

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat pada era globalisasi saat ini memiliki manfaat besar dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya adalah bidang pendidikan. Kemajuan teknologi yang dirancang secara paralel dengan materi pembelajaran menghasilkan keyakinan bahwa integrasi dari teknologi dalam pembelajaran dapat membawa era baru dalam dunia pendidikan.¹ Penggunaan teknologi di bidang pendidikan dapat membantu siswa untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan mengembangkan keterampilan digitalnya untuk memberdayakan siswa dalam mengakses, memahami, dan menciptakan informasi menggunakan teknologi yang akan berguna di dunia modern seperti saat ini. Hal ini sesuai dengan pernyataan Oemar Hamalik yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.²

Pendidikan menjadi salah satu hal yang paling utama dalam kehidupan manusia sebagai suatu proses untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang agar menjadi seseorang dengan pribadi yang lebih baik dalam memaksimalkan berbagai aspek dalam kehidupan untuk menghadapi tantangan perubahan zaman. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa:

Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: a. interaktif dan inspiratif; b. menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik

¹ Rishka A. Liono, *et al.* A Systematic Literature Review: Learning with Visual by the Help of Augmented Reality Helps Students Learn Better. *Procedia Computer Science*. Februari 2021, Volume 179, hlm. 144–152

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), hlm.79.

untuk berpartisipasi aktif; c. kontekstual dan kolaboratif; d. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan e. sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.³

Berdasarkan peraturan tersebut, dalam proses pendidikan di sekolah siswa berhak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada siswa agar dapat mendorong partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pendidikan, hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam evaluasi program pendidikan nasional.⁴ Hasil belajar siswa menjadi tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran akan memproses lebih cepat dan belajar lebih banyak sehingga proses tercapainya tujuan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan hasil belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bagi siswa. Suprijono dalam bukunya menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada perilaku seseorang secara keseluruhan bukan hanya dalam satu aspek potensi kemanusiaan saja.⁵ Dapat dikatakan bahwa hasil belajar tidak dapat dilihat secara terpisah, melainkan didasarkan pada hasil pengukuran yang komprehensif. Sumadinata yang menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan atau kapasitas seseorang yang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.⁶ Sedangkan menurut Sudjana, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan-kemampuan

³ Kemendikbud, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah," *Peraturan menteri pendidikan*, 2014.

⁴ Fitri Lutfia Zahroh dan Fitri Hilmiyati. Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Desember 2024, Volume 4, Issue 3, hlm. 1052–1063

⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 206.

⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 102.

yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁷ Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dilakukan, yang dapat memberikan perubahan perilaku baik dalam aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi.

Pada dasarnya, terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri siswa dalam menyerap dan memproses informasi pembelajaran seperti kecerdasan, kebiasaan, minat, bakat, sikap, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa meliputi lingkungan, keluarga, masyarakat, dan sekolah.⁸ Kedua faktor ini saling berinteraksi dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat belajar. Dengan adanya minat belajar di dalam diri siswa, maka akan muncul ketertarikan dan perasaan senang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.⁹ Faktor eksternal juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa salah satunya adalah lingkungan belajar, guru sebagai fasilitator harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa seperti pelajaran IPA. Dengan demikian, kemampuan guru untuk menarik minat belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap tercapainya hasil belajar yang optimal.

Namun pada kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum menjadi hal yang penting bagi guru dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran, guru seringkali lebih fokus pada menjelaskan konsep dan

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 22.

⁸ Nyoman Dewi Astiti, Luh Putu Putrini Mahadewi, dan I Made Suarjana. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*. Agustus 2021, Volume 26, Issue 2, hlm. 193–203

⁹ Nur Intan Baharsyah, Aisyah, dan Samnur. Pengaruh Minat, Motivasi Belajar, dan Kemampuan Literasi Terhadap Hasil Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *UNM Journal of Technology and Vocational*. 2023, Volume 7, Issue 2, hlm. 162

memastikan bahwa siswa mengasimilasi pengetahuan dan kurang memperhatikan minat siswa dalam memahami materi apalagi dalam pelajaran IPA.¹⁰ IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa karena dianggap memiliki banyak perhitungan, konsep abstrak, dan hafalan. Menurut Eristya dan Aznam subjek ini sangat penting dalam abad ke-21, karena pelajaran IPA dapat melatih siswa meningkatkan keterampilan komunikasi, berpikir rasional dan kreatif. Selain itu, pembelajaran IPA juga dapat meningkatkan kehidupan dengan menggunakan pengetahuan dan menghadapi dunia yang semakin berteknologi.¹¹ Hal ini yang menjadikan tantangan bagi guru untuk dapat merancang strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya mengenai hasil belajar dan Ilmu Pengetahuan Alam, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA merupakan kompetensi yang didapatkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktivitas mengolah berbagai informasi, melakukan serangkaian kegiatan, dan memahami konsep IPA berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA diketahui melalui kegiatan evaluasi dengan memberikan tes maupun non tes yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada proses pembelajaran di kelas VI salah satu SD di kelurahan Pondok Betung, terjadi kesenjangan antara kenyataan dan harapan karena terdapat permasalahan yang ditemukan seperti kurang maksimalnya hasil belajar siswa secara kognitif yang ditandai dengan masih banyak siswa kelas VI yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dilihat dari sumber yang di dapat dari salah satu SDN di kelurahan Pondok Betung pada penilaian Sumatif Tengah

¹⁰ Zakaria Boukayoua, Fatiha Kaddari, and Nezha Bennis. Students' interest in science learning and measurement practices. Questions for research in the Moroccan school context. *SHS Web of Conferences*. 2021, Volume 119, hlm. 4.

¹¹ Agustina Martha Eristya dan Nurfinaz Aznam. Natural Science Learning with Modified Free Inquiry to Develop Students' Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference*. 2019. Volume 1233, Issue 1, hlm.1-4.

Semester di semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1.1 Persentase KKTP IPAS Kelas VI di Salah Satu SD Kecamatan Pondok Aren¹²

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai IPA	KKTP	Siswa di bawah KKTP		Siswa di atas KKTP	
1	VI A	27	65,74	70	14	52%	13	48%
2	VI B	26	66,61	70	15	58%	11	42%

Berdasarkan data rata-rata nilai hasil STS IPA di kelas VI dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas masih rendah terlihat dari nilai rata-rata kelas VI A yang dicapai hanya 65,74 dengan persentase 52% siswa mendapat nilai di bawah KKTP dan 48% siswa mendapat nilai di atas KKTP. Kemudian, rata-rata nilai kelas VI B yaitu 66,61 dengan persentase siswa di bawah KKTP lebih tinggi yaitu 58% dibanding siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP yaitu 42%. Dari total 53 siswa di kelas, 29 siswa belum mencapai nilai KKTP. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dan belum tepatnya penggunaan media pembelajaran. Dalam penyampaian materi, masih banyak guru yang tidak memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran. Siswa lebih sering diarahkan untuk menghafal tanpa memahami konsep materi dan hanya bersumber pada buku pelajaran yang di dalamnya minim ilustrasi sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang mengakibatkan turunnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tidak maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada di sekolah seperti alat peraga model tata surya juga menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, hal ini karena membutuhkan waktu yang lama dalam merangkai dan menyiapkan alat serta keterbatasan jumlah alat peraga yang membuat siswa tidak mengalami pengalaman belajar yang sama. Alat peraga tersebut juga memiliki keterbatasan aksesibilitas karena siswa tidak dapat menggunakan alat peraga

¹² Data dapat dilihat pada Lampiran 1, p. 96-97.

tersebut tanpa petunjuk dan bimbingan dari guru serta tidak dapat diakses dimanapun dan kapanpun hanya bisa digunakan di sekolah saja.

Upaya kepala sekolah dan guru dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti laptop dan proyektor sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru adalah *PowerPoint*. Namun, penggunaan *PowerPoint* tidak menunjukkan pengaruh besar terhadap rendahnya hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan *PowerPoint* cenderung lebih statis dan dibuat kurang interaktif sehingga tidak dapat memfasilitasi kolaborasi secara langsung antara siswa dan guru. Selain itu, karena ruang pada slide *PowerPoint* terbatas dalam hal konten yang menghambat kemampuan untuk menyajikan informasi yang lebih rinci, membuat pengalaman belajar lebih monoton karena tidak ada aktivitas interaktif yang mengajak siswa untuk berpartisipasi. Kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran statis dalam pembelajaran membuat peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran yang interaktif terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA.

