

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada masa sekarang ini sangat berbeda dengan pembelajaran pada masa lalu. Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang belum pernah terjadi sebelumnya di era globalisasi tidak bisa lagi dihindari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup masyarakat dalam hal bekerja, bersosialisasi, bermain dan belajar. Di zaman modern ini, teknologi dengan mudah membobol kehidupan kita, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah melahirkan banyak inovasi-inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin beragamnya media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Media pendidikan diperlukan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan agar dapat meminimalisir kesalahan selama proses komunikasi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru untuk memberikan materi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik harus mencakup aspek interaktif, menyenangkan, bermanfaat, dan memotivasi. Guru juga perlu memberikan ruang kepada siswa untuk meningkatkan kreativitas dan kemandiriannya, sesuai dengan bakat dan minatnya. Guru hanyalah fasilitator kelas dan siswa perlu lebih aktif, tetapi guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman untuk mendorong siswa belajar lebih aktif. kegiatan belajar yang menyenangkan sangat

dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan.

Di zaman sekarang kebanyakan guru hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, Jadi jika media lainnya tidak dipakai atau kurang minat dalam menggunakannya. Seorang guru yang kurang memanfaatkan media dengan suatu pembelajaran akan berdampak buruk bagi peserta didik dan guru dianggap gagal atau kurang berhasil dalam mendidik, karena materi yang diberikan kurang dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga dapat mengasah kreatifitas seorang guru, banyak sekali manfaat dari media pembelajaran apabila seorang guru mampu memanfaatkannya.

Hal diatas sesuai menurut Halimah Fisika dalam situsnya <https://www.kompasiana.com/halimahmrh/5c1f380112ae94781369b5c2/kurangnya-minat-guru-untuk-memanfaatkan-media-pembelajaran>,

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai stimulus untuk memotivasi siswa agar berhasil mengikuti proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran materi pendidikan merupakan alat bantu belajar tidak hanya bagi guru tetapi juga bagi siswa.

Media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi saat ini merupakan faktor yang menjanjikan bagi keberhasilan proses pembelajaran. Guru kini perlu memahami kemajuan teknologi agar tidak ada informasi yang tertinggal kepada siswa. Guru harus mampu berperan sebagai fasilitator siswa, terutama ketika menggunakan berbagai sumber belajar. Dengan begitu, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif, efisien dan tidak monoton. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran belum optimal. Hal ini terlihat dari masih sedikitnya sekolah yang memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media

pembelajaran. Salah satu penyebab kondisi ini adalah sebagian besar guru tidak paham teknologi.

Keberadaan teknologi khususnya smartphone yang kini semakin berkembang harus disikapi secara bijak. Manfaat-manfaat yang ada dari keberadaan teknologi tersebut harus terus digali demi kelangsungan hidup manusia yang lebih baik. Fenomena mengenai tingginya jumlah pengguna smartphone tentu menjadi tantangan dan peluang tersendiri didalam dunia pendidikan. Tantangan tersebut adalah berupa penyalahgunaan untuk halhal yang negatif. Disamping menjadi tantangan, keberadaan smartphone juga membawa peluang yang besar untuk mengembangkan teknologi yang berguna dibidang pendidikan. Salah satu manfaat dari keberadaan teknologi ini adalah dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif dan edukatif.

Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah, serta bahan ajar dan cara penyampaiannya dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah kegiatan guru yang diprogramkan ke dalam rancangan pembelajaran untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengubah sikap dan cara berpikir siswa menjadi lebih baik guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih tentunya mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia. Perkembangan ini juga berperan dalam perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran akan lebih menarik dan ringkas tanpa mengurangi esensi materi. Salah satu perkembangan baru dalam media pembelajaran saat ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan augmented reality. *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. *Augmented Reality* sering juga disebut dengan realitas tertambat. Aplikasi ini sering diterapkan dalam sebuah game.

Teknologi yang masih tergolong baru ini masih sedikit pemanfaatannya di Indonesia. Masih minimnya pengetahuan masyarakat dan guru mengenai teknologi ini menjadi salah satu penyebabnya. Dengan menggunakan *Augmented Reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik bagi siswa. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Melalui *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi modul ataupun trainer yang cukup mahal dan tidak mampu dibeli oleh sekolah. Siswa tetap dapat melakukan praktikum dengan melihat barang seperti aslinya, namun dalam bentuk virtual.

Penggunaan media augmented reality dalam proses pembelajaran tematik dapat menciptakan belajar yang menarik dan juga akan mempermudah pembelajar, media augmented reality ini sangat penting dalam pembelajaran yang ada di kelas IV karena memuat materi pembelajaran yang akan dipelajari. Media ini lebih mudah dipahami oleh siswa karena tahu jelas gambar secara nyata dan maya yang diterangkan oleh guru di dalam kelas, karena penggunaan media pendidikan yang tepat akan dapat mempermudah dan membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Bersumber dari hasil wawancara, selanjutnya peneliti melakukan observasi di Kelas VI SD Muhammadiyah Ambarawa untuk mendapatkan data lebih mendalam. Selain itu observasi yang dilakukan oleh peneliti ini berguna untuk menyesuaikan data dari hasil wawancara dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dari penyesuaian hasil data tersebut, bahwa dalam proses pembelajaran yang ada di Kelas VI SD Muhammadiyah

Ambarawa terdapat aktivitas belajar yang rendah. Rendahnya aktivitas belajar dapat dilihat melalui respon peserta didik pada proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang menyimak materi dengan baik, peserta didik tidak aktif menjawab pertanyaan, peserta didik tidak berani mengemukakan pendapat, serta peserta didik tidak aktif melakukan praktik pembelajaran. Beberapa hal itu dapat dibuktikan dari hasil data pra survey sebagai berikut:

**Data Rendahnya Aktivitas Belajar Peserta didik  
Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD Muhammadiyah Ambarawa  
Tahun 2021-2022**

**Tabel. 1 Hasil Pra Survey**

<b>No.</b>	<b>Aktivitas Belajar Peserta didik</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Presentase</b>
1.	Respon peserta didik	10	32%
2.	Menyimak materi dengan baik	8	26%
3.	Aktif menjawab pertanyaan	4	13%
4.	Peserta didik berani mengungkapkan gagasan	4	13%
5.	Melakukan praktik	5	16%
<b>JUMLAH</b>		<b>31</b>	

**Sumber : Hasil Wawancara**

Tabel diatas menunjukkan bahwa penerapan media augmented reality masih perlu ditingkatkan lagi dan aktivitas belajar peserta didik Kelas VI SD Muhammadiyah masih rendah. Pemaparan diatas dapat diketahui pada saat proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa lebih banyak melihat dan mendengar materi yang disampaikan oleh guru, hanya ada beberapa siswa saja yang aktif bertanya, dan sisanya hanya diam saja. Melihat kenyataan ini, maka sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Media tersebut

adalah media augmented reality yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang diduga dapat membantu siswa dalam memaksimalkan aktivitas dan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Penerapan Penggunaan Media *Augmented Reality* Melalui Model CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Ambarawa**".

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah tersebut, untuk kegiatan penelitian lebih mendalam. Selanjutnya dijabarkan menjadi beberapa subfokus masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana respon peserta didik pada penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik?
2. Bagaimana efektifitas penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas VI SD Muhammadiyah Ambarawa?
3. Bagaimana penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas VI SD Muhammadiyah Ambarawa?
4. Bagaimana cara mengatasi kendala dalam penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah .:

1. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik pada penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik.

2. Untuk mendeskripsikan efektifitas penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas 2 SD Muhammadiyah Ambarawa.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Ambarawa
4. Untuk mendeskripsikan cara mengatasi kendala dalam penerapan penggunaan media *augmented reality* melalui model CTL pada pembelajaran tematik

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Dapat memberikan motivasi dan informasi bagi peserta didik dalam pembelajaran Tematik secara efektif, efisien dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat pada pembelajaran tematik.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk lebih meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan perannya pada saat proses kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi guru

Dapat menambah informasi bagi guru dalam dunia pendidikan mengenai penerapan media pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran tematik bagi peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai pembelajaran sekaligus pemahaman mengenai penerapan media yang kreatif dan mempersiapkan diri sebagai pendidik yang profesional serta memberikan suasana belajar yang baru dalam proses pembelajaran tematik.

d. Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah