

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berperan penting dalam sebuah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar agar siswa dapat mengembangkan potensi diri yang dimilikinya (Yuningsih, 2019). Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya melalui penelitian, pengajaran dan pelatihan (Sari dan Wening., 2023). Salah satu komponen yang penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum yang berlaku saat ini di Indonesia adalah kurikulum Merdeka (Undang – Undang Dasar 1945).

Kurikulum merdeka yang telah digagas oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendibud Ristek) mempunyai 4 pokok kebijakan pendidikan yang menjadi ciri khas dari kurikulum yang sebelumnya yakni meningkatkan kemampuan literasi, *High Order Thinking Skills* (HOTS), Penguatan Pendidikan Karakter, Keterampilan *6C-collaboration, critical thinking, communication, dan creativity* Hamidah, (2022). Pemberlakuan kurikulum merdeka bertujuan untuk mendukung tercapainya kompetensi-kompetensi siswa ketika selesai proses

pembelajaran (Nasrullah, 2022).

Kurikulum Merdeka yang digagas oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) memiliki fokus pada pembelajaran yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kompetensi. Salah satu aspek utama dalam Kurikulum Merdeka adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi-kompetensi siswa secara menyeluruh. Dalam konteks IPAS, penerapan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang.

Sebagai bagian dari pendekatan Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk melihat dunia ini secara holistik, dengan mengamati dan menganalisis berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka (Wijayanti et al., 2023). Dengan demikian, siswa diajak untuk tidak hanya memahami konsep-konsep secara teori, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan dalam mengobservasi, meneliti, dan berpikir kritis. Selain itu, dengan memperkenalkan siswa pada pemahaman bahwa fenomena alam dan sosial saling terkait, pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya keberlanjutan dan tanggung jawab sosial terhadap lingkungan dan masyarakat. Hal ini sejalan dengan upaya penguatan pendidikan karakter yang menjadi bagian dari kebijakan dalam Kurikulum Merdeka, siswa diajak untuk mengembangkan sikap yang positif terhadap lingkungan sekitar.

IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait. Siswa membiasakan mengamati atau mengamati, meneliti dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi (Kemendikbud, 2022).

Pembelajaran IPAS sangat penting diberikan di sekolah dasar karena pelajaran IPAS memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Muatan materi IPAS menuntut agar peserta didik mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 75%. Menurut buku *IPS Kependidikan Dasar*, Penerbit Nawa Litera (2023), Tujuan IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru secara konvensional, dikarenakan informasi yang didapat masih dikatakan abstrak atau kurang nyata dan sebatas menghafal kata-kata saja. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan bahan ajar IPAS sebagai rujukan yang baik dan benar, baik bagi guru maupun peserta didik. Harapannya, dengan pembelajaran IPAS dapat mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi yang aplikatif terhadap dinamika perubahan yang terjadi dalam realita kehidupannya.

Berdasarkan Hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Gianyar dengan

salah satu guru wali kelas Vb. beliau menyatakan bahwa “kendala yang dihadapi yaitu peserta didik kurang memahami materi, media pembelajaran yang digunakan guru hanya video pembelajaran yang diunduh dari internet atau youtube. Hal ini menyebabkan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa kurang variatif, sehingga terkadang siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari umpan balik (feedback) yang diberikan oleh peserta didik kurang cepat. Selain itu, karena pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik dan keterbatasan waktu, pada saat evaluasi adanya beberapa peserta didik yang mendapat hasil belajar nilai 55 jauh di bawah KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 75. Mungkin menggunakan bahan hendaknya bersifat interaktif, menyenangkan, menarik, mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dan efektif mengukur hasil belajar peserta didik.” (Hasil wawancara Pada Tanggal 5 September 2024).

