BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku individu atau sekelompok orang dengan tujuan menjadikan seseorang lebih dewasa melalui pendidikan dan pelatihan, guna membantu mengembangkan potensi individu dan masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Dalam UU tersebut berbunyi:

> Seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami dan menghayati masa lalu, serta membangun kesadaran dan kepedulian terhadap budaya dan sejarah Indonesia. Namun, dalam proses pembelajaran sejarah, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi sejarah, terutama pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi dan interaktivitas dalam proses pembelajaran, serta kurangnya kesadaran siswa terhadap pentingnya sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi *Augmented Reality* (AR) telah berkembang pesat dan mulai digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan.

Berdasarkan Penliaian Acuan Patokan (PAP), hasil belajar yang baik memperoleh rentang nilai 80-90, Agung (2022). guru dapat memastikan bahwa penilaian yang dilakukan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu adanya nilai ketuntasan yang diharapkan sekitar 80%. Penggunaan media tersebut meningkatkan daya tanggap siswa dan berdampak pada peningkatan hasil belajar serta peningkatan kemampuannya dalam memecahkan masalah sesuai dengan lingkungannya. Hal ini didukung oleh Estini (2015) AR dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi sejarah dengan lebih efektif dan interaktif. Dengan menggunakan AR, siswa dapat melihat dan menginteraksi dengan objek-objek sejarah secara langsung, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi sejarah (Ningrum Astriawati, 2020).

Adapun kenyataan yang didapatkan untuk hasil pembelajaran yaitu dibawah 75% atau sekitar 60%, dikarenakan Pembelajaran sejarah kehidupan tidak berjalan sesuai harapan , hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang berkaitan dengan kehidupan sejarah masih jauh di bawah KKM/rata-rata, siswa masih kesulitan dalam mendalami materi tentang sejarah tersebut, kesulitan untuk mengingat pada pembelajaran kehidupan sejarah, materi yang terlalu berbobot merupakan kenyataan yang dialami di SDN 18 Sesetan. Pada materi terkait kehidupan sejarah kenyataan pembelajaran sejarah sebagai implementasi dari pendidikan sejarah sering dianggap membosankan dan kurang menarik oleh siswa, karena penuh beban hafalan, dan dianggap tidak memiliki manfaat bagi siswa, tidak membangkitkan sifat berpikir kritis, serta jauh dari realita kehidupan (Eka Atmasari, 2023). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 18 Sesetan menunjukan bahwa metode pengajaran IPAS mengenai materi

kehidupan sejarah masih belum menggunakan AR untuk bahan pembelajaranya, dikarenakan pada materi terkait kehidupan sejarah kenyataan pembelajaran sejarah sebagai implementasi dari pendidikan sejarah sering dianggap membosankan dan kurang menarik oleh siswa, karena penuh beban hafalan, dan dianggap tidak memiliki manfaat bagi siswa, tidak membangkitkan sifat berpikir kritis, serta jauh dari realita kehidupan (Eka Atmasari, 2023).

Dikatakan bahwa hasil pembelajaran siswa yaitu 55,48 dengan keseluruhan total 33 siswa. dikarenakan Pembelajaran sejarah kehidupan tidak berjalan sesuai harapan, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang berkaitan dengan kehidupan sejarah masih jauh di bawah kkm atau rata-rata. siswa masih kesulitan dalam mendalami materi tentang sejarah tersebut, kesulitan untuk mengingat pada pembelajaran kehidupan sejarah, materi yang terlalu berbobot merupakan kenyataan yang dialami di SDN 18 Sesetan.

Adapun kesenjangan masalah yang terjadi pada pembelajaran di SDN 18 Sesetan, pada pembelajaran IPAS tersebut yang seharusnya mendapatkan nilai KKTP 80 pada nilai standar nasional, dan kenyataanya berbeda yakni mendapatkan nilai rata-rata seluruh siswa dengan nilai 55,48 dan terjadi selisih yaitu 24,52 dan setelah diwawancarai dengan salah satu guru wali kelas IV dengan ibu Ni Putu Eka Ari Irnawathi S.Pd yang sudah saya wawancarai pada tanggal 4 april, dan sudah sebanyak 2 kali wawancara, lalu guru tersebut mengatakan bahwa adanya kesulitan untuk menggunakan media yang bisa secara langsung di amati oleh siswa seperti halnya dengan kerajaan atau candi yang belum bisa siswa lihat secara langsung dan secara terstruktur, dan terkadang guru tersebut hanya bisa memperlihatkan dari gambar saja dan juga melalui video di youtube, maka dibuatkan media

pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* untuk siswa agar bisa melihat tekstur candi secara digital tanpa harus melihat langsung di tempat tersebut. Dikarenakan ada banyaknya candi-candi yang ada di Indonesia mulai dari pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam. siswa masih kesulitan dalam mendalami materi tentang sejarah tersebut, dan kesulitan untuk mengingat pada pembelajaran kehidupan sejarah, materi yang terlalu berbobot. Adapun faktor eksternal pada bahan pembelajaran yang digunakan masih kurang diminati maupun dicerna secara baik oleh siswa.

Sari & Zulfa (2019) menyatakan,

> Intelegensi merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar. Karena intelegensi atau kecerdasan merupakan daya serap pikir anak yang sangat cepat yang dimiliki seseorang. Siswa dengan tingkat kecerdasan yang tinggi akan mudah menyerap informasi yang mereka terima. Sebaliknya, tidak demikian bagi siswa dengan tingkat kecerdasan yang rendah. Mereka akan mengalami kesulitan untuk menyerap informasi yang mereka terima.

Dengan solusi membuat media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, pada materi yang akan dibahas mengenai kerajaan Hindu, Budha dan Islam dengan bangunanya seperti candi akan mempermudah siswa dalam mengamati dan menganalisisnya dikarenakan *Augmented Reality* dapat membuatnya lebih nyata. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada masa observasi, akan dibuatkan sebuah media pembelajaran bahwa diperlukan media pembelajaran yang tepat pada saat pembelajaran dan guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar. Alasanya menggunakan media *Augmented Reality* ini dikarenakan penggunaan media di sekolah masih kurang efektif atau terbatas seringkali hanya dengan menggunakan PowerPoint dan youtube, dengan adanya media AR ini dapat membantu siswa memvisualisasikan suatu objek yang terlihat lebih jelas dan nyata dan juga membantu guru

menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki kebaruan yang umumnya terbatas dalam penelitian sebelumnya, selain itu, penelitian ini akan memvisualisasikan bangunan sejarah seperti candi dan masjid dalam bentuk 3D dan dapat diakses langsung melalui aplikasi pada perangkat Android, merupakan kebaruan dikarenakan menyajikan objek pembelajaran virtual yang kontekstual untuk memungkinkan siswa memiliki pembelajaran yang lebih konkret dan menarik.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* khususnya pada materi kehidupan sejarah dengan peninggalan Hindu-Budha seperti candi dan peninggalan Islam seperti masjid, dengan judul yang peneliti angkat yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1) Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran sejarah.
2) Guru masih belum menggunakan media berbasis *Augmented Reality*.
3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai pelengkap fasilitas pembelajaran peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini berfokus pada masalah yang berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran sejarah, dengan mengembangkan media pembelajaran berupa pengembangan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran sejarah pada materi peninggalan kehidupan sejarah di SDN 18 Sesetan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagaimanakah rancang bangun pada pembelajaran IPAS mengenai materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia menggunakan teknologi *Augmented Reality*?
2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 18 Sesetan?
3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 18 Sesetan?

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pastinya ingin mempunyai tujuan yang akan dicapai agar penelitian lebih sesuai dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1) Untuk mengetahui cara merancang media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia kelas IV SDN 18 Sesetan.
2) Untuk mengetahui kelayakan kualitas produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia kelas IV SDN 18 Sesetan.
3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia kelas IV SDN 18 Sesetan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti dapat memperoleh manfaat dari kemajuan pendidikan terkait dengan pengembangan pendidikan dasar dan pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang berdampak bagi sekolah, guru, peserta didik, dan peneliti.

1) Manfaat bagi guru

   Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini dapat menjadi penggunaan media alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran kehidupan sejarah

2) Manfaat bagi peserta didik

   Dapat meningkatkan motivasi pembelajaran, mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan dan juga menjadikan media pembelajaran yang menarik dalam menambah semangat belajar peserta didik.

3) Manfaat bagi sekolah

   Memberitahu sekolah bahwa dapat meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

4) Manfaat bagi peneliti

   Dapat menjadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah:

1) Bisa digunakan untuk belajar dimana saja

   Produk berbasis *Augmented Reality* diharapkan bisa digunakan selain berada dalam pembelajaran di kelas saja, yaitu seperti menggunakan pembelajaran dirumah maupun di tempat lain. Agar peserta didik yang

menggunakan produk ini tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang berada diluar kelas.

