

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting sebagai pondasi kehidupan seseorang. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman et al., 2022).

Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan informal. Pendidikan informal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari. Sedangkan Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan oleh suatu lembaga. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mencerdaskan, membangun kreatifitas dan karakter anak untuk bangsa yang lebih baik (Syaadah et al., 2022). Pendidikan di Indonesia saat ini memasuki revolusi industri 4.0. Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. adalah dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran (Putriani & Hudaidah, 2021).

Menurut Ki Hadjar Dewantara, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang sesuai dengan kodrat anak dan kodrat zaman. Salah satu kodrat anak adalah bahwa anak-anak belajar dengan hal-hal yang konkret, sedangkan kodrat zaman mencakup perkembangan teknologi. Di awal abad ke-21 ini, guru harus siap menghadapi era 4.0. Kesiapan ini ditunjukkan melalui kemampuan guru dalam menggunakan ICT dalam pembelajaran. Pertimbangan ini didasarkan pada fakta bahwa pembelajaran dengan media nyata atau konkret dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena memudahkan mereka memahami materi yang diajarkan. Perkembangan teknologi diharapkan juga membawa dampak positif bagi dunia pendidikan,

dimana teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Dewi, 2020).

Kenyataannya, penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi masih jarang digunakan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor yaitu minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai IT, sulitnya merancang media berbasis IT, sulitnya mengoperasikan media pembelajaran IT, sarana dan prasarana yang tidak memadai, kurangnya kreativitas guru dan guru-guru yang berusia lanjut (Amelia & Marini, 2022).

Selain itu pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh guru. Akibatnya, suasana yang aktif dan inklusif tidak tercipta. Hal ini membuat kurang nyaman bagi siswa untuk menggunakan ruang kelas untuk kegiatan belajar. Terkadang siswa hanya menerima secara pasif dan menolak berkomunikasi dengan guru. Proses belajar dan mengajar setiap siswa cenderung pasif, kurang terlihat minat dan motivasi belajar. Padahal UU Sisdiknas nomer 23 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat memenuhi potensi dirinya dalam bidang keagamaan, ketangguhan mental, pemberdayaan diri, pengendalian dan pengembangan kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan dalam kebutuhan masyarakat, dapat aktif mewujudkan cita-cita bangsa dan negara (Sakti & Parhan, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Hidayah Guppi pada hari Jum'at, 10 November 2023, diketahui bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah, dengan papan tulis dan buku LKS siswa atau gambar-gambar 2D sebagai media pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Kurangnya minat belajar peserta didik terlihat dari proses pembelajaran, dimana peserta didik tidak memperhatikan dan tidak tertarik dengan materi yang diberikan guru selama proses pembelajaran

berlangsung (B. B. A. Putri et al., 2019). Kondisi ini membuat hasil belajar IPA dan suasana kelas menjadi kurang kondusif dan mengganggu proses pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, menjadikan salah satu penyebab siswa kurang menarik dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa menurun. Berdasarkan permasalahan yang ditemui, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa yang menurun.

Solusi dalam menangani permasalahan tersebut diperlukan sistem atau metode baru dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, mengingat siswa MI masih tergolong usia anak-anak yang selalu menyukai hal-hal yang berbeda dan baru. Saat ini, MI Al-Hidayah Guppi sudah menggunakan alat peraga seperti gambar 2D untuk mengajar, namun masih perlu diperkenalkan teknologi lain sebagai sarana pembelajaran. Sistem pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* belum pernah digunakan di MI Al-Hidayah Guppi, sehingga ini akan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa. Meskipun sudah ada media pembelajaran seperti gambar-gambar 2D, media tersebut kurang memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Menurut Kustandi, C., Sutjupto, B., Asnawir, dan Usman, B., media pembelajaran yang baik harus praktis, luwes, tahan lama, efektif, dan efisien. Berdasarkan kriteria tersebut, gambar 2D kurang fleksibel karena hanya dapat dilihat dari satu sisi dan siswa tidak dapat berinteraksi dengan gambar tersebut. Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis teknologi yang tersimpan dalam file.apk memiliki keunggulan dalam hal keluwesan, karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan objek 3D yang dapat diperbesar, diperkecil, dan diputar sesuai kebutuhan. Selain itu, media pembelajaran *Augmented Reality* dapat menampilkan objek virtual seperti teks, animasi, model 3D, atau video yang digabungkan dengan lingkungan nyata, sehingga pengguna merasa seolah-olah objek virtual berada disekitarnya. Banyak kelebihan lain yang dimiliki oleh media pembelajaran *Augmented Reality* ini. Dari segi kepraktisan, media pembelajaran *Augmented Reality* lebih praktis karena

