

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah upaya yang menghasilkan perubahan pikiran dan fisik melalui pengalaman dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam Pasal 12 ayat (1) menjelaskan Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Mayangsari, dkk. (2024: 286) juga berpendapat bahwa tujuan utama dari pendidikan adalah membekali para siswa dengan pemahaman mendalam dan luas di berbagai bidang, meliputi konsep-konsep dasar, teori, fakta, serta aplikasinya, agar siswa dapat berperan secara aktif dalam mendukung perkembangan bangsa. Siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif sehingga dapat menunjukkan kreativitas dan kemandirian agar dapat belajar dengan lebih efektif dan mampu mencapai potensi terbaik. Menurut Batubara (2021), Belajar menggabungkan pengalaman, informasi, dan pengetahuan dari lingkungan dengan cara yang sesuai untuk mencapai hasil yang diharapkan. Proses belajar melibatkan berbagai aktivitas yang dilakukan siswa demi mencapai tujuan pembelajaran.

Abad ke-21 ditandai oleh perkembangan globalisasi di bidang teknologi menuntut kualitas manusia yang tinggi. Kualitas ini harus diterapkan oleh lembaga yang dikelola secara profesional agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten. Di abad 21, masyarakat telah beralih dari era tanpa

teknologi ke era di mana teknologi sangat maju, ditandai dengan semakin aktifnya masyarakat dalam mengakses informasi melalui teknologi. Abad 21 menuntut setiap individu untuk menguasai berbagai keterampilan, kecerdasan, dan karakter untuk menunjang kesuksesan di masa depan (Khoirunnisa dkk., 2018: 274). Perubahan masyarakat dari waktu ke waktu ditandai oleh pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 menekankan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan komunikasi, sosial, dan karakter (Mardhiyah, 2021).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia No 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah dalam Pasal 7 Ayat (2) menjelaskan bahwa:

“Strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas dilaksanakan dengan: memberikan kesempatan untuk menerapkan materi pada problem atau konteks nyata; mendorong interaksi dan partisipasi aktif Siswa; mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia di lingkungan Satuan Pendidikan dan/atau di lingkungan masyarakat; dan/atau menggunakan perangkat teknologi informasi dan Komunikasi”.

Pada penjelasan pasal tersebut terdapat sebuah penegasan bahwa strategi pembelajaran harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar berkualitas dengan cara memberikan siswa kesempatan menerapkan materi dalam situasi nyata, mendorong partisipasi aktif, serta memanfaatkan sumber daya di sekolah dan masyarakat. Selain itu, pembelajaran juga dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengoptimalkan proses belajar. Pada zaman sekarang, pendidikan mengalami kemajuan pesat berkat dukungan teknologi. Selain itu, teknologi dimanfaatkan untuk mendukung komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik (Rahmasari dkk., 2024: 44).

Contoh penerapan teknologi dalam media pembelajaran adalah dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran yang didukung oleh teknologi. Di dunia pendidikan, media dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Menurut Afriyadi, dkk. (2023) Media mencakup segala hal yang bisa dimanfaatkan untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, yang pada akhirnya mendukung proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media berperan lebih dari sekadar alat bantu; penggunaannya merupakan strategi yang krusial untuk meraih capaian belajar yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran dikombinasikan dengan proses belajar mengajar dalam suasana kelas. Saat merencanakan penggunaan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai serta materi pembelajaran yang memperkuat pencapaian tujuan tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini dapat digunakan melalui *smartphone*. Menurut Pharausia, dkk. (2022: 39) *Augmented Reality* dilengkapi dengan sistem yang menganalisis objek secara *real-time* melalui kamera sehingga memudahkan pengguna, karena *smartphone* berfungsi sebagai penghubung untuk menampilkan objek virtual di dunia nyata. Pendeteksian *Augmented Reality* ditangkap dengan mengarahkan kamera atau perangkat lainnya ke arah *marker*, sehingga objek virtual pada *marker* tersebut dapat terdeteksi dengan jelas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 145/I Kampung Pulau pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar

yang berlangsung di kelas, terlihat bahwa sumber utama kegiatan pembelajaran yaitu penggunaan buku, di mana siswa menerima informasi secara pasif melalui ceramah atau penjelasan dari guru berdasarkan isi buku teks. Siswa mengikuti pelajaran dengan membaca, mencatat, dan menyelesaikan tugas dari buku. Aktivitas pembelajaran yang terjadi di kelas membuat siswa lebih banyak diam dan mengurangi keterlibatan dan minat siswa dalam belajar. Materi Keragaman Budaya Nusantara memiliki pembahasan yang kompleks. Materi ini mencakup elemen-elemen budaya yang memiliki dimensi visual yang kompleks, seperti pakaian adat, alat musik dan arsitektur tradisional yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata dan gambar yang jumlahnya terbatas di dalam buku.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama Ibu T selaku wali kelas V SDN 145/I Kampung Pulau. Berdasarkan hasil wawancara tidak adanya penggunaan perangkat teknologi, penerapan, serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi karena ketiadaan sambungan arus listrik di dalam kelas. Lebih lanjut, berdasarkan penuturan Ibu T, ketika mempelajari Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara guru kesulitan memilih maupun merancang media pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep pembelajaran yang beragam karena kurangnya kemampuan guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik dalam aktivitas pembelajaran, fleksibel dalam penggunaannya, dan mampu merepresentasikan materi dan objek dalam pembelajaran dengan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V, didapatkan data bahwa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Materi Keragaman

