

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam perkembangan dan kemajuan suatu negara. Melalui pendidikan, masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan intelektual mereka untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang (Wijaya et al., 2016; Istiarsono, 2016). Media pembelajaran juga sangat penting dalam peranan pendidikan karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Jika materi yang diajarkan menarik, siswa akan lebih mudah memahami dan mendapatkan hasil yang baik dalam belajar, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh sifat materi yang cenderung abstrak dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang membosankan serta tidak menarik akan berdampak kepada keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan belajar, satu di antara faktor penentunya adalah motivasi belajar siswa. Motivasi sendiri merupakan salah satu aspek yang penting dalam pendidikan. Jika motivasi belajar siswa rendah, maka untuk mencapai hasil belajar pun menjadi sulit sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan belajar sulit dicapai.

Hamka (2018) berpendapat bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Salah satu manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan daya tarik dan interaktivitas dalam proses belajar. Misalnya, guru bisa membuat materi pelajaran lebih hidup dan menarik dengan menggunakan video, gambar 3D, presentasi multimedia, atau perangkat lunak pendidikan. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa, mendorong kreativitas, dan membantu mereka memahami konsep-konsep materi yang sulit. Selain itu, media pembelajaran dapat menyebabkan gaya belajar yang berbeda. Setiap siswa memiliki preferensi dan metode belajar yang unik. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, guru dapat menyesuaikan pengajaran mereka agar sesuai dengan gaya belajar unik siswa.

Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang, menjadi faktor yang menjanjikan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru perlu memahami perkembangan teknologi agar tidak ketinggalan informasi dari siswa. Guru harus mampu memerankan diri sebagai fasilitator bagi peserta didik, khususnya dalam pemanfaatan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih menjadi efektif, efisien dan tidak monoton. Namun, pada kenyataannya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran masih belum maksimal ini terlihat masih sedikit sekolah yang telah memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi secara baik sebagai media pembelajaran. Kondisi ini salah satunya disebabkan karena kebanyakan guru belum menguasai teknologi tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi saat ini memang belum sepenuhnya siap digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi selalu tumbuh dengan pesat. Terutama dibidang mobile phone dan smartpone. Di Indonesia tersedia

banyak mobile phone dan smartphone dengan harga yang semakin terjangkau, hal ini membuat pengguna mobile phone dan smartphone di Indonesia bertambah banyak. Menurut data (Teknologi.espos.id), Indonesia menempati posisi ke-4 untuk pengguna handphone terbanyak di dunia. Salah satu OS (sistem operasi) pada smartphone yang sedang berkembang pesat adalah Android.

Diiringi dengan pesatnya perkembangan smartphone android, Munculah *Augmented Reality (AR)*, *Augmented Reality* adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D kedalam lingkungan nyata. Karena itu, unsur *reality* lebih diutamakan pada sistem ini. AR memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem secara *real-time*. Saat ini, penggunaan AR telah meluas ke banyak aspek kehidupan kita, dan diproyeksikan akan terjadi banyak perubahan. Ini disebabkan oleh penggunaan AR yang menarik dan membantu pengguna menyelesaikan tugas. AR sebagai media interaktif dipilih untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa rendah dikarenakan AR memiliki beberapa manfaat maupun kelebihan yakni, AR merupakan salah satu alternatif media yang menarik bagi siswa (Waliyuddin & Sulisworo, 2022). Selain itu AR adalah teknologi pembelajaran yang lebih maju pada saat ini dan siswa dapat praktek melihat barang mirip aslinya namun dalam bentuk virtual (Mustaqim et al., n.d, 2017).

Augmented Reality bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara *real-time* terhadap digital content yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. Selain dengan media komputer, saat ini teknologi AR telah dikembangkan pada smartphone Android. Teknologi *Augmented Reality* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media interaktif ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan motivasi atau kekuatan mental yang dapat mengaktifkan perilaku seseorang, termasuk belajar. Motivasi atau semangat belajar merupakan keinginan seseorang maupun dorongan inspirasi dari orang lain untuk melakukan kegiatan tertentu agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan

(Kirana, S. et.al., 2021). Ketertarikan siswa terhadap aktivitas digital ini harus dimanfaatkan sebagai potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembuatan media pembelajaran digital. Salah satu media pembelajaran interaktif yang sekarang banyak dikembangkan dan diminati oleh siswa adalah media.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon selama masa PLP, saat ini SMP Negeri 2 Plered sedang berusaha untuk meningkatkan kualitas baik secara akademik maupun non akademik. Salah satu hal yang dipersiapkan adalah memberikan bekal pembelajaran yang berkualitas pada siswa. Akan tetapi terdapat beberapa kendala untuk mewujudkan hal tersebut. Diantaranya adalah kurangnya media pendukung kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru belum mengerti bagaimana cara mengimplementasikan media pembelajaran digital dalam pelajaran IPS, guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga membuat suasana pembelajaran terkesan monoton lalu selama di kelas siswa banyak yang mengantuk, jenuh, hingga bosan dan menyebabkan motivasi belajar siswa menurun.

Memahami materi tentang pemberdayaan masyarakat merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Plered. Pelajaran dasar IPS yang diajarkan di kelas VII bertujuan untuk memahami keberagaman sosial budaya yang ada di masyarakat, menganalisis permasalahan dalam kehidupan sosial budaya dan mengidentifikasi pemberdayaan masyarakat. Materi ajar yang disampaikan diantaranya keberagaman sosial budaya, pengaruh faktor geografis dan jenis keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Namun karena kegiatan pembelajaran yang masih kurang efektif misalnya guru hanya berdiri di depan kelas, memberikan penjelasan lisan atau mencatat di papan tulis, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat hal ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu juga keberadaan media pembelajaran hanya melalui papan tulis dan buku cetak sehingga terkesan kurang menarik dan belum dimanfaatkan secara optimal, oleh karena itu banyak siswa yang merasa jenuh, merasa bosan, merasa mengantuk dan kurang tertarik

dalam pembelajaran berlangsung yang kemudian akan mengurangi pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada platform Android. Dengan banyaknya pengguna smartphone saat ini, terutama dikalangan para siswa, diharapkan aplikasi ini akan mempermudah guru dan juga menarik minat siswa untuk mempelajari pelajaran dirumah maupun disekolah. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk menambah keefektifan dalam pembelajaran. Teknologi dapat disimulasikan secara 3 dimensi atau 2 dimensi secara *real time* dan terkesan nyata. Media pembelajaran ini dapat menjadi bahan pengenalan awal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Plered. Diharapkan penggunaan teknologi *Augmented Reality* mampu menarik minat belajar siswa dan pemahaman siswa sehingga nantinya akan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan penelitian yang penulis ajukan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Selama di kelas siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran terlihat dari respon siswa terasa membosankan.
2. Pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah dan terasa monoton sehingga kurangnya motivasi belajar pada siswa.
3. Kurangnya keaktifan pada siswa saat pembelajaran berlangsung.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dan beberapa masalah yang teridentifikasi, tentu adanya batasan dalam penelitian ini agar terhindar dari kesalahpahaman. Maka penelitian ini terfokus pada :

1. Peran guru IPS

Memiliki peran yang penting dan menjadi dasar utama untuk perkembangan intelektual, emosional, budaya, dan sosial, seperti dapat membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku yang bertanggung jawab baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat.

2. Penggunaan media *Augmented Reality* sebagai media belajar

Menggunakan *Augmented Reality* membantu siswa melihat konsep yang abstrak dalam bentuk yang lebih konkret. Misalnya, siswa dapat melihat model 3D dari struktur sel atau planet, yang memperjelas pemahaman mereka. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap topik yang diajarkan.

3. Subjek penelitian siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon, karena jenjang ini merupakan transisi dari SD ke SMP, mereka harus mulai mempelajari metode belajar yang lebih baru dan menarik salah satunya pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang penulis ajukan sebagai rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di SMPN 2 Plered?
2. Bagaimana penerapan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Plered?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Augmented Reality* (AR)?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kondisi motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Plered.
2. Mengetahui penerapan media *Augmented Reality (AR)* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Plered.
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Augmented Reality (AR)*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan nantinya mampu menambah pengetahuan peneliti penggunaan media *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi motivasi belajar bagi siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi siswa
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan siswa sebagai generasi penerus bangsa untuk lebih semangat dengan adanya motivasi belajar.
 - b. Manfaat bagi guru
Penelitian ini dapat digunakan oleh Guru, Khususnya Guru mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) SMP Negeri 2 Kabupaten Cirebon, sebagai referensi, masukan dan saran guna mengetahui motivasi belajar melalui media *Augmented Reality (AR)*.

c. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dan evaluasi terkait penerapan media *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IP

