

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah sebuah upaya yang digerakan oleh individu atau masyarakat dalam meningkatkan nilai peradaban menjadi lebih baik, proses yang dilakukannya adalah melalui sebuah penelitian, pembahasan, atau merenungkan tentang masalah-masalah yang terjadi dan sifatnya membangun ataupun mendidik.

Di dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 dikemukakan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada dasarnya pendidikan bermaksud untuk bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Oleh karena itu, sasaran dari pendidikan adalah manusia itu sendiri (Neolaka, 2017).

Pengajaran pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan seorang pendidik agar dapat terciptanya situasi pembelajaran agar peserta didik mau belajar. Tujuan dari sebuah pengajaran ialah agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Mengajar dan belajar adalah dua kegiatan yang saling berkaitan, bagaimanapun baiknya seorang pendidik ketika mengajar, jika tidak terjadi proses belajar, maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut tidak baik atau tidak berhasil. Sebaliknya, meskipun seorang pendidik menggunakan metode sederhana dalam pembelajaran, tetapi bisa mendorong peserta didik untuk mau belajar, maka pembelajaran bisa dikatakan cukup berhasil (Sukmadinata N. S., 2007).

Pada masa sekarang, dunia pendidikan banyak dihadapkan dengan sejumlah permasalahan tentang motivasi dan hasil belajar peserta didik yang menurun. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mempunyai cara atau metode mengajar yang kreatif agar bisa menghidupkan suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Sehingga peserta didik bisa lebih nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran adalah meningkatnya hasil belajar peserta

didik di akhir pembelajaran. Penggunaan mediapun harus bisa disesuaikan dengan minat dan bakat siswa dalam menyikapi kemajuan teknologi. Pada zaman sekarang peserta didik sangat antusias dengan segala sesuatu yang dihadapkan dengan teknologi modern, hal ini bisa dimanfaatkan oleh seorang pendidikan untuk menjadikan media pembelajaran yang baik.

Kemajuan teknologi yang semakin maju, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran agar materi yang akan diberikan kepada peserta didik mudah dimengerti. Maka dari itu, peran teknologi dalam pendidikan sangat dibutuhkan. Pada zaman sekarang pola pengajaran tidak mungkin lagi menggunakan pola tradisional, perlu adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Switri, 2019).

Perkembangan yang terjadi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, mendorong lebih kuat untuk melakukan upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil dari kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut agar menggunakan media yang tersedia disekolah dan alat-alat yang tersedia tersebut memungkinkan untuk mengikuti perkembangan pada saat ini. Pendidik sekurang-kurangnya menggunakan media pembelajaran yang murah dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahamannya mengenai media pembelajaran (Kustandi, 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ditengah wabah covid-19 ini adalah hal yang tepat. Karena pada dasarnya adanya virus corona di seluruh dunia mempercepat implementasi model pembelajaran di era 4.0 yang dikenal dengan istilah pembelajaran daring ataupun *e-learning* termasuk di Indonesia. Dalam hal ini seluruh tingkatan pendidikan baik dari tingkat dasar, tingkat menengah pertama dan atas bahkan perguruan tinggi pun tidak boleh mengadakan pembelajaran seperti biasa dengan tatap muka, melainkan harus belajar di rumah secara daring.

Dalam memenuhi pendidikan yang bermutu, maka para pendidik harus mampu menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang efektif yang dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang serba modern. Pandemi corona virus ini mengharuskan seluruh pihak mampu beradaptasi dengan pemanfaatan atau penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dengan baik, termasuk seluruh para tenaga pendidik. Bagi beberapa pendidik pembelajaran secara langsung bertatap muka di kelas beranggapan lebih efektif dalam upaya mentransfer keilmuannya dibandingkan secara online seperti sekarang. Akan tetapi, perlu dipahami dan disadari bahwa zaman sudah berkembang dan berubah. Dalam dunia digital menawarkan kemudahan untuk mengakses aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung dalam penggunaan media pembelajaran secara daring.

Pada era milenial, pembelajaran secara online atau daring ini menjadi sebuah peluang besar bagi seluruh elemen pendidik untuk mengembangkannya secara berkelanjutan, sebagai momentum peralihan dari pembelajaran secara konvensional. Artinya ialah pembelajaran daring tidak berhenti ketika wabah virus ini berakhir, melainkan tetap dilakukan kajian dan evaluasi secara bertahap untuk mewujudkan efektifitas dari hasil pembelajaran yang dilakukan. Dengan adanya pembelajaran daring ini adalah peluang besar bagi seorang pendidik untuk menumbuhkan interaksi akademik yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan program Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Merdeka Belajar yang tidak mengikat peserta didik belajar harus di dalam kelas saja (Gusti, 2020).