mudah dibawa kemana saja dan memungkinkan pengguna melihat objek 3D. Teknologi *Augmented Reality* ini juga memberikan manfaat bagi pendidik yang kurang suka membaca dan siswa yang memiliki karakter aktif. Sebaliknya, media pembelajaran dengan gambar 2D membuat siswa mudah bosan, kurang konsentrasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA (Mustaqim, 2016).

Dalam penelitian ini terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu jika peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk materi saluran pernafasan dan sistem saluran pencernaan pada tubuh manusia, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* untuk materi fotosintesis. Selain itu peneliti sebelumnya memiliki 1 variabel terikat yaitu hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini memiliki 1 variabel terikat yaitu minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa serta proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan *Augmented Reality* memiliki sisi hiburan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu sifat *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia nyata secara langsung dapat meningkatkan imajinasi siswa. *Augmented Reality* yang interaktif memungkinkan siswa untuk melihat situasi dengan cara yang nyata serta mampu memvisualisasikan hasil dari pembelajaran yang guru berikan kepada siswa. Teknologi *Augmented Reality* ini untuk berbagi materi interaktif dimana gambar dan animasi 3D yang menarik dapat merangsang rasa ingin tahu siswa. Adapun tujuan penelitian berdasarkan temuan ini untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* ditinjau dari minat belajar IPA siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Ditinjau dari Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Guppi.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berarti mengenali isu-isu yang muncul dalam suatu penelitian melalui studi pendahuluan, yang dapat ditemukan melalui studi literatur atau studi lapangan. Studi lapangan diperoleh dari hasil wawancara dan observasi pada objek penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang memahami mata pelajaran IPA, karena keterbatasan media yang digunakan oleh guru untuk mengkonkretkan materi pembelajaran tentang fotosintesis.
- 2) Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan yaitu media gambar yang ada di buku LKS siswa.
- 3) Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat pembelajaran terasa membosankan bagi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk mempersempit ruang lingkup masalah yang terlalu luas, sehingga penelitian menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi fokus masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian difokuskan pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality dengan berbasis Android.
- 2) Variabel yang diteliti adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
- 3) Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian akan difokuskan pada hal berikut:

- 1) Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Augmented Reality* ditinjau dari minat belajar IPA siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi?
- 2) Bagaimana minat belajar IPA menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi?
- 3) Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* ditinjau dari minat belajar IPA siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan-harapan yang ingin dicapai melalui penelitian dan menjadi tolak ukur keberhasilan. Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Augmented Reality* ditinjau dari minat belajar IPA siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi.
- b. Untuk mengetahui minat belajar IPA menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* ditinjau dari minat belajar IPA siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keuntungan baik secara teoretis dan praktis. Manfaat teoretis merujuk pada keuntungan dalam hal pengetahuan teoritis yang diperoleh dari hasil penelitian, manfaat praktis merujuk pada keuntungan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kinerja pihak-pihak terkait.

- a. Manfaat Teoretis
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam menerapkan beragam media pembelajaran untuk mengembangkan proses pembelajaran.
 - 2) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman dan sumber informasi bagi peneliti yang akan datang.

- 3) Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah referensi baru mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis Android.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan keuntungan bagi guru, sekolah, dan peneliti.

a) Bagi Guru

- 1) Sebagai sumber informasi yang dapat memperluas pengetahuan guru tentang penggunaan berbagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- 2) Sebagai umpan balik yang penting tentang peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

b) Bagi Sekolah

- 1) Penambahan pengetahuan mengenai ragam media pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran IPA.
- 2) Sarana masukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran IPA yang lebih bervariasi dan menarik.

c) Bagi Peneliti

- 1) Peningkatan pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran IPA.
- 2) Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian berikutnya mengenai media pembelajaran.