresik.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan dari media pembelajaran PAPEDA-AR berbasis *augmented reality* pada tema 7 subtema 2 kelas 4 ditinjau dari angket validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran PAPEDA-AR berbasis *augmented reality* pada tema 7 subtema 2 kelas 4 ditinjau dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan dari media pembelajaran PAPEDA-AR berbasis *augmented reality* pada tema 7 subtema 2 kelas 4 ditinjau dari angket respon siswa dan guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan dari media PAPEDA-AR (Peta Persebaran Budaya di Indonesia Berbasis Augmented Reality) Kelas 4 tema 7 sub tema 2 ditinjau dari validasi ahli;
2. Untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran PAPEDA-AR (Peta Persebaran Budaya di Indonesia Berbasis Augmented Reality) Kelas 4 tema 7 sub tema 2 ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa;
3. Untuk mengetahui kemenarikan dari PAPEDA-AR (Peta Persebaran Budaya di Indonesia Berbasis Augmented Reality) Kelas 4 tema 7 sub tema 2 yang menarik bagi siswa dilihat dari angket respon siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan produk adalah media pembelajaran PAPEDA-AR (Peta Persebaran Budaya di Indonesia Berbasis *Augmented Reality*) dalam bentuk aplikasi yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk mengenalkan persebaran budaya yang ada di Indonesia secara 3D maupun 2D yang dioperasikan menggunakan *smartphone*;
2. PAPEDA-AR BOOK sebagai pendukung implementasi aplikasi yang dikembangkan berisi gambar marker yang berupa peta provinsi serta budaya-budaya yang ada di Indonesia.
3. Media PAPEDA-AR (Peta Persebaran Budaya di Indonesia Berbasis *Augmented Reality*) bertujuan untuk menyampaikan materi di Tema 7 subtema 2 dikelas 4;
4. Dalam media ini terdapat gambar animasi 2D dan 3D, video dan audio yang jelas dan menarik karena tergolong multimedia interaktif yang bertujuan untuk menjelaskan apa saja budaya yang ada di Indonesia;
5. Media ini juga termasuk media yang dengan daya liput luas dan serentak karena penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat, ruang dan waktu;
6. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami;
7. Media ini masih baru adanya dan masih pertama dibuat. Apabila dibandingkan dengan media *POCKET BOOK* yang sudah ada sebelumnya maka perbedaannya adalah media yang dikembangkan oleh peneliti memaparkan

tentang persebaran budaya dan media *POCKET BOOK* tersebut memaparkan tentang ekosistem.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Batasan yang terdapat pada media pembelajaran PAPEDA-AR hanya dapat diterapkan pada kelas IV tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya di Negeriku;
2. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan terbatas pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 139 Gresik
3. Provinsi yang terdapat pada media pembelajaran PAPEDA-AR terbatas hanya pada 34 Provinsi di Indonesia.
4. Pengembangan media PAPEDA-AR membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru

- a. Membantu guru dalam pembelajaran sehingga siswa antusias dan ingin tau dalam pembelajaran pada kelas IV tema 7 sub tema 2;
- b. Adanya media ini guru juga diharapkan bisa mendesain pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif lagi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi siswa

- a. Membantu siswa mengetahui tentang apa saja budaya-budaya yang ada di Indonesia;
- b. Mengingat dan memahami pesan dari pembelajaran Keragaman Budaya dikelas IV;
- c. Siswa akan lebih memahami materi karena pembelajaran yang menyenangkan, dan berbeda dengan pengembangan pembelajaran PAPEDA-AR (Peta Persebaran Budaya di Indonesia Berbasis Augmented Reality);
- d. Siswa dapat mengingat lebih mudah keragaman budaya yang ada di Indonesia baik itu rumah adat, pakaian adat, tari daerah, dan alat musik daerah.

3. Bagi peneliti

- a. Peneliti dapat mengetahui hal-hal baru dan pengetahuan baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya;
- b. Penelitian yang dilakukan juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian pembenahan yang nantinya dilakukan orang lain dimasa yang akan datang;
- c. Penelitian ini bisa menghasilkan produk baru yang bisa membantu pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.

4. Bagi Sekolah

- a. Media yang sudah dibuat dapat dijadikan sebagai inventaris sekolah sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien;
- b. Dapat menunjang dan memberikan pembelajaran yang interaktif juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan baru;

- c. Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan kedalaman materi yang disampaikan dapat digali dengan lebih dalam lagi dan berbeda;
- d. Adanya media Peta Berbasis Augmented Reality ini juga dapat menunjang kualitas sekolah dengan proses pembelajaran yang ada didalamnya yang efektif dan efisien.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah penelitian memiliki tujuan untuk menjelaskan yang sedang diteliti. Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian dimana dalam penelitian tersebut akan menghasilkan produk, setelah produk dihasilkan maka akan diuji keefektifan dan keefisienan didalamnya menggunakan penelitian ini;
2. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari seorang guru kepada peserta didik didalam pembelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajarannya;
3. Media pembelajaran PAPEDA-AR adalah peta berbasis *augmented reality* yang didalamnya terdapat penjelasan apa saja keragaman budaya yang ada di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara langsung bagaimana keragaman budaya yang ada di Indonesia pada siswa;
4. Materi keragaman budaya di Indonesia adalah materi yang ada pada kelas IV tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya di Negeriku.