Media berfungsi untuk bisa mengarahkan peserta didik agar mendapatkan berbagai pengalaman belajar (*learning experience*) yang ditentukan oleh interaksi antar peserta didik dengan media tersebut. Media yang tepat ketika pembelajaran adalah yang mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran yang dialami oleh peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar. Argument ini sependapat dengan Edgare Dale dengan teori "*cone experience*" yang menjadi dasar dalam penggunaan media pada saat pembelajaran. Kualitas sebuah media dilihat dari interaksi dalam proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh pancaindra yang dimiliki manusia. Terutama indra pendengar (telinga), dan indra penglihatan (mata). Kedua

pancaindra ini akan terhubung dengan pusat penerimaan yang terjadi pada otak manusia (Jalinus, 2016).

Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* ialah teknologi yang sangat modern karena bisa memberikan ilustrasi benda seperti nyata. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget bahwa di usia 7-12 pada tahap operasional konkret anak sudah mulai mampu berpikir logis, tetapi hanya dengan benda yang bersifat konkret saja. Sehingga penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* ini sangat penting, karena media ini menampilkan objek tiga dimensi dan animasi melalui pemanfaatan teknologi yang modern ini dan diharapkan siswa mampu memahaminya dengan maksimal.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dan observasi, bahwa peserta didik di SDN Ciranjang 03 beranggapan pembelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang menjenuhkan dan membosankan, karena banyak penyebabnya salah satunya adalah sistem pembelajaran yang diterapkan seorang pendidik kurang kreatif dan menarik karena tidak menggunakan media pembelajaran. Semakin merosotnya moral pemuda, tindakan kriminal terjadi dimana-mana, semakin maraknya kasus KKN (korupsi, kolusi dan nepotisme), dan ketidakadilan hukum yang semakin kentara peran pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk di sampaikan kepada peserta didik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pembelajaran yang menekankan tentang ajaran penanaman nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menjadi warga Negara Indonesia yang patuh dan taat akan aturan yang sudah di tetapkan oleh agama maupun UUD 1945. Oleh karena itu pembelajaran PPKn harus diajarkan kepada peserta didik agar bisa menjadi warga Negara yang baik dan tiang di masa depan mereka dalam mempertahankan Indonesia (Lubis, 2020).

Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan agar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini mampu menjadi mata pelajaran yang lebih menarik dan inovatif dan tidak kalah saing dengan mata pelajaran yang lain dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin modern. Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan, maka peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran PPKn materi Garuda Pancasila di MI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keadaan awal pembelajaran mata pelajaran PPKn pada materi Garuda Pancasila?
2. Bagaimana desain *Augmented reality* yang di kembangkan pada mata pelajaran PPKn materi Garuda Pancasila?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran PPKn materi Garuda Pancasila?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran mata pelajaran PPKn pada materi Garuda Pancasila.
2. Untuk mengetahui desain *Augmented Reality* yang di kembangkan pada mata pelajaran PPKn materi Garuda Pancasila.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran PPKn materi Garuda Pancasila.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* di kelas III.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, melalui media pembelajaran *Augmented Reality* dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran PPKn.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif sehingga diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat dikembangkan lebih sempurna media pembelajaran *Augmented Reality* ini untuk meningkatkan kualitas kinerja pendidik dan kemampuan peserta didiknya.
- d. Bagi peneliti, menambah bahan pembelajaran khususnya dalam media pembelajaran *Augmented Reality* sehingga mampu merubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pembatasan-pembatasan agar pembahasannya tidak meluas yaitu sebagai berikut:

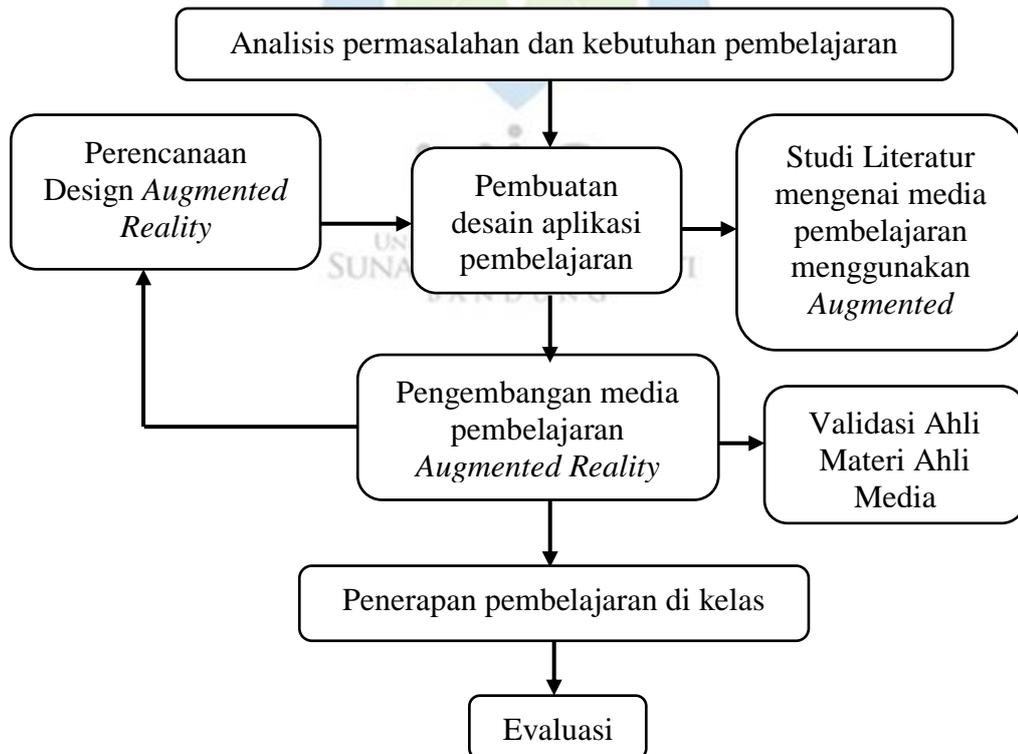
1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media pembelajaran *Augmented Reality*
2. Penelitian ini hanya mencakup materi PPKn tentang Garuda Pancasila yang ada di kelas III
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas III MI/ SD
4. Penelitian ini hanya mengungkap pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran PPKn

