

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pendidikan abad 21 diharapkan siswa dapat memiliki keterampilan dan kemampuan dalam melakukan pemecahan masalah di kehidupan nyata sehingga siswa dapat menghadapi kehidupan nyata dengan baik. Tantangan yang baru menuntut adanya proses terobosan pemikiran (breakthrough thinking process) apabila yang diinginkan adalah output yang bermutu yang dapat bersaing dengan hasil karya dalam dunia yang serba terbuka. (Tilaar dalam Wijaya, 2016) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah dianggap sebagai keterampilan yang mendasar dalam pembelajaran abad 21. Pada setiap subjek dan pada setiap tingkatan pendidikan, proses pembelajaran dan instruksi perlu mengintegrasikan pembelajaran content knowledge, dengan kegiatan-kegiatan yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Trilling dalam Finita, 2015).

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah suatu pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Sistem pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah Merdeka Belajar yaitu suatu pendekatan yang dilakukan supaya siswa dan

mahasiswa bisa memilih pelajaran yang diminati. Hal ini dilakukan supaya para siswa dan mahasiswa bias mengoptimalkan bakatnya dan bisa memberikan sumbangan yang paling baik dalam berkarya bagi bangsa. (Kemendikbud.go.id)

Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik di kelas. Hariyanto (2016) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa untuk saling bertukar informasi. Melihat perkembangan zaman yang begitu pesat, perlu sebuah inovasi dalam pembelajaran supaya tujuan pendidikan dapat dicapai dengan optimal. Kaitannya dengan hal ini dalam pelaksanaan pembelajaran, menggunakan media yang menarik dan menyenangkan yang dapat menggugah keaktifan belajar siswa. Menjadi guru yang kreatif profesional dan menyenangkan dituntut memiliki kemampuan menggunakan dan memilih media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Media pembelajaran efektif dan interaktif menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Guru perlu merangsang untuk terjadinya proses berpikir, membantu tumbuhnya sikap kritis siswa, dan dapat mengubah pandangan siswa. Guru dalam pembelajaran berupaya untuk mencapai ketuntasan belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa memiliki keaktifan dalam belajar dan hasil belajar yang baik.

Namun kenyataan di kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo, guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar masih berupa media gambar dan media cetak. Guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dengan ceramah. Hal ini terjadi pada mata pelajaran IPAS-IPS yang kenyataannya lebih membutuhkan media yang lebih interaktif sesuai dengan konten untuk pemahaman siswa lebih mendalam. Dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Diantaranya adalah siswa merasa malas mengikuti proses pembelajaran,, siswa pasif dalam pembelajaran, siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang kemauan dalam mengerjakan soal.

Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru di kelas V SDN 1 Josari, Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo cenderung menggunakan media pembelajaran gambar dan media cetak serta dalam penjelasan materi guru menggunakan metode ceramah. Metode ceramah memiliki kelemahan berupa guru tidak mampu untuk mengontrol sejauh mana siswa mampu memahami uraian materi. Karena di kelas, lebih dari separuh waktu digunakan siswa untuk mendengarkan. Sehingga hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan.

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPAS-IPS Kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat siswa

kelas V yang berjumlah 20 siswa, yang mencapai ketuntasan hasil belajar hanya 7 siswa atau 35% siswa yang sesuai harapan dan 13 atau 65% siswa belum sesuai dengan ketuntasan.

Berdasarkan kenyataan di lapangan ini, maka peneliti berupaya untuk memecahkan permasalahan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Menurut Mustaqim. (2016:174). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. (Online). (ilmawan@staff.uny.ac.id., Diunduh 30 Desember 2023) *Augmented Reality* merupakan sebuah konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata yang ditunjuk sehingga batas antara keduanya menjadi semakin tipis. *Augmented Reality* dapat menciptakan interaksi antara dunia maya, semua informasi dapat ditambahkan sehingga informasi tersebut ditampilkan secara *real time* seolah-olah informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata.

Dari studi penelitian Anang & Martin (2019), bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada anak-anak untuk pengenalan buah-buahan sangat efektif dengan hasil responden sebanyak 86% setuju. Dari hasil penelitian Fitriani & Muhsima Dedi (2018), menjelaskan bahwa berdasarkan data respon siswa pada aspek senang yang telah diperoleh mendapatkan nilai presentase 97% dengan kriteria sangat baik. Untuk respon siswa dimedia pembelajaran mendapatkan nilai

presentase 92% dalam kategori kriteria sangat baik. Dalam aspek kejelasan Bahasa pada respon siswa mendapatkan 90% dengan kriteria sangat baik.

Dari penelitian Bahrul Afandi (2019), terjadi peningkatan hasil belajar setelah peserta didik diberikan treatment berupa media pembelajaran *Mobile AR* dilihat dari presentase kenaikan hasil belajarnya, media *Mobile AR* mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 56%. Dari beberapa studi penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis AR bias meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu peneliti akan melaksanakan penelitian apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru kelas V di SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo dalam pembelajaran menggunakan media gambar dan cetak, belum menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga dalam pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan belajar berdasarkan Kurikulum Merdeka.
2. Siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo merasa jenuh karenanya banyaknya materi dan metode mengajar yang sifatnya monoton, sehingga siswa kurang bersemangat untuk belajar.

3. Hasil belajar IPAS-IPS kelas V SDN Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo masih belum sesuai harapan, karena pencapaian KBM (Kriteria Belajar Minimum) belum mencapai 75 %.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Bertitik tolak dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas 5 SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPAS-IPS siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo?
3. Apakah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo?

Adapun pemecahan masalah-masalah di atas dengan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Merancang pembelajaran IPAS-IPS dengan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.

2. Melaksanakan pembelajaran IPAS-IPS dengan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.
3. Melaksanakan pengamatan, observasi, evaluasi, pelaksanaan pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.
4. Melaksanakan refleksi hasil pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mengetahui dapat/tidaknya penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keaktifan belajar IPAS-IPS pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.
3. Untuk mengetahui dapat/tidaknya penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS-IPS pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.

E. Kegunaan Penelitian

Secara umum kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan mengenai strategi pembelajaran untuk peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS-IPS dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo, dan secara khusus penelitian ini berguna bagi :

1. Siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo
 - a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mempelajari materi keanekaragaman hayati pada IPAS-IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* (AR).
 - b. Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami keanekaragaman hayati pada IPAS-IPS.
2. Guru SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo
 - a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengajarkan keanekaragam hayati pada IPAS-IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* (AR).
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kretaivitas dan variasi guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* (AR).

3. Peneliti

Upaya pengembangan penulisan karya ilmiah dan usaha meningkatkan mutu pendidikan disamping menambah pengalaman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran umumnya. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman dalam penulisan karya ilmiah, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan umumnya dan khususnya dalam rangka pengembangan profesi guru yang sesuai kurikulum merdeka.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian maka definisi istilah adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran adalah kegiatan terencana seorang pendidik yang melibatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif.
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

- c. *Augmented Reality (AR)* didefinisikan sebagai teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memroyeksikannya secara *real time*.
- d. Keaktifan Belajar keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Keaktifan belajar siswa dikatakan meningkat apabila hasil belajar siswa mengalami kenaikan atau peningkatan sesuai dengan yang diharapkan.
- e. Hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek pengetahuan dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis dalam bentuk penilaian akhir dan ujian sekolah/madrasah. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75%.
- f. IPAS-IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dalam ketrampilan-ketrampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi