

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pembelajaran IPS penting diajarkan pada peserta didik mulai dari mereka menempuh pendidikan dasar karena pembelajaran IPS dapat mempersiapkan peserta didik atau generasi penerus bangsa yang bersikap toleran dan menyayangi satu sama lain serta memahami kehidupan bermasyarakat dengan sepenuhnya dan bagaimana perilaku serta bertindak semestinya dalam masyarakat yang bersifat multikulturalis (Syah, 2022). Tujuan utama dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan pemahaman siswa tentang kehidupan sosial, budaya dan lingkungan sekitar mereka.

Pembelajaran IPS dalam penelitian ini berfokus pada materi kenampakan alam dan kekayaan alam. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui kenampakan alam apa saja yang ada di Indonesia secara visual dan siswa dapat mengelola serta memanfaatkan kekayaan alam yang ada di lingkungan sekitar dengan bijak.

Pemahaman konsep IPS sangat penting karena dapat membantu siswa dalam mempelajari pengetahuan yang ada di sekitar kita, dimulai dari peristiwa di masa lampau, lingkungan tempat kita tinggal dan pengaruhnya terhadap kemampuan kita dalam memenuhi kebutuhan, berinteraksi dengan orang di tempat, dan masih banyak lagi bidang lainnya yang termasuk dalam pembelajaran IPS (Nurluthfiana *et al.*, 2023). Menurut Rahmad, (2016) pembelajaran IPS diberikan oleh guru tidak sekedar dengan pembelajaran yang hanya “menjejali” siswanya dengan hafalan saja, tetapi berfokus pada pemahaman, sikap dan nilai yang diperoleh siswa sehingga dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam mempersiapkan dirinya untuk meneruskan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Namun demikian pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah, menurut hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Utami *et al.*, (2023) menjelaskan bahwa materi pembelajaran IPS yang diberikan terlalu monoton dan konvensional sehingga tercipta suasana pembelajaran yang pasif, lalu

kurangnya minat siswa terhadap pelajaran IPS sehingga siswa kurang tertarik belajar IPS (Trihartini, 2023), selanjutnya tidak tersedianya media yang memadai sehingga materi IPS yang bersifat abstrak sulit untuk dihadirkan secara konkret (Amaruddin, 2023), kemudian pembelajaran IPS yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan, model pembelajaran yang dibawakan adalah *teacher centered learning*, memberikan materi ajar berbentuk penjelasan yang bukan sekedar meningkatkan nilai dan membangun kebiasaan menghafal saja tetapi dapat membentuk siswa yang memiliki pemikiran yang kritis (Al-Muchtar dalam Anggraeni, 2020), dan dalam proses pembelajaran IPS seringkali siswa sulit untuk membaca materi karena malas dan bosan (Mu'minah dan Purmadi, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di Kelas IV Reguler MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon, khususnya pada pembelajaran IPS terdapat permasalahan yang ditemui yaitu rendahnya kemampuan pemahaman konsep IPS siswa hal ini dikarenakan siswa malas untuk mengulas materi yang sudah dipelajari, materi pelajaran yang terlalu luas dan banyak serta guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan di atas seorang guru dapat memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Teknologi digital merupakan sistem yang memerlukan komputer dan perangkat elektronik untuk memproses, menyimpan, dan mentransmisikan informasi secara digital. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi mengenai materi yang diajarkan. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital adalah media *augmented reality*.

Menurut Arifuddin et al., (2022) mengatakan bahwa media *augmented reality* memiliki peran penting dalam mewujudkan dan memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sesuai tingkat pemahaman siswa. Sependapat dengan

Ummah & Ariwibowo, (2021) menjelaskan bahwa *augmented reality* bisa dimanfaatkan untuk memudahkan siswa ketika memahami mata pelajaran yang memerlukan visualisasi tingkat tinggi. Teknologi *augmented reality* yaitu suatu teknologi yang dapat menyatukan antara dunia nyata dan dunia maya yang bisa diakses melalui *smartphone*.

Selanjutnya terdapat dua jenis media *Augmented Reality* (AR) yaitu 1) *Marker-based AR* (AR Berbasis Marker), AR jenis ini dapat digunakan untuk menampilkan objek 3D dengan cara menggunakan marker atau kode QR sebagai acuan referensinya. 2) *Markerless AR*, berbeda dengan AR berbasis marker, AR jenis ini tidak menggunakan marker sebagai acuan. Aplikasi AR jenis ini dapat diakses dengan teknologi pengenalan objek dan pengenalan lingkungan untuk menampilkan objek 3D secara nyata. Media *augmented reality* dalam penelitian ini menggunakan jenis *Marker-based AR* atau menggunakan kode QR.

Dalam suatu sistem pasti ada kelebihan dan kekurangan, tak terkecuali media *augmented reality*. Berdasarkan Mustaqim dan Kurniawan (2017) kelebihan media *augmented reality* yaitu: 1) Lebih interaktif (mengembangkan interaksi dan persepsi pengguna dengan real life), 2) mudah digunakan, 3) Bisa diterapkan secara luas di beberapa media, 4) Memiliki model objek yang biasa saja, karena cuma menayangkan beberapa objek, 5) Tidak memerlukan biaya yang terlalu banyak untuk pembentukan objek, 6) praktis untuk dijalankan. Adapun kekurangan dari media *augmented reality* berdasarkan Mustaqim & Kurniawan (2017) antara lain : 1) Mudah terpengaruh dengan peralihan sudut pandang, 2) Belum banyak yang menciptakan 3) Memerlukan penyimpanan yang banyak pada alat yang akan terpasang.

Oleh karena itu bisa disimpulkan media *augmented reality* adalah sebuah teknologi dua atau tiga dimensi yang berfungsi untuk mengaitkan antara real life dan dunia maya baik dalam bentuk video maupun gambar yang dapat diakses melalui *smartphone*. Terdapat dua jenis dalam media *augmented reality* yaitu *marker-based AR* dan *markerless AR*. Salah satu fungsi media *augmented reality* adalah untuk memudahkan proses belajar siswa dengan menyajikan bahan ajar secara interaktif. Adapun kelebihan dari media

augmented reality ini adalah dapat diterapkan dalam berbagai media serta efektif dan efisien dalam penggunaan. Kekurangan dari media *augmented reality* ini adalah masih belum banyak pembuat dan membutuhkan kapasitas memori yang banyak untuk pemasangan alat.

Penelitian tentang media *augmented reality* telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hasil penelitian (Danti *et al.*, 2023) menjelaskan bahwa media *augmented reality* bisa memberikan kesempatan kepada siswa dalam mempertajam kemampuan dan keterampilan yaitu berimajinasi, berpikir kritis dan memberikan stimulus kepada siswa agar bisa meningkatkan hasil belajar. Adapun hasil penelitian Cahyati dan Doly (2024) menunjukkan bahwa pemahaman siswa menggunakan materi pembelajaran *augmented reality* lebih baik dibandingkan materi pembelajaran konvensional, dengan hasil persentase 80,88% kategori baik. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Thahir dan Kamaruddin (2021) bahwa media *augmented reality* bermanfaat untuk siswa karena dengan media *augmented reality* siswa dapat belajar dengan aktif serta mudah memahami materi apa diajarkan guru. Sependapat dengan hasil penelitian Pradita *et al.*, (2024) menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan media *augmented reality* ini bisa membuat siswa lebih paham. Artinya siswa akan lebih fokus dan cepat paham dengan materi yang sedang dipaparkan oleh guru. Selanjutnya hasil penelitian Surani dan Fricticarani (2023) menjelaskan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *augmented reality Assemblr Edu* terhadap peningkatan minat belajar siswa, dengan diperoleh hasil dari uji statistik berupa uji T-Test bahwa media *augmented reality Assemblr Edu* (X) berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa (Y).

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* sangat efektif digunakan untuk mengasah kemampuan berfikir siswa, daya imajinasi siswa, minat belajar siswa, mendeskripsikan sesuatu yang abstrak secara konkret dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada kemampuan meningkatkan pemahaman siswa. Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman konsep IPS siswa melalui penggunaan media *augmented reality*.

Diharapkan penggunaan media *augmented reality* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV. Hal ini penting dilakukan untuk membuktikan apakah benar media *augmented reality* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPS.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut (1) untuk mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap penggunaan media *augmented reality*, (2) untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas IV reguler MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon dan (3) untuk mengetahui pengaruh Media *augmented reality* terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas IV.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV REGULER MI AL-WASHLIYAH PERBUTULAN KAB. CIREBON**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi ke beberapa masalah penelitian antara lain:

1. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep IPS siswa.
2. Siswa malas untuk mengulas materi yang sudah dipelajari.
3. Guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran.
4. Materi yang terlalu banyak dan luas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah. Tujuan adanya pembatasan masalah ini karena peneliti masih baru dalam melakukan penelitian dan merasa kemampuan yang dimiliki oleh peneliti masih terbatas. Keterbatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media sebagai solusi dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar yaitu media *Augmented Reality* (AR).
2. Pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar meliputi penilaian pengetahuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana penggunaan media *Augmented Reality* di kelas IV reguler MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon ?
2. Bagaimana kemampuan pemahaman konsep siswa setelah mendapat pembelajaran media *Augmented Reality* ?
3. Apakah media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas IV reguler MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *Augmented Reality* di kelas IV reguler MI Al-Washliyah Perbutulan Kab. Cirebon.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa setelah mendapat pembelajaran media *Augmented Reality*.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas IV reguler MI Al-Washliyah Perbutulan Kab. Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengaruh penggunaan media *augmented reality* ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru, pengalaman dan gambaran mengenai penggunaan media *augmented reality* untuk peningkatan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV MI/SD.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti, yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa diimplementasikan di sekolah untuk meningkatkan standar proses dalam KBM di sekolah, memberikan informasi dan solusi dalam menangani masalah dengan siswa, tanpa terkecuali dalam peningkatan pemahaman siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bisa membantu referensi guru ketika akan menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang bisa diterapkan di kelas.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu merangsang dan memotivasi siswa dalam belajar, mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang mengasikkan, serta membuat siswa aktif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya, bisa mendukung siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa memberi inovasi baru bagi peneliti dalam membentuk media pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan efisien serta peneliti berharap dengan penelitian ini bisa memberi kesempatan pada peneliti untuk bisa mengembangkan potensinya dalam dunia pendidikan yang bertujuan agar bisa menghasilkan kualitas belajar di masa depan.