

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah sangat melekat pada kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya teknologi telepon genggam. Penggunaan telepon genggam pada mulanya dikenal hanya pada kalangan menengah ke atas, namun seiring persaingan di dunia bisnis telah melahirkan beraneka ragam produk telepon genggam yang terjangkau dan menarik minat dari berbagai kalangan. Kecenderungan masyarakat terhadap penggunaan telepon genggam berdampak kedalam dunia pendidikan.

Sejalan dengan IPTEK dalam era globalisasi, pemerintah terus melakukan kebijakan dalam meningkatkan mutu dan efisiensi sistem pendidikan nasional, Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting yang harus dilakukan untuk menghadapi tantangan di era globalisasi, sehingga nantinya sumber daya manusia di Indonesia memiliki daya saing yang tinggi. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas dibidang pendidikan. Pendidikan merupakan modal utama dan memegang peran penting bagi suatu bangsa dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya.¹ Lembaga

¹Baniasih Ayu dkk. Pengaruh Model Pembelajaran *CORE* Berbantuan Media Konkrit Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal PGSD*, Vol. 3 no. 1 , h. 1.

pendidikan dituntut lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK seiring dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat.

Seperti yang tertuang dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yaitu :

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, pengendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara*”.²

Berdasarkan rumusan di atas, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat bangsa. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan, maju mundurnya suatu bangsa tergantung pada tinggi rendahnya mutu pendidikan di bangsa tersebut. Dalam proses pembelajaran bukan hanya guru dan siswa yang berperan di dalamnya melainkan mencakup semua kejadian maupun kegiatan yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar.

Ketercapaian tujuan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, guru, peserta didik atau siswa, lingkungan, serta perangkat pembelajaran. Suhana menjelaskan bahwa guru sebagai pelaku reformasi harus terus mensiasati membangun kultur belajar peserta didik. Salah satu hal yang harus dikembangkan pendidik dalam perangkat pembelajaran adalah media pembelajaran.³ Media

²Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional dan Penjabarannya*, (Semarang: Aneka Ilmu: 1986), h. 4

³Tri Yuliono, dkk., “Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan konsep Sistem Pencernaan Manusia”, *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret Surakarta*, vol. 9 No. 1, 2018, h. 66.

pembelajaran yang berkembang saat ini sebagian besar bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi sehingga memungkinkan terobosan baru dalam pembelajaran.⁴

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa alat, orang maupun bahan ajar, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar pembelajaran lebih efektif. Oleh karena itu media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan. Sebagaimana yang telah dijelaskan QS. Al-Alaq :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
(4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ (5)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah Swt, menjadikan kalam sebagai alat atau media untuk mengembangkan pengetahuan dan Allah mengajarkan manusia dengan perantara baca tulis melalui pena sebagai media.⁵

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa alam sekitar merupakan media yang dapat memberikan pemahaman bagaimana tanda-tanda kebesaran Allah Swt. Hal tersebut membuktikan bahwa dalam memahami sesuatu memerlukan media

⁴Badri Munawar, "Pengembangan *Mobile Learning* berbasis Android menggunakan *E-Clipse* pada Mata Kuliah Teknologi Informasi dalam Pendidikan", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2, 2014, h. 203.

⁵M. Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentara Hati, 2002), h.. 463-464.

sebagai alat perantara agar hal yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami.

Dari observasi awal peneliti mengamati di MIN 5 Banjarmasin bahwa siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang bersemangat, cepat bosan dikarenakan pada saat proses pembelajarannya cenderung monoton saat mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya seadanya seperti papan tulis, gambar dan buku LKS. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif pada saat proses pembelajaran maka akan berdampak kurangnya motivasi dan minat juga berpengaruh terhadap hasil belajar.⁶

Upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai pada saat proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik diyakini sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif karena mampu mewadahi dan meyetuh secara terpadu dimensi afeksi, emosi, fisik, dan akademik siswa di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. Pembelajaran tematik terpadu sifarnya memandu siswa mencapai kemampuan berfikir tingkat tinggi (*higher levels of thinking*) atau keterampilan berpikir dengan mengoptimasi kecerdasan ganda (*multiple thinking skills*), sebuah proses inovatif bagi pengembangan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dituntut dalam KTSP maupun Kurikulum 2013.

⁶Roby Zulkarnain, dkk., "Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan" *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* Vol 2, NO. 1A April 2018, h. 60.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik adalah Media *Augmented Reality* (AR). Media AR adalah sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berguna dan dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. AR adalah teknologi baru yang menggabungkan pandangan secara langsung maupun tidak langsung dari benda secara fisik dengan menambahkan informasi kemudian dapat ditampilkan secara virtual, benda-benda maya berfungsi menampilkan informasi yang dapat diterima oleh manusia.

Melalui media AR guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran di kelas, diharapkan media sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Kelebihan media pembelajaran AR adalah media ini mudah untuk dioperasikan Mudah untuk dioperasikan dan untuk mengembangkannya tidak mengeluarkan biaya yang terlalu mahal dan juga objek yang ditunjukkan seakan-akan seperti nyata, ditambah media ini masih terbilang baru sehingga dengan melalui media baru tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan gairah dan minat siswa terhadap pembelajaran.

Dari uraian di atas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan media yang tepat dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, Maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada siswa. Dari permasalahan yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran**

Augmented Reality (AR) Tema 6 terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 5 Banjarmasin

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* tema 6 siswa kelas IV di MIN 5 Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* tema 6 siswa kelas IV di MIN 5 Banjarmasin?
3. Apakah ada pengaruh dari penggunaan media *Augmented Reality (AR)* tema 6 terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 5 Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented reality (AR)* tema 6 siswa kelas IV di MIN 5 Banjarmasin.
2. Mengetahui hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *Augmented reality (AR)* tema 6 siswa kelas IV di MIN 5 Banjarmasin.
3. Mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Augmented Reality (AR)* tema 6 terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 5 Banjarmasin.

D. Definisi Oprasional

Untuk memperjelas maksud judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka ditegaskan secara oprasional sebagai berikut.

1. Pengaruh

Pengaruh menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁷ Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan siswa untuk menguasai materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di MIN 5 Banjarmasin.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan dari guru ke siswa.⁸ Media yang dimaksud peneliti adalah alat untuk mempercepat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

3. *Augmented Reality*(AR)

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menampilkan objek-objek *virtual* di dunia nyata secara *real time*.⁹ Media

⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai pustaka, 2005) ED. III, cet. Ke-3, h. 843

⁸Ibid, h. 67.

⁹Irsyad Fauzan Noor, dkk., "Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* pemilihan Sepatu berdasarkan ukuran Kaki Pengguna", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya*, Vol. 2, No.4, 2018, h.1675.

AR yang di maksud peneliti adalah media yang menyajikan sebuah kartu bergambar hewan yang dapat berubah menjadi hewan bergerak.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat ukur, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.¹⁰ Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang merupakan penguasaan materi melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda.

5. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.¹¹ Dalam hal ini peneliti mengangkat materi pembelajaran tematik kelas IV yaitu tema 6 Cita-citaku Sub Tema 2 hebatnya Cita-citaku.

Berdasarkan uraian di atas, maka dimaksud dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Tema 6 terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 5 Banjarmasin adalah pembelajaran yang menggunakan media atau alat yang berguna dalam proses belajar mengajar, media yang sengaja dibuat dan digunakan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

¹⁰Nana Sadjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 2003), h.28

¹¹Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati., *Pembelajaran Tematik (konsep dan aplikasi)*, (Jawa Timur: CV.AE MEDIA GRAFIKA,2017). h. 1.

E. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang menjalankan sebuah media berupa media yang berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu media AR. Selain dapat menambah pengetahuan atau wawasan bagi peneliti dan para guru, dan mampu memberikan kontribusi bagi siapa saja yang membacanya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik yaitu media AR.

b. Bagi Siswa

Melalui Media AR diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi dan efektif bagi peserta didik yaitu media AR.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

d. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam menggunakan media pembelajaran AR.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti untuk mengangkat judul di atas, yaitu:

1. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk membantunya ketercapaian kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran biasanya pengajar hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis, gambar dan buku.
3. Ingin mengenalkan hal-hal baru seperti media *Augmented Reality* (AR) kepada siswa karena sepengetahuan penulis di sekolah MIN 5 Banjarmasin yang diteliti belum pernah menggunakan media tersebut.
4. Meningkatkan gairah dan minat siswa dalam proses belajar dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR).