2) Pengguna

Media *Augmented Reality* digunakan untuk guru dan peserta didik.

3) Perangkat

Adapun perangkat untuk menjalani aplikasi ini berupa *smartphone* berkategori *android.*

4) Kelengkapan materi pembelajaran

Kelengkapan materi pada produk berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan mempunyai materi yang lengkap namun dibuat lebih ringkas, agar peserta didik yang memakai produk ini dapat memahami dengan mudah materi pembelajaran kehidupan sejarah tersebut. Dan adapun pembahasan materi kehidupan sejarah tersebut mencangkup tiga hal, yaitu kehidupan pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

5) Rancangan *Augmented Reality*

Terdapat beberapa menu dalam *Augmented Reality* tersebut, seperti pada halaman awal atau disebut menu utama yang dimana berisikan mengenai judul materi pembelajaran dan beberapa tombol, pada menu kedua yaitu pengenalan aplikasi berbasis *Augmented Reality* dan tujuan pembelajaran tersebut dan menu terakhir yaitu menu kamera pada *Augmented Reality* yang berisikan candi peninggalan sejarah hindu, budha dan islam dengan objek 3 dimensi.

6) Mempunyai beberapa fitur

Beberapa fitur yang ingin diharapkan pada produk berbasis *Augmented Reality*, dengan adanya fitur cara pemakaian yang dapat mempermudah peserta didik yang memakai produk ini akan mengerti, disamping itu juga adapun fitur lain seperti memberikan musik di dalam produk tersebut agar lebih menyenangkan dalam pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Manfaat mengembangkan *Augmented Reality* pada pembelajaran sejarah pada materi kehidupan sejarah pada masa Hindu, Budha, dan Islam di SD Negeri 18 Sesetan, siswa dapat belajar sejarah dengan lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan keterampilan penting abad ke-21 dan meningkatkan pemahaman mereka tentang sejarah. Dengan pengembangan lebih lanjut, *Augmented Reality* dapat menjadi alat yang berharga untuk membantu siswa mempelajari sejarah dengan lebih efektif dan menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi kehidupan sejarah pada masa Hindu, Budha, dan Islam sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1) *Augmented Reality* dapat membantu meningkatkan interaksi dan pengalaman siswa ketika belajar sejarah, terutama ketika memahami konsep abstrak dan memvisualisasikan benda-benda bersejarah. AR memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual yang berkaitan dengan era kerajaan, seperti bentuk kerajaan, dan lingkungan sekitar

kerajaan. Membuat informasi sejarah lebih mudah dipahami dan diingat. AR membantu meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa terhadap sejarah kerajaan.

2) Siswa memvisualisasikan benda benda bersejarah secara lebih detail dan interaktif sehingga memudahkan dalam memahami dan mengingat informasi sejarah.
3) Siswa dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka saat menggunakan teknologi. AR memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual dari zaman kerajaan, membantu mereka mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media berbasis *Augmented Reality* ini hanya dapat dilihat pada materi pembelajaran IPAS yaitu mengenai kehidupan sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam saja yang mencangkup beberapa candi peninggalan sejarah. Sementara materi yang selain itu tidak dapat ditemukan pada media *Augmented Reality* ini. Dan untuk perangkat yang dihasilkan hanya *smartphone*, tidak bisa digunakan pada perangkat lain seperti laptop dan komputer.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat istilah untuk memberikan penjelasan yang jelas dan lebih ringkas agar tidak terjadi kesalahan. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

1) *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan dunia nyata dan memproyeksikan objek virtual tersebut secara *real time*. Dalam dunia pendidikan, AR dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep abstrak dan meningkatkan interaksi mereka dengan materi pelajaran.
2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru kepada siswa guna memperlancar proses belajar mengajar. Media pembelajaran seperti benda, alat, teknik, dan situasi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3) Materi sejarah pada masa kerajaan hindu, budha dan islam sebagai kumpulan pengetahuan yang disusun dari penelitian, beberapa peristiwa yang didukung oleh bahan kenyataan. Sejarah diartikan sebagai catatan peradaban manusia secara umum atau dalam ciri-ciri masyarakat tersebut.