Pada tingkat Sekolah Dasar materi tata surya merupakan salah satu materi yang bersifat abstrak karena membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam. Konsep-konsep tentang pergerakan planet, benda-benda langit, orbit, rotasi, revolusi, fase bulan dan skala ukuran antar planet tidak bisa diamati secara langsung tanpa menggunakan alat bantu seperti teleskop dan perhitungan matematika yang kompleks. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh Ifani, Munzi, dan Setiawan yang menjelaskan bahwa materi sistem tata surya termasuk ke dalam materi abstrak karena pengamatan fenomena benda-benda langit itu tidak bisa diamati secara langsung melalui alam dengan bantuan panca indera.¹³ Berdasarkan hal tersebut, dalam proses penyampaian materi tata surya perlu adanya media pembelajaran interaktif dengan visualisasi realistis seperti penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* untuk

¹³ Rohmatul Ifani, Munzil, dan A. M. Setiawan. Kajian Literasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMP. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*. 2021, Volume 1, Issue 4, hlm. 278–281.

membentuk perspektif yang sama pada siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya materi tata surya.

Akibat dari perkembangan teknologi saat ini, penggunaan gadget menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kegiatan sehari-hari baik untuk orang dewasa maupun anak-anak, seperti yang terjadi pada siswa kelas VI di salah satu SD di kelurahan Pondok Betung. Siswa sudah pandai dalam mengoperasikan penggunaan *smartphone*, hanya saja lebih dominan digunakan untuk hiburan semata. Siswa lebih tertarik menggunakan *smartphone* mereka hanya untuk bermain *video game*, *Tiktok*, *Instagram*, menonton *YouTube*, dan mendengarkan musik. Sementara keinginan dalam memanfaatkan *smartphone* untuk hal yang bersifat edukatif dapat dikatakan sangat kurang. Fenomena ini diperkuat dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang mencatat bahwa di Indonesia anak berusia diatas 5 tahun ke atas dengan persentase 88,99%, mengakses internet untuk bermedia sosial, dan 63,08% mengakses internet untuk hiburan semata. Sedangkan, mengakses internet untuk mengerjakan tugas sekolah atau belajar hanya sebanyak 33,04%.¹⁴ Oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk mengarahkan siswa memanfaatkan *smartphone* secara produktif. Guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses melalui *smartphone* sehingga siswa akan lebih memanfaatkan *smartphone* yang dimilikinya ke hal yang bersifat edukatif.

Untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif dan mendorong siswa agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mengharuskan adanya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan.¹⁵ Penggunaan media berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran adalah salah satu contoh teknologi yang cocok dalam pembelajaran untuk meningkatkan kesiapan siswa dalam memahami materi pembelajaran.¹⁶

¹⁴ Cindy Mutia Annur, *BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial*, 2021, (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>). Diunduh tanggal 15 Desember 2023

¹⁵ Taufik Rihatno, *et al.* Development of interactive websites to increase learning interest in physical education learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. 2023, Volume 18, Issue 1, hlm. 89–104.

¹⁶ Mohammad Faizal Amir, *et al.* Elementary students' perceptions of 3Dmetric : A cross-sectional study. *Hellion*. 2020, Volume 6, Issue 6, hlm. 1-8.

Augmented Reality adalah bentuk visualisasi virtual yang dikombinasikan dengan informasi fisik, dunia nyata, yang telah terbukti bermanfaat, misalnya untuk kinerja pembelajaran, faktor motivasi, dan sikap dalam pengaturan pendidikan yang berbeda.¹⁷ *Augmented Reality* dapat mendukung motivasi siswa dan cocok untuk pembelajaran. Disamping hal itu, AR juga dapat mengatasi konsep materi yang abstrak menjadi lebih konkret.¹⁸ Dengan demikian penerapan media interaktif berbasis *Augmented Reality* diperkirakan akan membuat siswa lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran sehingga memungkinkan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran IPA seperti materi tata surya.

Penelitian mengenai pengaruh media interaktif berbasis *Augmented Reality* ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Roikhanatul Jannah dan Rizka Nur Oktaviani pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V MI At-Taufiq”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada kemampuan berhitung dan literasi digital siswa.¹⁹ Hal ini dilihat berdasarkan perbedaan hasil *posttest* dan kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Persamaan antara penelitian sebelumnya dari penelitian ini keduanya melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran yang sama yaitu menggunakan *Augmented Reality* di jenjang Sekolah Dasar. Namun, terdapat perbedaan dari kedua penelitian yaitu penelitian sebelumnya menghasilkan menguji pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan literasi numerasi digital siswa pada pelajaran matematika materi penyajian data. Sedangkan, pada penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis AR terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi tata surya.

¹⁷ Jule M. Krüger, Kevin Palzer, and Daniel Bodemer. Learning with augmented reality: Impact of dimensionality and spatial abilities. *Computers and Education Open*. 2022, Volume 3, hlm. 2

¹⁸ Taufik Rihanto, *op. cit.*, hlm.7.

¹⁹ Roikhanatul Jannah dan Rizka Nur Oktaviani. Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V MI At-Taufiq. *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 2022. Volume 7, Issue 2, hlm. 123–138.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko pada tahun 2020 dengan judul “*The Effectiveness of the Augmented Reality-Based Learning Media Application on Student’s Interests and Learning Outcomes of Science Subject at Elementary Schools*”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AR pada proses pembelajaran IPA di kelas V lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata minat siswa pada kelompok eksperimen yang terlihat lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol.²⁰ Perbedaan dari penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada subjek penelitiannya. Pada penelitian sebelumnya subjek penelitiannya adalah siswa kelas V Sekolah Dasar di Palembang. Sedangkan penelitian ini, subjek penelitiannya adalah siswa kelas VI salah satu SD di kelurahan Pondok Betung.

Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA di Sekolah Dasar juga ditemukan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut, penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA.²¹ Persamaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini terletak pada variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA. Namun, terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran pada media pembelajaran interaktif yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya media yang digunakan adalah *WordWall Quiz*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*.

Perbedaan dan inovasi pada penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terlihat dari subjek dan lokasi penelitian yang belum pernah diteliti

²⁰ Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyanarko. The Effectiveness of the Augmented Reality-Based Learning Media Application on Student’s Interests and Learning Outcomes of Science Subject at Elementary Schools. *ICoIE*. 2021, Volume 504, hlm. 411–414.

²¹ Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Oktober 2022, Volume 8, Issue 4, hlm. 1020–1028.

sebelumnya, Media pembelajaran interaktif yang digunakan pada penelitian, dan materi pelajaran. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi tata surya pada kelas VI salah satu SD di kelurahan Pondok Betung. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi inovasi baru dalam penyampaian materi pelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran khususnya untuk materi yang bersifat abstrak dan dianggap sulit bagi siswa seperti pelajaran IPA sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD". Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap rendahnya hasil belajar IPA siswa di kelas VI khususnya pada materi tata surya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa terutama di mata pelajaran IPA
2. Siswa lebih sering diarahkan untuk menghafal tanpa memahami konsep materi dan hanya bersumber pada buku pelajaran atau *Powerpoint* yang di dalamnya minim ilustrasi
3. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa karena dianggap memiliki banyak perhitungan, konsep abstrak, dan hafalan
4. Pemanfaatan media pembelajaran konvensional seperti alat peraga model tata surya tidak maksimal
5. Minimnya pemanfaatan *smartphone* bagi siswa untuk hal yang bersifat edukatif

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan yang diuraikan pada latar belakang, adapun batasan masalah yang penulis tentukan untuk menghindari persepsi yang berbeda dan meluasnya pembahasan topik yang akan dikaji. Masalah pada penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA ranah kognitif materi Tata Surya di kelas VI SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA pada materi Tata Surya di kelas VI Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA pada materi Tata Surya di kelas VI Sekolah Dasar.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah dirumuskan. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA materi Tata Surya di kelas VI SD. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan khususnya terkait pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA dengan memberikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat, motivasi, serta berdampak positif bagi hasil belajar siswa di sekolah dasar khususnya dalam pelajaran IPA.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi kepala sekolah, menjadi rekomendasi untuk meningkatkan kualitas guru dalam menggunakan media dalam proses penyampaian materi,

terkhusus pada pelajaran yang memiliki konsep abstrak seperti pelajaran IPA

- b. Bagi guru, mampu menjadi motivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- c. Bagi peserta didik, mampu menjadi media dalam memahami sistem tata surya sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi.

