

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

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. 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).

Pada tahun 2022 pemerintah menetapkan penggunaan kurikulum merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek) mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan kurikulum merdeka yang diberikan kepada satuan pendidikan sebagai opsi tambahan dalam rangka melakukan pemulihan pembelajaran selama 2022-2024. Kurikulum

merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka di sekolah dasar diterapkan di Fase A (Kelas I dan II) dan Fase B (Kelas IV dan V). Dalam kurikulum merdeka terdapat profil pelajar pancasila. Profil pelajar pancasila adalah profil lulusan yang bertujuan untuk menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan diraih dan menguatkan nilai-nilai luhur pancasila. Profil pelajar pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam dimensi utama yaitu beriman bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kahfi *et al.*, 2022).

Proses pembelajaran pada abad ke-21 ini, dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Menurut (Wirayudi Aditama *et al.*, 2019) teknologi berperan penting dalam meningkatkan perubahan disegala aspek kehidupan manusia dan juga mempengaruhi bagaimana manusia dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan aktivitas. Berdasarkan kenyataannya, penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi masih jarang digunakan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan oleh 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 (Winda & Dafit, 2021). Selain penerapan

media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang belum optimal, penerapan profil pelajar pancasila juga masih belum optimal diterapkan di sekolah khususnya di kelas. Hal ini dikarenakan belum pahamnya guru dalam penerapan dimensi profil pancasila ini dalam proses pembelajaran. Penerapan profil pelajar pancasila di sekolah kurang optimal, karena adanya berbagai hambatan yang menimbulkan kurangnya informasi (Maghfirani & Romelah, 2023). Faktor-faktor penghambat belum optimalnya profil pelajar pancasila karena belum adanya sosialisasi dan belum adanya bimtek yang spesifik mengenai pembentukan profil pelajar pancasila, dan belum tersedianya modul dan kondisi pandemi yang menyulitkan pembentukan profil pelajar pancasila (Sutiyono, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Ni Luh Wiwin Yuniarti, S.Si selaku guru kelas IV SD Cerdas Mandiri yang dilakukan pada 1 September 2023 pada pelajaran IPA, dikatakan bahwa dalam proses pembelajarannya sudah diterapkan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka pelajaran IPA digabungkan dengan Pelajaran IPS yang disebut dengan IPAS selain itu diperoleh permasalahan yang guru alami yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan gambar dan video sebagai media pembelajaran serta belum optimalnya penerapan dimensi profil pelajar pancasila. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat beberapa siswa merasa pembelajaran kurang menarik dan sulit menangkap pembelajaran. Siswa yang mengalami hal tersebut cenderung membuat kelas menjadi kurang kondusif sehingga mengganggu proses pembelajaran. Hal ini pada akhirnya membuat minat belajar IPA siswa menurun. Menurunnya 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. Kondisi ini membuat minat belajar IPA menurun dan suasana kelas menjadi kurang kondusif dan mengganggu proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sugiyati, 2016) mengatakan bahwa terdapat interaksi media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri *et al.*, 2019) mengatakan bahwa 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.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa alam yang terjadi didunia ini. Dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam memerlukan konsentrasi penuh dan praktek dalam mempelajarinya. Maka dari itu adapun solusi dalam menangani permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berteknologi. Salah satu media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berteknologi yaitu *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality* merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan (Mustaqim *et al.*, 2017). Media pembelajaran *Augmented Reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan *Augmented Reality* sebagai media

yang efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran (Wirayudi Aditama *et al.*, 2019). *Augmented Reality* (AR) yang dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, mudah untuk dioperasikan serta pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya membuat *Augmented Reality* (AR) menjadi solusi media pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru (Mustaqim *et al.*, 2017).

Untuk meminimalkan kondisi kelas yang kurang kondusif dalam proses pembelajaran maka pendidikan karakter sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Pentingnya karakter dalam penanaman sikap pendidikan adalah karena sesungguhnya karakterlah yang merupakan hal utama dan pertama perlu ditindaklanjuti dalam pengelolaan pendidikan. Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan menerapkan 6 dimensi profil pelajar pancasila. Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila sangat tepat dilaksanakan untuk pelajaran IPA. Karena dapat membantu siswa belajar IPA dengan aktif, bernalar kritis dengan lebih optimal serta dalam menanamkan karakter siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila ini dilengkapi dengan *Augmented Reality book* dan bantuan HP/*android* untuk membantu pengimplementasian media pembelajaran *Augmented Reality*. Pada *Augmented Reality Book* akan dituangkan dimensi-dimensi dari profil pelajar pancasila ini, sehingga pada saat penggunaan media AR tetap beriringan dengan profil pelajar pancasila. Kelebihan dari *Augmented Reality*, yaitu media ini lebih ekonomis dan mudah serta dapat diterapkan di berbagai media secara luas (Hamdani & Sondang Sumbawati, 2020). Mengenai keekonomisan, apabila dibandingkan dengan

virtual reality, AR lebih ekonomis dan juga murah. Kekurangan dari Augmented Reality, yaitu Hasil temuan (Mustaqim et al., 2017) menyebutkan bahwa ada 3 kekurangan, yaitu (1) sensitif dengan perubahan sudut pandang; (2) pembuat belum terlalu banyak; dan (3) membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang. Kekurangan - kekurangan ini akan ditangani dalam penelitian ini yaitu

dalam menangani sensitifnya media AR terhadap perubahan sudut pandang, peneliti akan mengubah marker dalam bentuk barcode agar gambar yang akan ditampilkan lebih presisi dan mudah di deteksi oleh kamera pada proses scanner.

