

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, namun terkadang dalam proses pembelajaran dapat terjadi kegagalan komunikasi. Artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan tidak dapat diterima dengan optimal atau tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru harus mampu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Menurut Sutikno, M. S., (2021) Guru sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran memiliki peranan penting dalam menentukan arah dan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru dituntut menguasai sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, antara lain: (1) kemampuan menguasai bahan/materi pembelajaran; (2) kemampuan dalam mengelola kelas; (3) kemampuan dalam menggunakan metode, media, dan sumber belajar; dan (4) kemampuan untuk melakukan penilaian baik proses maupun hasil.

Pembelajaran dalam kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk dapat secara bebas memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan perangkat ajar. Kurikulum merdeka juga memberikan kemerdekaan belajar bagi siswa dalam suatu proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susilawati, (2021) bahwa kurikulum merdeka muncul supaya memunculkan paradigma baru di mana siswa diberikan kemerdekaan. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka menurut Naimi, N. (2023) berarti

memberikan kebebasan ke sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, dimana kebebasan ini dimulai dari guru sebagaipenggerak Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa.

Salah satu perubahan pada kurikulum merdeka dalam buku saku tanya jawab kurikulum merdeka oleh KEMENDIKBUD yaitu pada mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu pada jenjang SD karena untuk memicu anak agar dapat memahami lingkungan sekitar. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik, dan komprehensif, namun tidak detail. Penggabungan pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Purnawanto, A. T., 2022). Penerapan kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS dapat membantu guru dan peserta didik bebas berinovasi dengan pembelajaran yang akan dan yang sedang berlangsung. Kegiatan proses pembelajaran IPAS dilakukan oleh guru dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berinovasi, belajar mandiri, kreatif.

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang suatu proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain : terbatasnya waktu untuk

membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya dan lain-lain (Febrita et al., 2019). Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami (Rahayu et al., 2022). Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media pembelajaran cetak. Media tersebut banyak digunakan karena dianggap praktis, dapat menyesuaikan berdasarkan kemampuan siswa, dan mudah didistribusikan, tetapi media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi. Oleh karena itu, sekolah harus segera bergerak cepat untuk merespon perubahan yang terjadi dengan cara menyesuaikan kurikulum pembelajaran di sekolah, seperti: melakukan inovasi dan terobosan dalam berbagai hal khususnya pemanfaatan dan penggunaan media digital secara optimal (Nurgiansah, 2019). Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk cetak serta berbasis teknologi agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 2 Majenang IV dengan guru kelas IV pada hari Selasa, 19 Maret 2024 memperoleh informasi bahwa; (1) SDN 2 Majenang menggunakan kurikulum merdeka, (2) hanya 1 siswa dari 20 siswa yang belum lancar membaca dari seluruh jumlah siswa kelas IV, (3) Proses pembelajaran IPAS di kelas IV kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, (4) siswa kesulitan dalam mengingat bentuk dari suatu benda atau peristiwa dikarenakan siswa

mengetahui nama saja tanpa tau gambar atau bentuknya. (5) sulitnya mencari sumber yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karena kebanyakan pada budaya secara nasional, dan (6) sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran berbasis digital yang ada di sekolah sudah memadai seperti LCD Proyektor, WiFi, dan chromebook sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital sangat relevan untuk diterapkan pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa (1) kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran IPAS, (2) guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa saja tanpa ada media yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan, (3) penggunaan media pembelajaran yang baru dan menarik sangat diperlukan dalam meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam proses pembelajaran, dan dibuktikan pada hasil belajar siswa sebelumnya, dari KKTP yang ditentukan sebesar 70 terdapat 61,5% dari keseluruhan siswa yang belum mencapai KKTP dan 35% siswa yang berhasil mencapai KKTP.

Penyebaran angket kebutuhan pada siswa kelas IV SDN 2 Majenang dilakukan pada hari Senin, 25 Maret 2024. Hasil angket menunjukkan bahwa (1) 65% siswa tertarik dengan pelajaran IPAS, (2) 35% siswa menganggap pelajaran IPAS mudah, (3) sebanyak 35% siswa mengatakan guru pernah menggunakan media pembelajaran, (4) 85% siswa memiliki handphone yang dapat digunakan dalam pembelajaran, (5) siswa suka pembelajaran menggunakan gambar sebanyak 90%, dan (6) seluruh siswa atau 100% siswa

menyukai pembelajaran sambil bermain. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.

Menurut Khotimah, (2019) mengungkapkan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi, keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis cetak dapat diminimalisir, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Teknologi ini dapat menggabungkan dunia virtual dan dunia nyata secara real time jika ditunjang dengan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Dengan didukung oleh perangkat yang memadai seperti smartphone dan teknologi *Augmented Reality*, media pembelajaran berbasis cetak tidak hanya dapat menampilkan objek secara dua dimensi di atas kertas, tetapi juga secara tiga dimensi, video, maupun suara. Jadi, sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan diatas maka media pembelajaran komik berbasis *Augmented Reality* adalah yang dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang proses pembelajaran IPAS. Media pembelajaran komik berbasis *Augmented Reality* merupakan alat penyampaian materi yang berbentuk kartun yang biasanya mengungkapkan karakter tertentu yang didalamnya berisikan gambar-gambar unik dan dapat divisualisasikan secara nyata atau 3D (Angga., 2020). Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan kepada para pembaca. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh komik yaitu dalam penyajiannya, komik mempunyai sifat yang sederhana, mempunyai unsur urutan cerita yang memuat informasi atau pesan yang besar tetapi disajikan