Hasil belajar adalah berubahnya sikap/tingkah laku individu bukan hanya mengenai perubahan pengetahuan saja akan tetapi juga mencakup kecakapan, kemampuan, sikap, kebiasaan, pengertian, penguasaan yang semuanya harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan secara positif serta bersifat berkesinambungan dan permanen (Sumarni., 2019). Tujuan dari seseorang belajar disekolah adalah untuk belajar, belajar tentang sesuatu yang dia tidak bisa agar menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pendapat lain juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dipelajari dan diketahui yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Ma'ruf et al., 2021). Berdasarkan definisi tersebut yang dimaksudkan dari hasil belajar yang maksimal tidak hanya diukur dari

kecerdasan atau nilai yang tinggi, akan tetapi kemampuan dalam aspek afektif dan psikomotor siswa juga merupakan hasil dari belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar dapat diukur dengan tes hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari siswa.

Salah satu langkah yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) yakni suatu media yang menggabungkan antara gambar, video, audio, dan teks ke dalam lingkungan yang nyata. Maksudnya adalah bahwa media *Augmented Reality* (AR) ini seolah-olah siswa mampu merasakan apa yang ia lihat dari media tersebut. Media *Augmented Reality* (AR) dapat berpotensi menarik dan memotivasi siswa (Dewi dan Sahrina., 2021). Selain itu, menggunakan teknologi AR, benda yang sebelumnya berbentuk dua dimensi akan seolah-olah menjadi nyata dan menyatu dengan lingkungan sekitarnya Masri dan Lasmi (2018).

Memaksimalkan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran, media *Augmented Reality* dapat dikombinasikan dengan Catur Pramana. Catur Pramana didefinisikan sebagai empat cara belajar atau empat tahap pengembangan suatu ilmu pengetahuan (Suja, 2012). Catur Pramana dalam pembelajaran IPAS dapat diimplementasikan dengan alur dan model yang beragam bergantung pada karakteristik materi ajar (Wijayanti, 2022). Konsep - konsep IPAS berbasis eksperimen dibelajarkan, yakni pratyaksa, anumana, upamana, dan sabda (Suja, 2009). Pratyaksa, yakni pengamatan terhadap sekitar dan eksplorasi berbagai sumber. Anumana, yakni analisis atau penalaran peristiwa sehari - hari dan asosiasi dengan hasil pratyaksa. Upamana,

yakni percobaan, perbandingan hasil percobaan dengan hasil pratyaksa dan anumana, penyimpulan hasil percobaan. Sabda, yakni pelaporan hasil percobaan

Berdasarkan uraian di atas, penerapan metode siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep-konsep pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Metode siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Siklus Belajar Catur Pramana Berbantuan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Gianyar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada buku saja sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran IPAS.
2. Siswa merasa jenuh dikarenakan media pembelajaran yaitu vidio pembelajaran yang diterapkan kurang menarik.

3. Kebanyakan siswa mendapatkan hasil belajar siswa dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, permasalahan yang terjadi di SD Negeri 1 Gianyar sangat beragam. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan ruang lingkup untuk memperjelas fokus penelitian. Penelitian ini dibatasi pada pengaruh metode siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 1 Gianyar.. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh metode siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Gianyar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan metode siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Gianyar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Gianyar.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan.

Secara rinci manfaat penelitian akan dikemukakan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh yang signifikan antara siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan hasil belajar, sehingga dapat menjadikan informasi dalam penggunaan media pembelajaran Metode siklus catur pramana yang efektif.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1.6.1.1 Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan siswa tentang manfaat penerapan siklus belajar catur pramana dengan hasil belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

#### 1.6.1.2 Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan introspeksi bagi guru selaku tenaga pendidik tentang pentingnya penerapan siklus belajar catur pramana bagi siswa agar lebih focus dalam pembelajaran.

#### 1.6.1.3 Bagi Kepala Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam rangka meningkatkan penerapan siklus belajar catur pramana dan hasil belajar guna memperbaiki hasil belajar IPAS siswa.



#### 1.6.1.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang Pengaruh Metode Siklus Belajar Catur Pramana Berbantuan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri 1 Gianyar.

