

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk masa depan generasi muda. Perkembangan pendidikan di abad ke-21 seperti sekarang membutuhkan perubahan dan adaptasi yang berkelanjutan, seperti perubahan kurikulum. Salah satu perubahan yang dilakukan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) adalah perubahan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa, sehingga dapat menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa.

Selain itu, Kurikulum Merdeka memberikan *fleksibilitas* kepada guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik lokal (Kemendikbudristek, 2023). Dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, guru dapat menggali potensi siswa, memperkuat etika dan karakter siswa, menghubungkan pembelajaran dengan konteks lokal, merancang pembelajaran yang terpersonalisasi dengan memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan siswa, mendorong kreativitas dan inovasi dengan memberikan kesempatan siswa untuk berpikir kritis dan berkreasi, serta mengembangkan pembelajaran yang aktif dengan melibatkan siswa dalam diskusi, proyek, dan eksperimen (Kemendikbudristek, 2023).

Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka memiliki peran yang penting karena dapat mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menunjang buku paket utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media sendiri dinilai dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik (Mahmudah, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada 22 Mei 2024, guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan adalah benda-benda di sekitar sebagai media pembelajaran. Walaupun tidak menggunakan media di semua mata pelajaran, guru mengatakan bahwa nilai siswa meningkat lebih baik dari sebelumnya saat dapat menunjukkan benda konkrit. Siswa tampak lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena memiliki gambaran terhadap suatu hal atau materi yang sedang dipelajarinya. Dari hasil wawancara juga ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran tertentu, contohnya pelajaran yang memuat banyak materi dan harus dipahami. Guru juga menyatakan bahwa nilai siswa cenderung menurun, terutama jika buku pelajaran kurang dilengkapi dengan gambar. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar mata pelajaran IPAS pada BAB 4 tentang Energi dalam Kehidupan Sehari-hari. Dari 20 siswa kelas IV tahun ajaran 2023/2024, sebanyak 12 siswa memperoleh nilai di bawah standar KKTP pada ulangan harian. Guru menuturkan bahwa penurunan ini

dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran, seperti kurangnya benda konkrit yang dapat ditunjukkan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa kelas IV di UPTD SDN Banyuajuh 02 pada tanggal 5-7 Juni 2024, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan yang membuat sebagian besar siswa terlihat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa bahkan mengobrol dengan temannya, bermain pesawat kertas, menggambar, dan aktivitas lainnya. Selama peneliti melakukan observasi, pada observasi hari pertama guru menggunakan media pembelajaran yaitu pada tanggal 5 Juni 2024, guru menggunakan video pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Selain itu, buku teks menjadi acuan dalam menjelaskan materi di setiap pembelajaran.

Hal ini juga didukung dari angket yang disebar peneliti kepada siswa kelas III tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 25 Mei 2024. Hasil angket yang disebar kepada 34 siswa menyatakan bahwa 21 siswa merasa bosan jika saat pembelajaran berlangsung mereka hanya mendengarkan dan mencatat, 28 siswa menyukai belajar dengan menggunakan media terutama media audio-visual, dan 25 siswa menyukai belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil pra-penelitian tersebut, penggunaan media menjadi alternatif untuk membuat siswa aktif belajar. Salah satu contoh media pembelajaran adalah media *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah istilah yang mengacu pada media virtual yang, dalam dua dimensi atau tiga dimensi, menambah atau meningkatkan apa yang kita lihat dengan memasukkan konten digital tambahan ke dunia nyata. Menurut Chen (2019)

Teknologi Augmented Reality (AR) adalah sebuah inovasi yang memungkinkan integrasi informasi dari lingkungan nyata ke dalam ruang virtual sehingga tampak seolah-olah nyata. Teknologi ini memanfaatkan berbagai elemen seperti multimedia, sensor, pemodelan 3D, pelacakan dan registrasi *real time*, serta interaksi cerdas secara teknis. Konsepnya adalah bahwa setelah simulasi, informasi virtual yang dihasilkan media komputer berupa tulisan, gambar, bentuk tiga dimensi, video, dan suara dapat digunakan di dunia nyata. Dengan cara ini, peningkatan dunia nyata dicapai karena kedua jenis data saling melengkapi.

