

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Di era digital saat ini, proses pembelajaran tidak lagi terpaku pada metode konvensional, seperti ceramah satu arah dari guru kepada siswa. Kemajuan teknologi informasi telah membuka ruang baru dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, yang diyakini mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus bergeser dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*), menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C). Kurikulum Merdeka yang memperkenalkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai integrasi IPA dan IPS di jenjang Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memberikan pemahaman holistik tentang alam dan lingkungan sosial, namun tantangan utama terletak pada bagaimana menyajikan materi yang abstrak menjadi konkret, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa (Rahmawati, D. Y., dkk.,2023).

Mata pelajaran IPAS mencakup konsep-konsep ilmiah dan sosial, idealnya memerlukan metode dan media yang mampu memvisualisasikan materi kompleks (misalnya, sistem tata surya, struktur bumi, atau proses sejarah) secara nyata (I. P. Gede Sukarma, dkk. 2023). Namun di lapangan masih ditemukan adanya beberapa masalah: antara lain, rendahnya motivasi belajar siswa di SDN 02 Madiun Lor dengan persentase 66,7%. Hal ini disinyalir dari kondisi riil lapangan masih dijumpai sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dan inisiatif dalam mengikuti pelajaran IPAS karena guru dalam pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah, buku teks, dan media visual 2 dimensi sederhana (gambar di papan tulis atau cetak) cenderung monoton, menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang tertarik.

Selain itu dijumpai pula bahwa hasil belajar yang kurang optimal terbukti dengan hasil Penilaian harian dan tengah semester menunjukkan hasil belajar siswa masih kurang. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah persentase sekitar 75% khususnya pada ranah kognitif yang menuntut pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep IPAS masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kurang dari 75. Hal ini mengindikasikan bahwa penyampaian pengetahuan dan pemahaman konsep kurang maksimal. Di lapangan juga dijumpai berdasarkan pengamatan Keterbatasan Media Konvensional yaitu Penggunaan media konvensional seringkali tidak mampu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak IPAS dengan pengalaman konkret siswa sehingga pemahaman siswa menjadi kurang mendalam dan hafalan semata.

Salah satu solusi yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan berpotensi mengatasi masalah di atas yaitu dengan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan virtual secara *real-time*, memungkinkan objek digital 3 dimensi (3D) muncul dan berinteraksi dalam lingkungan nyata pengguna (Pujiastuti Emi, dkk, 2023). Dalam konteks pendidikan terkait peningkatan motivasi. Media *Augmented Reality* (AR) menawarkan pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan baru. Objek 3D yang bergerak atau dapat dimanipulasi secara langsung (misalnya, memutar planet atau melihat organ tubuh) dipercaya dapat meningkatkan rasa ingin tahu, kegembiraan, dan fokus siswa yang merupakan inti dari motivasi intrinsik. Sedang terkait . peningkatan hasil belajar media ini mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret dan interaktif, *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat mempermudah siswa membangun skema pengetahuan dan pemahaman konseptual yang lebih kuat, pada akhirnya meningkatkan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian Annisa A,N (2024) menunjukkan hasil positif mengenai penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pendidikan, termasuk peningkatan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran sains dan sejenisnya. Dhimas Mahendra, (2025: 57) berpendapat bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa digital native kelas III Sekolah Dasar. Sedangkan menurut Firdausa, R.A.,dkk (2024:34) bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi

ketika menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata Pelajaran IPAS.

Sementara menurut hasil penelitian Munawaroh dkk., (2025:292) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelsa V. Dan menurut Purwanto Devriana Vivi dkk., (2025: 293) menyatakan penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sedangkan menurut Purwnti Purwanti dkk., (2024: 67-73) menunjukkan hasil dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep siswa karena dapat memvisualisasikan konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka perlu dilakukan penelitian apakah penggunaan media interaktif berbasis *augmented reality* juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun?

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah- masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru dalam pembelajaran IPAS cenderung menggunakan media konvensional seperti gambar buku teks sehingga pembelajaran kurang menarik.
2. Motivasi belajar siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor masih rendah.
3. Hasil belajar IPAS kelas IV SDN 02 Madiun Lor dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat disampaikan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun?
- b. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun?

2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tersebut maka dapat dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Merencanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun.
- b. Melaksanakan Pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun

- c. Mengevaluasi sarana atau media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun.
- d. Melakukan refleksi motivasi dan hasil belajar IPAS Siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis diantaranya :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Pengembangan Teori Belajar: penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada literatur pendidikan, khususnya dalam memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Augmented Reality*, terhadap variabel psikologis (motivasi) dan kognitif (hasil belajar) siswa Sekolah Dasar.

- b. Landasan Penelitian Selanjutnya: hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan atau menguji implementasi media *Augmented Reality (AR)* pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan lain, atau dengan membandingkan variabel-variabel berbeda.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru IPAS: memberikan masukan dan alternatif inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, khususnya *Augmented Reality (AR)*, yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, motivasi siswa, dan capaian hasil belajar.
- b. Bagi Siswa SDN 02 Madiun Lor: siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendalam, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar intrinsik dan meningkatkan pemahaman konsep IPAS.
- c. Bagi Sekolah (SDN 02 Madiun Lor): menyediakan data empiris yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan dasar pengambilan kebijakan sekolah dalam pengadaan sarana prasarana serta pelatihan guru terkait integrasi teknologi (*Augmented Reality*) dalam kurikulum.
- d. Bagi Institusi Pendidikan/ Dinas Pendidikan: dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan terkait pemanfaatan teknologi baru untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di jenjang SD.

F. Definisi Istilah

Dari judul tesis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Madiun Lor Madiun adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif adalah jenis media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan materi pembelajaran melalui mekanisme respon langsung.
2. *Augmented Reality* adalah sebuah jembatan yang berada di antara dunia nyata dan virtual untuk dapat melakukan interaksi secara langsung dan menghubungkan antara objek dunia nyata dan virtual.
3. Motivasi Belajar adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak melakukan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan.
4. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
5. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman holistik tentang alam dan lingkungan sosial.