

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral, empati dan sosial, mengingat siswa idealnya memiliki kesadaran yang tinggi untuk saling menghargai, menghormati, menghindari perilaku negative, serta menjunjung tinggi toleransi. Pendidikan karakter yang berkualitas sangat penting untuk memastikan bahwa sumber daya tersebut berkualitas tinggi (Nuriafuri et al., 2024) serta Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pendidikan karakter melalui metode interaktif yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan menanamkan nilai-nilai karakter wajib diberikan dalam program pendidikan untuk membantu siswa mengembangkan karakter yang baik, sehingga pendidikan formal mampu menghasilkan karakter yang perlu dimulai sejak dini.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi tumbuh dengan pesat dan memberikan dampak signifikan bagi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi kreatif dan inovatif menjadi kebutuhan yang mendesak. Dengan pemanfaatan media edukasi dan perkembangan teknologi merupakan upaya untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Saputro et al., 2018), pemanfaatan teknologi kreatif juga dapat menjadi sarana pendukung yang efektif dalam mendukung pengembangan karakter siswa terutama saat berada di sekolah. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang berperan penting dalam hal menimba ilmu. Sebagian besar waktu siswa dihabiskan di sekolah dibandingkan di

rumah, sehingga menjadikan sekolah sebagai rumah kedua bagi siswa. Dengan demikian, sudah sepatutnya sekolah menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi siswa dalam memperoleh ilmu serta mengembangkan potensi diri dan moral secara optimal (Julianingsih et al., 2025).

Berdasarkan data sensus Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2010, Indonesia merupakan negara berkembang dengan jumlah penduduk sebanyak 278,69 juta jiwa yang terdiri keberagaman suku bangsa dan budaya. Namun demikian di setiap negara pasti mempunyai beberapa permasalahan dalam hal mengusahakan perlindungan terhadap anak yang diatur dalam kontitusi dan menjadi landasan utama bagi peraturan perundang-undangan. Pernyataan tersebut tertuang dalam pasal 28B Ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa negara berkewajiban menjamin hak-hak anak dalam kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang, menjamin anak tanpa kekerasan dan diskriminasi maupun prostitusi yang saat ini sedang marak terjadi di wilayah Indonesia.

Namun, pada kenyataannya, tidak jarang sekolah yang justru menjadi tempat yang tidak aman bagi siswa. Hal ini dikarenakan kasus perundungan, kekerasan seksual, dan intoleransi yang tergolong dalam 3 Dosa Besar Pendidikan masih sering terjadi khususnya di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Tahun 2024, menyatakan bahwa KPAI menerima sebanyak 3.877 laporan pengaduan terkait kasus pelanggaran hak anak, dengan 329 kasus yang diantaranya terjadi di kluster pendidikan. Ada banyak sekali dampak dari adanya perundungan, intoleransi, dan kekerasan seksual yang terjadi pada anak. Dalam penelitiannya (Marhaely et al., 2024) menyatakan bahwa

dampak dari perundungan dapat mempengaruhi psikologis dan fisik korban serta memicu timbulnya gangguan emosi. Penelitian ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Yunina et al., 2023) bahwa perbuatan kekerasan seksual, perundungan dan intoleransi dapat menyebabkan terhambatnya perkembangan kognitif, serta menimbulkan trauma yang berkepanjangan pada anak. Sedangkan, menurut (Romanti, 2023) menyatakan bahwa intoleransi memiliki dampak yang buruk bagi lingkungan belajar dan pencapaian akademik siswa. Secara psikologis, anak tidak hanya berisiko mengalami trauma mendalam yang berkepanjangan, namun dapat mengalami gangguan dalam perkembangan pola pikir anak.

Disisi lain, masih banyak sekolah yang kurang optimal dalam memanfaatkan media edukasi yang relevan dengan perkembangan teknologi serta media Informasi memiliki peran krusial dalam menyebarkan informasi, mengedukasi, dan menghubungkan pemahamanan dengan berbagai konten (Alfiansyah et al., 2023). Mengingat, hal ini bertentangan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas, personalisasi, serta integrasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sebagai elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka dirancang untuk berfokus pada pengembangan kompetensi dan karakter siswa. (Sutikno, 2005) menyebutkan bahwa, media yang baik mendorong siswa sebagai pembelajar yang bisa memberi tanggapan, umpan balik dan mendorong mereka untuk selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru melalui media. Oleh sebab itu penggunaan media yang tepat berdampak pada pemberian materi yang lebih optimal untuk siswa, terutama untuk materi yang dianggap sulit untuk siswa (Sudarmayana et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 3 Depeha yang merupakan salah satu sasaran pada Program Kampus Mengajar Angkatan 7, peneliti menemukan permasalahan pada maraknya kasus 3 Dosa Besar Pendidikan yang meliputi perundungan (*Bullying*), intoleransi, dan kekerasan seksual yang terjadi di SD Negeri 3 Depeha serta kurangnya media edukasi yang terdapat di sekolah, sehingga masih banyak siswa yang kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini terjadi karena materi yang diberikan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan buku cetak yang kurang menarik bagi siswa. Dalam hal ini tugas guru menjadi fasilitator menjadi terhambat karena keterbatasan media untuk menyampaikan pembelajaran yang lebih atraktif (Mertayasa et al., 2024). Setelah melakukan wawancara di SD Negeri 3 Depeha dengan Bapak I Made Muli Arcana selaku guru mata pelajaran PJOK sekaligus guru bimbingan konseling bagi siswa SD Negeri 3 Depeha, menyatakan bahwa terjadi kasus perundungan, intoleransi, dan kekerasan seksual, pernyataan ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang diberikan kepada sebanyak 33 responden yang terdiri dari siswa kelas V dan VI SD Negeri 3 Depeha, yang menyatakan bahwa 57,6% siswa pernah mengalami perundungan dan sebanyak 54% siswa pernah mengalami tindakan intoleransi di sekolah serta sebanyak 30,3% siswa mengalami kekerasan seksual baik fisik maupun verbal. Presentase tersebut menunjukkan bahwa pentingnya upaya untuk menekan kasus 3 dosa besar pendidikan di SD Negeri 3 Depeha. Sementara itu, peneliti mendapatkan data bahwa guru hanya menggunakan media edukasi dalam bentuk paparan PPT setelah itu disosialisasikan kepada siswa. Dalam PPT tersebut, guru juga menyertakan video edukasi yang diambil dari sumber youtube terkait nilai kemanusiaan dan

empati. Penggunaan media edukasi tersebut masih dianggap kurang efektif dan interaktif, karena sebagian besar siswa merasa jemu dan bosan sehingga siswa tidak memerhatikan pemaparan materi yang disampaikan dan teralihkan konsentrasinya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Magdalena et al., 2021) menyatakan bahwa penggunaan dan pemanfaatan media edukasi di Sekolah Dasar masih sangat belum maksimal sebab media yang dirancang oleh guru masih rumit dan membuat siswa menjadi bingung. Sehingga, SD Negeri 3 Depeha memerlukan teknologi yang mempunyai keunggulan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, teknologi *Augmented Reality* adalah teknologi yang memiliki banyak keunggulan. *Augmented Reality* dapat memproyeksikan objek virtual sebagai bagian dari realitas secara *real-time* serta AR juga memberikan peluang untuk menggabungkan kelebihan dunia nyata dan dunia digital, menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan bervariasi bagi penggunanya. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam penerapan AR adalah *Marker-Based Tracking*, menurut (Khoer et al., 2024) metode *Marker-Based Tracking* merupakan teknik pengenalan objek dalam AR yang memanfaatkan penanda berupa gambar untuk mengidentifikasi serta menampilkan objek 3D. Metode ini semakin efektif dengan dukungan platform Assemblr EDU, yaitu sebuah website yang memfasilitasi pembuatan serta integrasi konten AR secara mudah dan fleksibel. Disisi lain, implementasi *Augmented Reality* bersifat fleksibel sebab digunakan pada berbagai media, berbagai kebutuhan, dalam dunia industri maupun Pendidikan. Penelitian oleh (Dewi & Sahrina, 2021) menyatakan bahwa AR sebagai media edukasi memberikan visualisasi konsep abstrak dalam bentuk 3D yang lebih konkret serta AR berpotensi besar untuk disesuaikan dengan

berbagai kenutuhan siswa khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dunia Pendidikan dituntut untuk bisa menciptakan sarana media edukasi inovatif, menarik, variatif, dan kreatif.

Sebagai solusi dari permasalahan SD Negeri Negeri 3 Depeha untuk mencegah dan meminimalisir terjadinya kasus 3 Dosa Besar Pendidikan serta meningkatkan kualitas media edukasi, peneliti mengusulkan sebuah inovasi yang dapat diterapkan dari adanya permasalahan tersebut, yakni penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Edukasi *Augmented Reality* (AR) Reality Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar”. Sebab AR memberikan kesempatan bagi pengguna untuk dapat “mengalami” situasi tertentu melalui simulasi, seperti merasakan bagaimana menjadi korban perundungan, intoleransi, serta kekerasan seksual, dikarenakan simulasi ini efektif dan mendorong perilaku positif. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian (Safitri et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif dapat meningkatkan rasa empati siswa. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi berbasis *Augmented Reality* yang mampu menampilkan visualisasi tiga dimensi (3D) dari 3 Dosa Besar Pendidikan dengan menggunakan metode *Marker-Based Tracking* dan berbantuan platform *website Assemblr EDU*. Pernyataan ini di dukung oleh penelitian (Santi et al., 2022), menunjukkan pada hasil uji coba keefektifan produk *Augmented Reality* menggunakan *Assemblr* pada kelas VI menunjukkan media berbasis Augmented Reality (AR) sangat layak dan efektif digunakan dengan presentase sebesar 90%. Penggunaan teknologi AR sebagai media edukasi di tingkat Sekolah Dasar (SD) diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap penyampaian materi tentang pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan. Sebab hasil kuesioner menyatakan

bahwa sebanyak 81,8% untuk siswa yang lebih menyukai metode interaktif dibandingkan dengan metode konvensional, selain itu sebanyak 100% siswa memiliki ketertarikan terhadap pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media edukasi dalam pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan. Dengan demikian, penerapan **Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar** diharapkan dapat menekan dan meminimalisir terjadinya kasus 3 Dosa Besar Pendidikan yang terjadi di lingkungan sekolah khususnya di SD Negeri 3 Depeha.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Dari pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, berikut maka rumusan masalah yang akan dijadikan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Edukasi 3 Dosa besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Respons siswa terhadap *Augmented Reality* (AR) sebagai Media Edukasi 3 Dosa Besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar?

## 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian Pengembangan Media Edukasi *Augmented Reality* (AR) Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *Augmented Reality* (AR) sebagai Media Edukasi untuk pencegahan terhadap 3 Dosa Besar Pendidikan di sekolah.
2. Untuk mendeskripsikan respons siswa dan guru terhadap penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi di tingkat Sekolah Dasar (SD).

#### 1.4. BATASAN PENELITIAN

Penelitian Pengembangan Media Edukasi *Augmented Reality* (AR) Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar berfokus pada konten yang membahas mengenai 3 jenis Dosa Besar Pendidikan. Berikut merupakan batasan masalah dari penelitian ini:

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *Website Augmented Reality* (AR), dengan konten materi 3 Dosa Besar Pendidikan yang dikemas dalam bentuk visualisasi karakter tiga dimensi.
2. Untuk hasil respon yang akan disebarluaskan kepada siswa kelas V dan VI, peneliti hanya memberikan kuisioner dalam bentuk angket.
3. Pengembangan *Augmented Reality* sebagai media edukasi pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan ini dikembangkan menggunakan sumber sosialisasi pembekalan program Kampus Mengajar Angkatan 7 mengenai pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan.

#### 1.5. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian Pengembangan Media Edukasi *Augmented Reality* (AR) Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian diharapkan menjadi acuan media informasi bagi penelitian serupa khususnya dalam pengembangan *Augmented Reality* (AR)
  - b. Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Edukasi 3 Dosa Besar Pendidikan Pada Sekolah Dasar bermanfaat sebagai media inovatif

untuk mengembangkan dan memotivasi pemahaman siswa mengenai 3 Dosa Besar Pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian diharapkan memberikan media edukasi yang inovatif sehingga siswa mampu memahami materi dengan optimal dan meminimalisir kasus 3 Dosa Besar Pendidikan.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan media pendukung dalam proses edukasi mengenai 3 Dosa Besar Pendidikan.

### c. Bagi peneliti

Peneliti dapat memproleh pengalaman lebih tentang pengembangan media edukasi dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Hal ini juga bermanfaat untuk menjadi mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh serta menambah pemahaman terkait dengan 3 Dosa Besar Pendidikan pada Sekolah Dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam melaksanakan penelitian sejenis.