Qorimah (2022) menyatakan media AR yaitu media yang mampu menampilkan gambar, video, suara, dan tulisan sekaligus yang dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan sebenarnya. Dengan AR, siswa bisa merasakan pengalaman langsung dari apa yang mereka lihat. Media pembelajaran yang biasanya menggunakan buku teks, gambar, dan presentasi slide dapat diganti dengan media media pembelajaran virtual yang lebih interaktif dan tampak seolah nyata dengan media AR. Pradana (2020:97-115) menyatakan bahwa pada umumnya siswa SD memiliki karakteristik yang suka dengan gambar-gambar yang menarik dan senang menggunakan benda-benda yang kongkrit, siswa SD juga sudah cukup mahir dalam menggunakan smartphone, dengan memanfaatkan teknologi digital, proses belajar bisa lebih berfokus pada siswa dan menjadi lebih menarik bagi mereka. Sehingga teknologi AR ini, merupakan teknologi yang tepat untuk digunakan di dalam dunia pendidikan, karena perhatian siswa dapat terfokus pada pembelajaran. Pembelajaran berbasis AR berpotensi lebih mudah diingat oleh siswa karena

menghadirkan visual tiga dimensi yang tampak nyata, sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir dan imajinasi mereka.

Pendapat tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryanti (2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 46,40, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 83,60. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AR dapat berpengaruh terhadap hasil *Pretest* serta *Posttest* siswa kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdani (2021) juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran AR terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata kondisi awal sebesar 47,3 dengan persentase ketuntasan sebesar 15% meningkat menjadi 57,15 dengan persentase sebesar 85%. Hasil uji regresi sederhana yang dilakukan memperoleh output 0,867 dengan koefisien determinasi sebesar 0,752. Hasil uji t (t-test) juga memperoleh nilai signifikansi 0,000 dengan t-hitung sebesar 7,390. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran AR memiliki pengaruh sebesar 75% terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian yang dilakukan Tryanasari, dkk (2023) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik setelah menggunakan media AR. Hasil belajar siswa yang meningkat dan menjadi lebih baik pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan media AR. Penelitian yang dilakukan oleh Maulidiya (2023) menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran AR tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 yang dikembangkan mendapat respon baik untuk dijadikan media pembelajaran. Hal itu juga dapat

dilihat dari aspek kevalidan dengan persentase 88,12% dan masuk dalam kategori sangat valid, keefektifan dengan persentase hasil belajar peserta didik 91% dan dinyatakan tuntas klasika, persentase hasil dari aktivitas guru 93,3% masuk dalam kategori sangat aktif, dan persentase hasil observasi aktivitas siswa 92,6% masuk dalam kategori sangat aktif, dan kemenarikan yang diukur berdasarkan hasil angket respon guru sebesar 95% dan hasil angket respon siswa sebesar 87,91%. Dari kedua hasil angket respon tersebut, keduanya memiliki kategori sangat menarik. Hal ini juga yang membuat peneliti tertarik untuk menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya dan peneliti merasa media ini sangat cocok dengan permasalahan yang peneliti temukan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa permasalahan yang terjadi disebabkan karena turunnya nilai siswa pada mata pelajaran IPAS. Untuk itu diperlukan alat bantu berupa penerapan media yang lebih bervariasi dalam kegiatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 UPTD SDN Banyuajuh 02”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV di UPTD SDN Banyuajuh 2?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPTD SD Banyuajuh 2.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat pada penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam penggunaan media interaktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil dari penelitian dapat menjadi alternatif acuan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pendidik dapat lebih kreatif dalam membuat media yang lebih bervariasi dan tepat untuk proses pembelajaran.

- b. Bagi siswa, penggunaan media dapat membantu selama proses pembelajaran dan membuat mereka aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang professional.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, untuk membatasi agar pembahasan tidak meluas maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan 34 sampel siswa kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2 Kamal.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran IPAS BAB 4 Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas IV.
3. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar kognitif pada materi IPAS.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu sarana pendukung dalam proses belajar mengajar yang membantu pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital.

2. Multimedia *Augmented Reality*

Multimedia *Augmented Reality* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan benda dua atau tiga

dimensi ke dalam lingkungan nyata lalu dimunculkan secara *real time* atau nyata dimana siswa tidak hanya melihat objek dari satu sisi saja (dua dimensi), tetapi juga dapat melihat objek dari segala sisi (tiga dimensi).

3. Hasil Belajar

Hasil merupakan suatu hal yang dapat dilakukan oleh siswa yang sebelumnya belum dapat siswa lakukan, hasil belajar sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Dalam penelitian ini, peneliti berharap terdapat perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa karena pengaruh media AR.

4. Muatan Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi IPAS BAB 4 Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas IV, tentang energi alternatif di sekitar. Tentang manfaat energi alternatif disekitar dan proses perubahan energi alternatif menjadi energi listrik.