G. Penelitian Terdahulu

Hasil mempelajari penelitian terdahulu yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian ini, bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dan penelitian sekarang yang akan dirincikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel I.I Penelitian Terdahulu

No	Nama/ Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Maulina Fitria Ningsih “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang”	Menggunakan Media <i>Augmented Reality</i> Berkokus pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam	Lokasi penelitian dilakukan di MIN 5 Banjarmasin. Penelitian sekarang menggunakan pembelajaran tematik, sedangkan yang terdahulu tidak. Penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian <i>nonequivalent control group design</i> atau dilakukan dengan dua kelompok. Sedangkan penelitian sekarang menggunakan <i>one group pretest-posttest design</i> atau yang dilakukan pada satu kelompok saja,
2	Nurul Huda dan Fitri Purwaningtias “perencanaan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis <i>Augmented Reality</i> ”	Menggunakan media <i>Augmented Reality</i>	Penelitian terdahulu dilakukan di SDIT Mutiara Sunnah Palembang Penelitian terdahulu mengangkat tentang pengenalan huruf dan angka, sedangkan penelitian sekarang mengangkat tentang makhluk hidup.
3	BintoroSetyawan, Rufi’I dan Ach. Noor Fatirul “ <i>Augmented Reality</i> Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD”	Menggunakan media <i>Augmented Reality</i> . Berkokus pada	Penelitian terdahulu dilakukan di kelas VI, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di kelas IV.

		pembelajaran IPA Diterapkan pada pembelajaran Tematik.	Penelitian terdahulu mengangkat tentang “jelajah angkasa”
4	Rujianto Eko Saputra dan Dhanar Intan Surya “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> ”	Menggunakan media <i>Augmented Reality</i> . Berfokus pada pembelajaran IPA.	Penelitian terdahulu mengambil materi tentang organ pencernaan pada manusia, sedangkan penelitian sekarang mengambil materi tentang daur hidup hewan. Teknik pengumpulan data dari penelitian terdahulu melalui observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi, sedangkan penelitian sekarang hanya menggunakan Tes dan dokumentasi. Sampel pada penelitian terdahulu berjumlah 30 orang, sedangkan penelitian sekarang berjumlah 14 orang.
5	Meyninda Destiara dan Aldi Hermawan “Teknologi <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Biologi”	Sama-sama menampilkan hewan dengan menggunakan media <i>Augmented Reality</i>	Penelitian terdahulu opservasi dilakukan di SMA 7 Banjarmasin, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di MIN 5 Banjarmasin. Penelitian teedahulu berfokus pada mata pelajaran Biologi, sedangkan penelitian sekarang menggunakan pembelajaran tematik yang berfokus pada IPA dan Bahasa Indonesia.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹² Hipotesis akan diuji kebenarannya melalui data yang terkumpul hasil penelitian di lapangan.

Terdapat dua jenis hipotesis yaitu alternative (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternative (H_a) adalah hipotesis yang akan diujikan dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil (H_0) dinyatakan dalam kalimat negatif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

- H_a : Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Tema 6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 5 Banjarmasin.
- H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Tema 6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 5 Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini secara garis besar terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, hipotesis, dan sistematika penulisan.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2003), h. 50.

Bab II landasan teoritis, yang terdiri dari pengertian media pembelajaran, cirri-ciri media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, faktor yang mempengaruhi media pembelajaran, pengertian *Augmented Reality*, kelebihan dan kekurangan *Augmented Reality*, langkah-langkah penggunaan media *Augmented reality*, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pengertian pembelajaran tematik, materi dan KI, KD dan indikator, pembelajaran tematik kelas IV tema 6 Cita-citaku Subtema 2 Hebatnya cita-citaku.

Bab III Metode jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV penyajian data dan analisis, berisi tentang : gambaran umum lokasi penelitian, proses pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented reality*, penyajian data, deskripsi kemampuan awal (*pretest*), deskripsi (*posttest*), deskripsi hasil belajar tematik siswa, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan saran.