Budaya Nusantara, peserta didik kurang memahami materi tersebut. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran hanya mengandalkan sumber teks dan gambar dari buku tanpa adanya media pembelajaran pendukung penyampaian materi pembelajaran. Siswa merasa bahwa informasi yang disajikan tidak cukup menarik atau mudah dipahami, terutama ketika membahas budaya dari berbagai daerah belum dikenali. Buku yang digunakan dalam pembelajaran hanya menyediakan beberapa gambar, dan tidak semua materi tentang Keragaman Budaya Nusantara didukung oleh gambar tersebut. Keterbatasan dalam pembelajaran ini membuat siswa merasa informasi yang disajikan kurang lengkap dan membingungkan.

Berdasarkan masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat fleksibel dalam penggunaannya serta mampu memvisualkan suatu konsep abstrak untuk meningkatkan pemahaman materi dan kerangka dari sebuah model benda. *Augmented Reality* dapat menjadi alat yang berguna untuk merinci dan memvisualkan konsep-konsep abstrak sehingga pemahaman terhadap struktur suatu objek atau model dapat ditingkatkan. Media pembelajaran *Augmented Reality* dirancang dengan tujuan untuk memberikan informasi tambahan yang rinci kepada siswa mengenai objek-objek pada materi pembelajaran.

Augmented Reality dapat membantu memperjelas konsep yang abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman tentang struktur suatu objek. *Augmented Reality* merupakan media yang ideal untuk mendukung proses pembelajaran, karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tekstur dan struktur objek (Alfitriani dkk., 2021). *Assemblr Edu* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan para guru untuk menciptakan berbagai bahan ajar interaktif menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Pada aplikasi *Assemblr Edu*,

pengguna dapat menggunakan atau mengunggah model 3D, memasukkan gambar atau foto, menyematkan video, menambahkan teks untuk memberikan penjelasan, serta memasukkan klip audio untuk narasi maupun klip suara yang memperkaya konten.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas produk Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan produk Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar memiliki spesifikasi pengembangan, yaitu:

1. Materi yang dikembangkan adalah Materi Keragaman Budaya Nusantara dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

2. Produk media pembelajaran yang dibuat berbentuk kartu *Augmented Reality* dengan menggunakan *Assemblr Edu* sebagai aplikasi dalam proses pembuatannya.
3. Hasil produk dari penelitian pengembangan ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan proses belajar yang dapat diakses oleh baik guru maupun siswa melalui *smartphone*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media kartu *Augmented Reality* sangat penting karena memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa, guru, dan peneliti, sebagaimana dijelaskan dalam poin-poin berikut.

1. Bagi siswa, pengembangan media kartu *Augmented Reality* dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dengan pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Materi Keragaman Budaya Nusantara di kelas V Sekolah Dasar.
2. Bagi guru, pengembangan media kartu *Augmented Reality* memberikan bantuan untuk penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Materi Keragaman Budaya Nusantara di kelas V Sekolah Dasar.
3. Bagi Peneliti, dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas dalam menciptakan produk media kartu *Augmented Reality* menggunakan *Assemblr Edu*.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media kartu *Augmented Reality* berpedoman dengan pandangan bahwa pemanfaatannya dapat meningkatkan pemahaman siswa karena memberikan bentuk pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan beragam serta kemudahan akses melalui *smartphone* dapat memperbaiki kualitas dan kecepatan dalam menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berikut adalah beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini:

1. Media kartu *Augmented Reality* yang telah dibuat dapat digunakan dalam kelas V Sekolah Dasar.
2. Media kartu *Augmented Reality* hanya difokuskan hanya mencakup Materi Keragaman Budaya Nusantara pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.
3. Pengembangan Media kartu *Augmented Reality* ini dikembangkan dengan batasan aspek validitas dan kepraktisan semata.

1.7 Definisi Istilah

Dalam mencegah adanya interpretasi yang beragam mengenai istilah-istilah yang diterapkan dalam penelitian ini diperlukan penjelasan mengenai hal tersebut, yaitu:

1. Pengembangan adalah proses yang dirancang untuk menciptakan dan meningkatkan produk, dengan tujuan agar produk tersebut lebih berguna dalam meningkatkan kualitas dan menghasilkan mutu yang lebih tinggi.

2. Kartu *Augmented Reality* adalah sebuah kartu fisik yang terintegrasi teknologi *Augmented Reality* dilengkapi dengan fungsi yang mampu memperlihatkan gambar-gambar yang ada pada kartu untuk mengakses konten digital atau interaksi tambahan saat kamera perangkat yang kompatibel tersebut diarahkan ke kartu.
3. Aplikasi *Assemblr Edu* dapat membuat, mengakses, dan membagikan konten 3D dan *Augmented Reality*.
4. Keragaman Budaya Nusantara merujuk pada kekayaan dan keunikan berbagai budaya yang terdapat di Indonesia, yang mencakup beragam suku bangsa, bahasa, pakaian adat, kesenian, arsitektur tradisional, serta makanan dan minuman tradisional suatu daerah.