secara ringkas dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wahyu, 2022) diperoleh data hasil validasi ahli materi sebesar 93,80%, ahli Bahasa 97,50%, ahli media sebesar 94,33%, ahli pemeriksaan (guru kelas) sebesar 100% sehingga media komik digital berbasis website “kegiatan ekonomi” adalah valid dan layak digunakan sebagai alternatif untuk media pembelajaran guna difungsikan dalam pembelajaran IPS khususnya materi kegiatan Ekonomi kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Prasastiningsih, 2023) diperoleh hasil validasi media dengan presentase skor 87,5% dengan kriteria sangat valid, ahli materi mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid, kepraktisan media memperoleh penilaian 87,5% masuk dalam kriteria sangat praktis, keefektifan media pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata sebesar 85 dan pada uji coba luas memperoleh rata-rata 93,7 menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dan sumber-sumber penelitian terdahulu yang relevan. Permasalahan tersebut anatara lain, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS masih sangat kurang. Penggunaan media hanya dengan menggunakan benda kongkrit sehingga kurang menarik dan bervariasi tanpa ada warna atau gambar yang dapat membantu membangkitkan semangat siswa. Maka diperlukan media pembelajaran berbentuk visual yang berbasis digital di kelas IV serta pada

materi yang dianggap sulit oleh siswa. Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran pada pelajaran IPAS materi keragaman budaya Jawa Timur yaitu komik berbasis *Augmented Reality* pada kelas IV SDN 2 Majenang. Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Keragaman Budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* pada Siswa Kelas IV SDN 2 Majenang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Komik Keragaman Budaya Jawa Timur Berbasis *Augmented Reality* pada Siswa Kelas IV SDN 2 Majenang?
2. Bagaimana Kemenarikan Media Pembelajaran Komik Keragaman Budaya Jawa Timur Berbasis *Augmented Reality* pada Siswa Kelas IV SDN 2 Majenang?
3. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Komik Keragaman Budaya Jawa Timur Berbasis *Augmented Reality* pada Siswa Kelas IV SDN 2 Majenang?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti merumuskan tujuan sebagai berikut;

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Komik keragaman budaya Jawa Timur Berbasis *Augmented Reality* pada siswa kelas IV SDN 2 Majenang yang valid ditinjau dari validasi ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran.
2. Mengembangkan media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* pada siswa kelas IV SDN 2 Majenang yang menarik dilihat dari angket respon siswa dan guru.
3. Mengembangkan Media Pembelajaran Komik keragaman budaya Jawa Timur Berbasis *Augmented Reality* pada siswa kelas IV SDN 2 Majenang yang efektif dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan penelitian ini adalah media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* pada siswa kelas IV SDN 2 Majenang. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

1. Alur cerita dalam media komik berbasis *Augmented Reality* dibuat sesuai dengan kehidupan siswa, agar siswa mudah menerima materi.

2. Media pembelajaran komik berbasis *Augmented Reality* terdiri dari cover depan, pengenalan karakter, isi materi yang termuat dalam cerita, kesimpulan, dan cover belakang.
3. Pembeda media pembelajaran komik ini yaitu menggunakan materi keragaman budaya provinsi tempat tinggal. Serta berbasis *Augmented Reality* yang membuat siswa tertarik dalam pembelajaran karena siswa dapat melihat contoh secara nyata atau 3D sesuai dengan kehidupan nyata.
4. Media pembelajaran ini berbentuk cetak dan dapat diintegrasikan secara digital melalui teknologi *Augmented Reality*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk ini adalah;

1. Media Komik keragaman budaya Jawa Timur Berbasis berbasis *Augmented Reality* ini hanya dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Jawa Timur.
2. Media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* ini terbatas hanya mencakup rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas jawa timur.
3. Uji coba pengembangan hanya dilakukan pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 2 Majenang
4. Uji coba pengembangan ini dilakukan pada kelompok kecil, dengan jumlah uji kelompok kecil sebanyak 6 siswa kelas V, dan uji coba kelompok besar sebanyak 20 siswa kelas IV SD Negeri 2 Majenang.

5. Penyebaran produk akhir media hanya akan dilakukan di SD Negeri 2 Majenang.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* adalah;

1. Bagi sekolah

Menambah media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan.

2. Bagi guru

Media pembelajaran komik berbasis *Augmented Reality* ini dapat memberikan media tambahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tersampaikan lebih efektif.

3. Bagi siswa

Media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar.

4. Bagi pengembang

Media komik berbasis *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyempurnakan pengetahuan saat membuat media

pembelajaran baru, dan dapat diperhitungkan saat membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan Media Komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* adalah sebagai berikut;

1. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu alat atau benda yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian materi dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik dalam memahami isi materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembelajaran IPAS membahas tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya, dan membahas kehidupan manusia sebagai seorang individu serta sebagai makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan lingkungan sekitar.
3. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) adalah suatu alat bantu pembelajaran yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual atau digital dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi. Media pembelajaran AR dapat membantu untuk memvisualisasikan suatu konsep abstrak pada pembelajaran agar dapat diterima lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Media komik keragaman budaya Jawa Timur adalah media pembelajaran berupa komik yang didalamnya memuat keragaman budaya Jawa Timur sehingga siswa tertarik untuk belajar dan aktif saat mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Komponen media komik keragaman budaya terdiri dari isi materi rumah adat dan pakaian adat provinsi Jawa Timur. Selain itu, desain atau tampilan komik keragaman budaya Jawa Timur dibuat menarik supaya dapat memotivasi siswa untuk membaca dan memahami isi dari komik.
5. Media komik *Augmented Reality* merupakan inovasi media komik yang menggabungkan elemen komik dengan teknologi *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.