F. Kerangka Berpikir

Kemajuan zaman yang terus semakin berkembang mendorong pemikiran peserta didik menjadi berkembang pula, salah satunya adalah dalam bidang teknologi. Dengan begitu perlu adanya kolaborasi antara teknologi dengan pendidikan di zaman sekarang agar mampu mengembangkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran. Dalam permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya suatu solusi yang saling berkaitan dengan pendidik dan peserta didik bahkan dikaitkan fungsinya satu sama lain. Penggunaan media pembelajaran sebagai

mediator sangat optimal untuk menjawab permasalahan yang terjadi. Pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan terutama seiring dengan berkembangnya teknologi. Peran media pembelajaran disini mampu memaksimalkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi seorang pendidik harus memperhatikan media yang cocok untuk digunakan dalam setiap materi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran berupa *Augmented Reality* ini adalah salah satu cara yang bisa digunakan, jika dilihat dari berbagai fungsi yang diberikannya. Pelaksanaannya yang unik dan tidak memerlukan banyak ruang dalam pemakaiannya, membuat daya tarik yang lebih. Media pembelajaran *Augmented Reality* ini pun mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda karena media ini menyajikan objek atau benda secara konkret sekaligus mengesankan. Proses pembelajaran ini ialah salah satu proses yang mampu menunjang perkembangan belajar bagi setiap peserta didik.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Pembuatan Augmented Reality

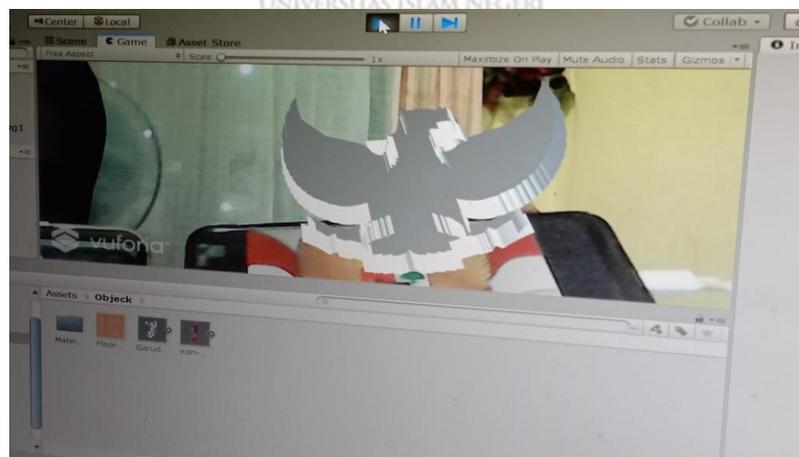
G. Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk aplikasi media pembelajaran berbasis 3D *Augmented Reality*. Media pembelajaran interaktif ini digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar siswa SD/MI agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran PPKn yang dianggap cukup monoton. Oleh karena itu dibuatkan media pembelajaran interaktif seperti di bawah ini :



Gambar 1. 2 Desain Awal Garuda Model 3D

Gambar diatas merupakan gambaran awal dari tampilan 3D *Augmented Reality*. Setelah itu diterapkan ke dalam software berbasis 3D, maka akan tampil seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. 3 Tampilan Awal Munculnya 3D

H. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian ini antara lain:

1. Pada tahun 2015 Solekha melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari” hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut layak digunakan di SDN tersebut
2. Fajar Dwi Mukti (2018) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Mata Pelajaran IPA Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim”. Hasil dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan bisa dijadikan sumber belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Alvian Yadi Saputri (2017) dengan judul “Pengembangan Desain Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Komputer Pada Konsep Sistem Ekresi Manusia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memiliki nilai cukup baik, dan menjadi alternatif bagi media pembelajaran yang sudah ada serta membantu pembelajaran.

Persamaan penelitian yang telah ada dengan yang dilakukan penulis adalah tentang pengembangan media pembelajaran. namun, penelitian yang akan dilakukan penulis berbeda dari penelitian yang sudah ada, meskipun ada persamaan yang sama tentang pengembangan media pembelajaran, namun yang dipakai oleh penulis berbeda yaitu pada mata pelajaran PPKn materi Garuda Pancasila dan penelitian penulis yaitu peserta didik kelas III.