

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani pendidikan dan berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui peraturan RI nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan pemerintah tersebut berbunyi: 1). Proses pembelajaran pada satu satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berprestasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik 2). Selain ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan 3). Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang aktif dan efisien.¹

¹ Standar pendidikan tinggi dalam PP No, 19 tahun 2005. (www.kopertis3.or.id/html/wp-content/uploads/2010/07/snp-pt-dalam-pp-no19-tahun-2005.pdf).Diakses pada 15 Januari 2021 pada pukul 17.00

Sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mewujudkan perubahan kearah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Kegiatan proses pendidikan dapat dilakukan dimana saja salah satunya seperti di SD. Dengan proses pendidikan yang terjadi di sekolah peserta didik dapat mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya secara maksimal. Kita sebagai calon pendidik harus bisa melakukan pembelajaran secara kreatif agar peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi.

Kegiatan belajar mengajar pada bidang pendidikan harus dihentikan karena adanya pandemic *covid-19* yang menyebabkan banyaknya kendala bagi semua kalangan tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dampak pandemic *covid-19* sangat terasa pada bidang pendidikan, sebab demi menghentikan laju virus corona pemerintah harus membuat kebijakan *social distancing* yang mengakibatkan dihentikannya kegiatan pembelajaran secara langsung di sekolah dengan kegiatan pembelajaran secara jarak jauh (*daring*). Adanya perubahan cara belajar mengajar ini membutuhkan kesiapan dari semua unsur, dimulai dari pemerintah, sekolah, guru, siswa dan orang tua. Penggunaan teknologi sangat berperan penting dalam kondisi pandemic saat ini,

namun penggunaan teknologi juga menjadi salah satu kendala utama bagi semua pihak untuk dapat terlaksananya pembelajaran jarak jauh. Dibutuhkannya waktu yang panjang bagi semua pihak baik guru, siswa maupun orang tua agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Pandemic *covid-19* mengharuskan peserta didik untuk belajar dirumah, yang berdampak hilangnya unsur sekolah sebagai media interaksi antara siswa dan guru untuk meningkatkan skill, rasa kasih sayang di antara mereka serta hilangnya motivasi belajar peserta didik.² Fasilitas yang kurang memadai juga dapat dijadikan salah satu penyebab kurangnya motivasi peserta didik dalam menjalankan kegiatan pembelajaran secara *daring*. Tak hanya itu, materi yang disampaikan oleh guru secara *online* berupa bacaan dan soal-soal yang terkadang tidak diberikan penjelasan terlebih dahulu juga menjadikan peserta didik kurang dapat mengerti dan cepat merasa bosan serta jenuh dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. tak hanya peserta didik yang sekolah namun orang tua pun setiap harinya ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh, banyak sekali keluhan dari orang tua seperti kuota internet, terbatasnya *smartphone* pada anak, serta orang tua yang kurang mahir menggunakan teknologi serta orang tua merasa kesulitan untuk mengajarkan materi pelajaran kepada anaknya.

² Rizqon Halal Syah Aji , Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran, (SALAM: Jurnal Sosial & Budaya Syar-I) Vol.7 No.5 (2020). Pp.395-402 diakses pada 15 Januari 2021 pukul 17.41

Dampak yang dirasakan bagi guru pada saat pandemi ini adalah tidak semua guru mahir dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun guru dituntut harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode daring. Kemampuan guru dalam teknologi informasi sangat dibutuhkan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. guru harus mampu merancang sebuah kegiatan pembelajaran dengan berbagai macam cara yang kreatif dan inovatif yang dapat disesuaikan dalam kondisi pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran dapat di manfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh sebagai bentuk untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat dijadikan alat bantu guru kepada peserta didik dalam penyampain materi secara konkrit terhadap suatu konsep atau gagasan suatu ilmu. Sedangkan untuk peserta didik media berperan sebagai penghantar/menyampaikan pesan informasi sebagai pemahaman pembelajaran serta dapat dijadikan stimulus agar peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini juga dapat membantu para orang tua untuk membimbing anaknya pada saat pembelajaran jarak jauh.

Pada pembelajaran jarak jauh di SD muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang dirasa sulit dalam penyampaian materinya, terlebih pada materi keberagaman budaya

Indoensia. Pendidikan IPS itu sendiri merupakan ilmu yang membahas mengenai hubungan antara manusia dan masyarakat sebagai makhluk sosial. Melalui pendidikan IPS peserta didik dapat diarahkan untuk memiliki pengetahuan mengenai keragaman budaya Indonesia. Dengan itu diharapkan peserta didik dapat menjadi pribadi yang mempunyai sifat toleransi terhadap sesama warga Negara Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelas IV SDN Duren Sawit 02 Pagi Jakarta Timur, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran jarak jauh muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia guru hanya menyampaikan materi menggunakan buku tematik dan video pembelajaran dengan penugasan berupa membaca dan menjawab soal-soal yang ada dibuku tema dan video pembelajaran. Kegiatan tersebut dirasa kurang memberikan pengetahuan mengenai materi yang cukup serta peserta didik cepat merasakan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Tidak digunakannya media pembelaran yang menarik menjadikan kegiatan pembelajaran tersebut menjadi kurang efektif dan peserta didik menjadi kurang termotivasi dan bosan, serta hasil evaluasi dari pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia dirasa kurang memuaskan. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat dijadikan penunjang pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan dan juga dapat untuk meningkatkan motivasi belajar

peserta didik sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu penting dalam proses pembelajaran di sekolah yang memiliki peranan sebagai alat untuk menyampaikan sebuah materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif, sistematis dan juga menarik, serta sebagai alat pengembangan wawasan peserta didik yang meletakkan cara berfikir konkret dalam kegiatan belajar mengajar dengan memahami psikologis peserta didik. Media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai alat, metode dan teknik yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar dan mengajar yang lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting digunakan pada saat proses pembelajaran guna mencapai kompetensi pembelajaran yang telah dibuat. Media pembelajaran dirasa efektif sebagai alat penunjang keberlangsungannya proses belajar mengajar.

Pada zaman yang modern ini semakin banyaknya perkembangan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan seperti media visual, audio, dan audio-visual dan media cetak. Salah satu contoh media pembelajaran yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh adalah media poster berbasis *augmented reality*, media ini bermodelkan poster yang dapat diakses ke smartphone melalui qr code yang sudah disediakan pada tampilan poster.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran juga harus mengalami peningkatan inovasi terhadap kegiatan belajar mengajar. Inovasi yang baru sangat dibutuhkan dalam bidang pendidikan guna meningkatkan kualitas pengajaran guna menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan juga dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Salah satu teknologi baru yang dapat digunakan di dalam dunia pendidikan yaitu, *Augmented Reality* (AR). Aplikasi ini sudah diterapkan keberbagai bidang tak terkecuali bidang pendidikan. *Augmented Reality* dijadikan sebagai konsep aplikasi yang dapat digunakan sebagai pengabungan objek nyata dengan objek digital, tanpa mengubah objek realitasnya. Pengenalan terhadap objeknya bisa berupa teks maupun gambar yang dapat di pergunakan sebagai alat untuk menampilkan sebuah informasi. Media pembelajaran *Augmented Reality* ini bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya pada muatan materi keberagaman budaya Indonesia karena materi yang dimuat dalam pembelajaran tersebut dapat di sampaikan dengan cara yang objektif, sistemati, dan juga menarik. Dengan digunakannya media pembelajaran *Augmented Reality* ini diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan muncul rasa ingin tahu lebih mengenai materi keberagaman budaya Indonesia dan dengan digunakannya media

pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga terciptanya kegiatan belajar belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian terdahulu terkait media poster berbasis augmented reality dilakukan oleh Fajar Dwi Mukti “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di kelas V MI Wahid Hasyim” Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa media pembelajaran Augmented Reality (AR) materi daur air layak digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas V SD/MI.³

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rohmatu Syafi’ah Pengembangan Media Pembelajaran Poster IPA berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Kelas VII pada Materi Pencemaran Lingkungan. Dengan tujuan agar pendidikan IPA di sekolah dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitarnya serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan metode ilmiah.⁴

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Bintoro Setyawan dkk Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih

³ Fajar Dwi Mukti. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim.* (Elementary: Jurnal ainkudus Vol7, No 2 tahun 2016)

⁴ Rohmatu Syafi’ah, *Pengembangan Media Pembelajaran Poster IPA berbasis Kurikulum 2013 terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Kelas VII pada Materi Pencemaran Lingkungan.* (Jurnal Pena SD Vol 3 No 2, 2018)

menarik serta efisien dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR).⁵

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (Rnd) yang berjudul: “Pengembangan Media Poster berbasis *Augmented Reality* Pada Muatan IPS Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD”. Selain itu, peneliti juga berharap agar media poster berbasis *augmented reality* ini dapat digunakan sebagai stimulus peserta didik agar senantiasa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta memudahkan guru serta orang tua dalam membimbing anaknya dalam proses pembelajaran jarak jauh.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik yang mengalami kejenuhan untuk fokus belajar di tengah masa pandemi.
2. Media yang digunakan pembelajaran masih dirasa kurang efektif

⁵ Bintoro Setyawan dkk. *Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD*. (Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 7. No 1 , 2019) diakses pada 20 Januari 2021 pukul 16.04

3. Orang tua yang merasa kesulitan sebab kurangnya media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh.
4. Peserta didik aktif dalam penggunaan *smartphone* .
5. Mengembangkan pembelajaran siswa menggunakan poster berbasis *augmented reality*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan, latar belakang masalah dan fokus masalah diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada media pembelajaran. maka pembatasan masalahnya yaitu :

1. Cara mengembangkan media poster berbasis *augmented reality* pada muatan pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Indonesiaa di kelas IV SD.
2. Subjek penelitian adalah kelas IV Sekolah Dasar
3. Materi IPS yang dikembangkan pada penelitian ini disesuaikan dengan buku tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan sebuah

rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu: “Bagaimana cara mengembangkan media poster berbasis *augmented reality* pada muatan pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?”.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan media poster berbasis *augmented reality* yang diharapkan dapat memperoleh manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai media poster berbasis *augmented reality* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD kelas IV, terutama untuk para pendidik dalam upaya pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, dapat diharapkan tenaga pendidik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman, minat, motivasi dan meningkatkan pembelajaran yang efektif di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian yang dikembangkan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pendidik sebagai inovasi dalam menciptakan

media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media poster berbasis augmented reality dapat diharapkan peserta didik menjadi termotivasi dalam pembelajaran sehingga materi Keberagaman Budaya Indonesia mudah di mengerti oleh peserta didik kelas IV SD.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah untuk penambahan wawasan mengenai media pembelajaran di SD dan juga materi yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar baru guna meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan pengembangan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media poster berbasis *augmented reality* pada muatan pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Objek penelitian

Objek penelitian adalah pengembangan media poster berbasis *augmented reality* materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas IV

2. Subjek penelitian

Siswa kelas IV SD .

3. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini berlangsung pada bulan Agustus sampai Januari pada Tahun ajaran 2020/2021.