Berdasarkan kelebihan tersebut media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila, dapat meningkatkan minat belajar IPA. Pernyataan ini didukung oleh penelitian, (Dwi Mukti, 2019) yang menyatakan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wibowo *et al.*, 2022). Selanjutnya penelitian oleh (Oktaviani *et al.*, 2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa pada kelas

IV mata pelajaran IPA. Kemudian penelitian oleh (Salsabila *et al.*, 2023) menyatakan bahwa AR sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut :

1. Belum optimalnya pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terkini.
2. Hingga saat ini SD Cerdas Mandiri belum memiliki media pembelajaran yang menarik dan inovatif mengakibatkan turunnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan tumbuhan.
3. Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa kelas IV diperoleh bahwa siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena merasa bosan dan jenuh.
4. Belum maksimalnya pengembangan dimensi profil pelajar pancasila di SD Cerdas Mandiri.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini tidak terlalu luas dan memperhatikan aspek keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka penelitian ini difokuskan pada siswa yang minat belajar IPAnya rendah karena belum adanya media pembelajaran yang memanfaatkan IT terkini dalam pelajaran IPA khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan pengimplementasian 6 dimensi prosil pelajar Pancasila. Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila untuk

meningkatkan minat belajar IPA kelas IV di sekolah dasar pada materi perkembangbiakan tumbuhan. Pada produk yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan melalui uji ahli dan uji kepada siswa melalui uji coba kelompok kecil, dan uji efektivitas.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan mempertimbangkan pembatasan masalah penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar ?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV di sekolah dasar ?



### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini yaitu,

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila terhadap minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila terhadap minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila terhadap minat belajar siswa kelas IV di sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila terhadap minat belajar IPA kelas IV di sekolah dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk memperkaya pengetahuan, konsep, serta teori yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV di Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila ini memberikan kemudahan bagi siswa memahami materi perkembangbiakan tumbuhan. Pengembangan media pembelajaran AR ini diimplementasikan dengan menerapkan dimensi profil pelajar pancasila, sehingga proses pembelajaran tetap kondusif dan berjalan dengan baik. Media pembelajaran AR ini menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi perkembangbiakan tumbuhan.

### b. Bagi Guru

Hasil yang berupa media pembelajaran *Augmented Reality* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, dapat menjadi masukan dan motivasi bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Dipadukannya profil pelajar pancasila diharapkan guru dapat lebih optimal dalam mendidik karakter siswa.

### c. Bagi kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai alternatif kebijakan bagi kepala sekolah dalam memotivasi guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila pada proses pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala yang dikeluhkan guru.

d. Bagi Penulis

Dengan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar diharapkan menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam pengembangan media *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila yang dipergunakan untuk meningkatkan minat belajar IPA.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang relevan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang lebih luas terkait dengan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila sehingga dapat mengembangkan penelitian-penelitian berikutnya yang lebih sempurna.

### 1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila yang memuat materi perkembangbiakan tumbuhan bagis siswa kelas IV. Spesifikasi dari media pembelajaran *Augmented Reality* yang dibuat sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran *augmanted reality* ini dikembangkan menggunakan program aplikasi *Blender 3D* dan *Unity 3D*.
2. Produk media pembelajaran *augmanted reality* ini terdapat beberapa fitur utama yakni : menu utama, menu musik, menu informasi objek.

3. *Augmented reality book* sebagai pendukung pengimplementasian aplikasi yang dikembangkan berisi gambar marker dan ringkasan materi.
4. Media pembelajaran *augmented reality* dapat dioperasikan pada sistem operasi android.

### **1.8 Asumsi dan Batasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Berikut ini merupakan asumsi pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila :

- a. Siswa kelas IV SD Cerdas Mandiri sudah menguasai penggunaan handphone sehingga dapat menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* secara maksimal.
- b. Meningkatkan daya tarik siswa dalam proses belajar karena dengan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda kepada siswa karena media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman baru berupa tampilan gambar 3D saat media digunakan dan dalam pembelajaran akan terdapat implementasi-implementasi dari dimensi profil pelajar pancasila.

#### **2. Batasan Pengembangan**

Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila yang dikembangkan hanya dibuat berdasarkan materi bunga sempurna dan bunga tidak sempurna. Pengembangan Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila ini mengimplementasikan

enam dimensi profil pelajar pancasila. Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis profil pelajar pancasila ini menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan model ini adalah *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Ruang lingkup materi pada penelitian pengembangan ini terbatas pada materi materi bunga sempurna dan bunga tidak sempurna kelas IV sekolah dasar.

### 1.9 Definisi Istilah Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baik berupa alat, desain, materi, media maupun produk pembelajaran lainnya yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Media Pembelajaran *Augmented Reality* adalah alat yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan AR sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran. *Augmented Reality* merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan.

3. Profil pelajar pancasila adalah profil lulusan yang bertujuan untuk menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan diraih dan menguatkan nilai-nilai luhur pancasila.
4. Minat belajar IPA kecenderungan hati dari setiap siswa untuk memperhatikan setiap proses kegiatan belajar IPA dengan adanya rasa perhatian, rasa ketertarikan, rasa senang, dan rasa suka dalam belajar tanpa adanya rasa terpaksa sehingga siswa dapat berubah tingkah lakunya melalui pengalaman belajarnya.

#### **1.10 Publikasi**

Hasil penelitian ini di publikasikan pada Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru (JIPPG) yang telah terakreditasi dan berda pada peringkat SINTA 3.

