

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pembelajaran menjadi salah satu aspek krusial dalam proses pendidikan, terlebih di era abad ke-21 di mana perkembangan teknologi terjadi dengan sangat pesat (Rahayu et al., 2022). Kemajuan teknologi ini membawa berbagai dampak signifikan, baik positif maupun negatif, terhadap dunia pendidikan. Salah satu konsekuensinya adalah meningkatnya penggunaan teknologi informasi oleh para peserta didik untuk mengakses berbagai informasi secara lebih cepat dan efisien (Herlina, 2020). Hal ini menuntut para pendidik untuk tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam metode pengajaran agar proses pembelajaran lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Amelia, 2023).

Kemajuan teknologi juga perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran supaya menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan zaman (Fricticarani et al., 2023). Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, memungkinkan penggunaan berbagai media seperti video, simulasi, dan aplikasi edukatif yang membuat materi lebih mudah dipahami (Simaremare et al., 2022). Teknologi juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan akses informasi yang lebih luas, sehingga siswa tidak hanya bergantung pada sumber belajar di kelas, tetapi dapat mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri (Haryadi et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu mengembangkan keterampilan membaca pemahaman yang sangat penting bagi masa depan siswa (Thana & Hanipah, 2023).

Integrasi teknologi mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Dengan adanya teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, di mana siswa dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan adaptif sesuai dengan kecepatan serta gaya belajar mereka (Hakim & Abidin, 2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran di Indonesia masih tergolong rendah, terutama jika dibandingkan dengan negara-negara lain yang lebih maju. Salah satu faktor utama penyebabnya adalah kesenjangan akses terhadap

infrastruktur teknologi di berbagai daerah, terutama di wilayah terpencil dan tertinggal, di mana jaringan internet dan perangkat digital masih terbatas (Nurfatihah et al., 2021). Minimnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran terlihat dari hasil observasi di SD Negeri Galunggung yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih dominan menggunakan media ajar konvensional seperti papan tulis dan buku cetak. Siswa di sekolah tersebut belum terbiasa menggunakan perangkat digital, sehingga akses terhadap sumber belajar yang lebih luas dan interaktif menjadi terbatas. Selain itu, diperkuat dengan informasi dari guru mengatakan bahwa diperlukan media ajar yang berbasis teknologi untuk memudahkan proses pembelajaran.

Cara untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang terpaut dengan internet (Adittyanto et al., 2021). Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara real-time, berpartisipasi dalam diskusi *online*, dan melakukan latihan interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam (Dacholfany et al., 2023). Melalui fitur-fitur seperti video pembelajaran, kuis daring, menggunakan *Augmented Reality* dan simulasi interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan dinamis (Cahyaningtyas, 2022). Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas waktu dan tempat, di mana siswa dapat belajar kapan saja dan dari mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri serta kolaborasi jarak jauh (Haryadi et al., 2023).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi adalah *Augmented Reality* (AR). *Augmented reality* merupakan teknologi yang menggabungkan elemen virtual dengan dunia nyata, memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan objek digital dalam lingkungan fisik mereka (Usmaedi et al., 2020). Dalam konteks pendidikan, AR dapat menghadirkan materi pelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik dan interaktif, seperti model 3D, animasi, atau simulasi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami informasi yang kompleks. Teknologi ini juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan immersive, di mana siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung (Zunan Setiawan, 2023). *Augmented reality* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa, sekaligus mendorong

pengembangan keterampilan abad 21 seperti literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan AR dalam pembelajaran menjawab tantangan pendidikan modern dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital (Verdinandus Lelu Ngongo, 2019).

Selain cakap dalam penggunaan teknologi, pada abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan membaca pemahaman yang tinggi karena kompleksitas informasi yang harus mereka kelola semakin meningkat (Muttaqin & Rizkiyah, 2022). Kemampuan membaca pemahaman yang baik juga sangat penting untuk mengembangkan keterampilan analitis dan kritis, yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang kompleks dan beradaptasi dengan perubahan cepat di lingkungan profesional dan sosial (Saputra, 2024). Dengan membaca pemahaman yang tinggi, siswa dapat lebih efektif dalam menyerap pengetahuan baru, berpartisipasi dalam diskusi yang lebih mendalam, dan menerapkan informasi yang diperoleh dalam konteks yang relevan dan bermanfaat (P. Lubis et al., 2023).

Membaca dalam ajaran Islam merupakan perintah Allah SWT. Ayat pertama yang diturunkan Allah SWT. kepada Nabi Muhammad adalah perintah untuk membaca. Sebagaimana dalam Q.S. Al-Aaq ayat 1-5 sebagai berikut:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Perintah membaca dan menulis dalam surat Al 'Alaq mempunyai makna bahwa dengan membaca manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca mempunyai arti yang sangat luas yaitu, membaca dalam arti mem baca teks Al Quran atau tulisan dan membaca yang mencakup menelaah alam seisinya. Perintah membaca dan menulis dalam surat Al 'Alaq mempunyai maksud agar umat Islam khususnya, dan umat manusia pada umumnya memiliki pengetahuan atau melek huruf dan melek informasi.

Kemampuan membaca pemahaman bermanfaat bagi siswa karena memungkinkan mereka untuk menganalisis dan memahami informasi secara

mendalam, yang penting untuk pengambilan keputusan yang baik dan penyelesaian masalah kompleks (Ramadhani et al., 2023). Namun, kemampuan membaca pemahaman siswa di Indonesia masih rendah karena berbagai faktor, seperti keterbatasan akses ke bahan bacaan berkualitas, metode pengajaran yang kurang efektif, dan kurangnya motivasi untuk membaca di luar kurikulum yang ada (Anisa et al., 2021). Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran memiliki urgensi yang tinggi terhadap pengembangan kemampuan membaca pemahaman siswa. AR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam konteks membaca pemahaman, AR memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual dari teks yang mereka baca, sehingga membantu mereka memahami isi bacaan secara konkret (Yusuf, 2024). Hal ini selaras dengan kondisi yang ada di SD Negeri Galunggung, di mana siswa kurang menguasai keterampilan membaca pemahaman karena kurangnya sumber daya yang memadai, seperti buku dan materi pembelajaran yang menarik, serta metode pengajaran yang belum terintegrasi dengan teknik pembelajaran modern yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca mereka. Materi Pendidikan Pancasila yang membahas keberagaman budaya Indonesia memiliki keterkaitan erat dengan keterampilan membaca pemahaman. Keberagaman budaya yang meliputi adat istiadat, bahasa, pakaian, rumah adat, seni, dan sistem kepercayaan di berbagai daerah, membutuhkan pemahaman yang mendalam. Ketika peserta didik membaca teks-teks tentang budaya Indonesia, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga berlatih untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh. Dalam proses ini, mereka belajar mengidentifikasi gagasan pokok, menemukan informasi penting, menafsirkan makna kata dalam konteks bacaan, dan menyimpulkan isi teks. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa di SD Negeri Galunggung dibuktikan dengan 16 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM pada materi “Keberagaman Budaya Indonesia” mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian mengenai *Augmented Reality* memang sedang banyak dikaji dan diteliti oleh banyak peneliti. Telah banyak penelitian yang menyelidiki *Augmented Reality*, seperti penelitian yang dilakukan oleh (H. Setiawan et al., 2021) dengan judul “Pemanfaatan Sumber Bacaan Berbasis *Augmented Reality* Untuk Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis potensi

pemanfaatan sumber bacaan berbasis *augmented reality* untuk gerakan literasi di sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu melakukan kajian literatur (*literature review*) dengan menganalisis tentang gerakan literasi di sekolah dasar, literasi dan teknologi, dan sumber bacaan *Augmented Reality*. Berdasarkan analisis dihasilkan gambaran langkah-langkah yang dapat digunakan untuk memanfaatkan sumber bacaan berbasis *Augmented Reality* yaitu melalui: (1) mempersiapkan bahan bacaan; (2) memilih bahan bacaan; (3) menginstal aplikasi untuk buku berbasis *Augmented Reality* pada gawai; (4) kegiatan membaca; dan (5) kegiatan diskusi. Pemanfaatan ini diharapkan dapat mendorong siswa semakin memiliki gairah membaca dan memahami isi bacaan. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa konsep pemanfaatan buku bacaan berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan dapat diterapkan secara nyata dalam kegiatan literasi sekolah-sekolah di lapangan.

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* agar program tersebut bisa terkonsep dan terstruktur dengan harapan bisa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri Galunggung.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat diidentifikasi bahwa:

- a. Rendahnya integrasi teknologi dalam pembelajaran.
- b. Keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang interaktif dan menarik.
- c. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
- d. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.
- e. Rendahnya tingkat kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di Sekolah Dasar.

2. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah dibutuhkan dalam penelitian ini untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi untuk mengetahui bagaimana cara untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa

kelas V Sekolah Dasar pada materi “Keberagaman Budaya Indonesia” pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini juga dibatasi pada pengujian efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Karena terbatas dengan waktu dan kemampuan peneliti maka dari itu penelitian ini dibatasi untuk mengetahui apakah efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V Sekolah Dasar pada materi “Keberagaman Budaya Indonesia” pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V Sekolah Dasar?
- b. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V Sekolah Dasar?
- c. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, berikut adalah harapan peneliti untuk berbagai pihak tersebut:

1. Bagi Pendidik
 - a. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya indonesia pada pelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber pertimbangan saat pemilihan bahan ajar.
 - b. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada keberagaman budaya indonesia pada pelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat memberikan acuan kepada pendidik untuk menilai seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi puisi.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya indonesia pada pelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat dijadikan sumber belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi puisi.
 - b. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya indonesia pada pelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang materi teks puisi.
3. Bagi Sekolah
 - a. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya indonesia pada pelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat menambah bahan ajar sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.
 - b. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya indonesia pada pelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah terkait bahan ajar yang terintegrasi teknologi.
4. Bagi Peneliti

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya indonesia pada pelajaran pendidikan pancasila diharapkan dapat memberikan informasi tentang bahan ajar yang memiliki kesesuaian dengan kemajuan teknologi di abad-21 dan Kurikulum Merdeka.