

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pengalaman belajar yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap orang. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mengubah ketidaktahuan menjadi tahu dan memungkinkan orang untuk menyadari potensi mereka sendiri, meningkatkan potensi mereka dan memperbarui kemampuan mereka (Nugroho dkk., 2023:5765). Berdasarkan Peraturan pemerintah Republik Indonesia No 57 Pasal 1 ayat 1 bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 7 ayat (2) huruf d, menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kini telah menjadi elemen yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan mendalami

materi. Selain itu, teknologi juga dapat meningkatkan semangat belajar karena penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. (Manongga., 2021:3).

Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 Pasal 9 ayat (2) huruf b, juga menyatakan bahwa fasilitas termasuk hal yang perlu diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, selain memberikan keteladanan dan pendampingan. Diharapkan pendidik tidak hanya memiliki kemampuan untuk menerapkan pembelajaran yang efektif kepada peserta didik, tetapi juga dapat Menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif memerlukan kreativitas dan inovasi, sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh keahlian seorang guru atau tenaga pendidik. Guru memiliki peran yang penting selama proses belajar mengajar di kelas. Dengan keahlian profesional yang dimilikinya, guru dapat mengatasi berbagai kendala yang dihadapi oleh peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek Nomor 032/H/KR Tahun 2024 tentang capaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) untuk tingkatan SD terkait rasional pembelajaran IPAS yang memiliki tantangan dan persoalan dapat diselesaikan melalui pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berfungsi sebagai sarana bagi pendidik untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kreatif dengan memanfaatkan sumber pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menjadikan pendidik lebih profesional, sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 032/H/KR/2024, Pada akhir fase B, peserta didik diharapkan mampu memahami karakteristik makhluk hidup. Capaian pembelajaran ini sangat penting karena konsep-konsep tersebut merupakan pondasi ilmu pengetahuan yang membantu peserta didik memahami berbagai karakteristik makhluk hidup disekitar mereka. Untuk memastikan capaian pembelajaran ini dapat tercapai, salah satu caranya adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media ajar, seperti *e-busybook*. Mengoptimalkan penggunaan *e-busybook* sebagai media ajar menawarkan berbagai manfaat, salah satunya adalah kemampuannya untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 182/1 Hutan Lindung, terlihat selama proses belajar guru jarang memanfaatkan media pembelajaran serta menyebabkan minim peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ajar yang tersedia masih kurang kreatif bagi peserta didik, serta guru kurang kreatif untuk memanfaatkan sarana yang ada di sekolah Seperti, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, Hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Tanggal 16 Oktober 2024, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas III di SDN 182/1 Hutan Lindung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kelas III telah menerapkan kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran. Namun, guru belum memanfaatkan media dalam pembelajaran, serta kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media ajar elektronik dan minimnya waktu luang guru serta keterbatasan fasilitas yang ada. Meskipun SDN 182/1 Hutan Lindung memiliki

potensi untuk menggunakan teknologi seperti komputer, laptop, dan proyektor dalam pembelajaran, namun masih belum dilakukan secara optimal. Guru perlu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar tidak hanya bergantung pada materi dari buku saja (Dewi dkk., 2022:246). Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kelas membutuhkan dukungan media ajar elektronik agar mempermudah penyampaian materi, sehingga peserta didik lebih bisa memahami pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik yang dilaksanakan 16 oktober 2024 di SDN 182/1 Hutan Lindung, diperoleh data bahwa mereka menyukai pembelajaran IPAS karena materi yang disampaikan sejalan dengan kehidupan sehari-hari mereka serta dilengkapi gambar-gambar menarik. Selanjutnya, sekolah tersebut jarang menggunakan teknologi, serta tidak pernah digunakan media ajar elektronik dalam pembelajaran. Peserta didik sangat tertarik pada saat peneliti menanyakan jika digunakan media ajar elektronik pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara didapat bahwa peserta didik membutuhkan media ajar elektronik untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas tersebut.

Media pembelajaran mencakup teknologi, alat, dan media yang mendukung aktifitas pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media tersebut, mulai dari proyektor hingga aplikasi pembelajaran digital, bertujuan meningkatkan efektivitas belajar mengajar, memudahkan pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman yang menyenangkan saat belajar. Dengan bantuan media pembelajaran, guru bisa menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik kepada peserta didik, sehingga memotivasi mereka untuk belajar lebih efektif. pemanfaatan media dalam pendidikan modern juga diperlukan untuk

mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik (Abdullah dkk., 2024:92).

Media pembelajaran menurut Abdullah dkk (2024:92), adalah segala jenis alat bantu atau alat pengajaran yang memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan informasi serta materi pembelajaran dalam format visual, audio, atau gabungan. Sumber pembelajaran terdiri dari materi cetak, media digital ataupun media interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan memperdalam pemahaman peserta didik mengenai materi Pelajaran serta mengasah kemampuan mereka dalam memahami hal tersebut.

Busybook menurut (Amri dkk., 2023:407), merupakan sebuah buku yang tersusun dari lembaran-lembaran yang memuat berbagai aktivitas yang disajikan dalam format buku guna memperkaya kreativitas serta keterampilan membaca anak. Inovasi yang dilakukan oleh pendidik dalam menciptakan media pembelajaran merupakan aspek yang penting di setiap institusi Pendidikan untuk anak usia dini. *E-busybook* adalah buku aktivitas digital yang dirancang untuk anak-anak usia dini. *E-busybook* ini bisa diakses menggunakan perangkat elektronik seperti tablet, handphone, atau komputer. Berbeda dengan *busybook* fisik, *e-busybook* menawarkan berbagai fitur interaktif yang menarik dan edukatif. Selanjutnya menurut Alindra dkk (2024:1086), media *busybook* dapat disesuaikan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan selama proses pembelajaran bagi peserta didik. *Busybook* merupakan jenis media yang kreatif dan inovatif, yang bertujuan untuk meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik.

Media *e-busybook* tidak terlepas dari penggunaan *augmented reality*, yang mana *augmented reality* menawarkan potensi besar untuk itu mengubah

pendidikan dengan menyajikan informasi tambahan di lingkup dunia nyata, menciptakan imersif dan pengalaman belajar interaktif. *Augmented reality* memungkinkan konten virtual untuk diintegrasikan secara mulus ke dalam lingkungan dunia nyata pengguna, sehingga menawarkan pengalaman yang lebih baik pengalaman yang imersif dan nyata (Kumar dkk.,2024:621).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *E-busybook* Berbasis *Augmented reality* Pada Materi Siklus hidup makhluk hidup Kelas III Sekolah Dasar”**. Pengembangan media *e-busybook* diharapkan mampu mempermudah proses pembelajaran sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah yang dapat ditarik yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Tingkat validitas dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Tingkat kepraktisan pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan Tingkat validitas dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media *e-busybook* yang berisi materi tentang siklus hidup makhluk hidup berbasis *augmented reality* bagi peserta didik kelas III. Media ini bisa dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran IPAS dan berfungsi sebagai sumber belajar interaktif untuk peserta didik.
2. Pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* ditujukan untuk kelas III yang dikembangkan, dibuat serta di desain menggunakan canva dan assembler edu.
3. Konten dalam *e-busybook* dirancang agar selaras dengan kurikulum yang berlaku dan karakteristik peserta didik, sehingga materi pembelajaran tetap relevan dan terstruktur.

4. Produk memuat mata pelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar yang membahas tentang siklus hidup makhluk hidup.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi guru, pengembangan ini bertujuan merancang media pembelajaran berupa *e-busybook* yang dapat mendukung proses belajar, sehingga aktivitas pengajaran dan pembelajaran dapat sejalan dengan pencapaian serta pemahaman peserta didik. Selain itu, pengembangan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, serta menyediakan alat-alat inovatif yang bisa membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif.
2. Bagi peserta didik, penggunaan *e-busybook* sebagai media pembelajaran bisa membantu peserta didik memahami materi dengan lebih terstruktur sekaligus menyajikan visualisasi yang menarik, sehingga proses belajar dapat lebih menyenangkan serta tidak terasa monoton. *E-busybook* ini sebagai alat edukasi, didesain dengan bentuk yang kreatif, sehingga menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan dan variatif.
3. Bagi peneliti, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat memberikan kontribusi untuk memajukan dunia pendidikan. Tahap pengembangan ini juga bisa meningkatkan pemahaman peneliti dan memberikan pengalaman yang signifikan selama proses belajar di sekolah maupun dalam pelaksanaan penelitian.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa mayoritas peserta didik dan guru memiliki akses terhadap teknologi seperti handphone, komputer, laptop, dan proyektor dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya fasilitas tersebut, penggunaan media pembelajaran *e-busybook* diharapkan dapat berjalan secara optimal, mendukung proses belajar mengajar, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat sebagai sarana dan alat tambahan untuk membantu peserta didik dalam memahami IPAS, terutama mengenai hewan dan tempat tinggalnya, yang ditujukan bagi peserta didik Sekolah Dasar. Materi pembelajaran dalam bentuk *e-busybook* yang dirancang sebagai inovasi baru untuk mengimplementasikan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi di SDN 182/1 Hutan Lindung. Media pembelajaran ini mencakup teks, gambar, dan animasi. *E-busybook* dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik secara tatap muka di kelas maupun daring, dan dapat diakses kapan saja sesuai dengan kebutuhan serta capaian belajar peserta didik. Dengan demikian, media ajar dalam bentuk *e-busybook* yang dikembangkan akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah keterbatasan dalam proses pengembangan penelitian ini:

1. Produk yang dikembangkan adalah media *e-busybook* berbasis *augmented reality*, yang difokuskan pada materi pembelajaran IPAS untuk kelas III, khususnya pada BAB II yang membahas tentang siklus hidup makhluk hidup. Dalam materi ini terdapat tiga topik pembelajaran.

2. Uji produk pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* dilaksanakan hanya di kelas III SDN 182/I Hutan Lindung.
3. Pengembangan produk media *e-busybook* berbasis *augmented reality* ini hanya difokuskan pada aspek validitas dan kepraktisan.
4. Terbatasnya animasi 3 dimensi pada aplikasi *assembler edu*

1.7 Definisi Operasional

1. Penelitian dan pengembangan, yang dalam bahasa Inggris disebut *research and development* (R&D), merupakan pendekatan penelitian yang umum diterapkan di lingkungan akademis untuk merancang serta mengevaluasi efektivitas sebuah produk.
2. *E-busybook* merupakan versi digital dari buku aktivitas yang dilengkapi dengan gambar berwarna, teka-teki bergambar, dan permainan interaktif yang mendidik, yang berisi materi pembelajaran. Buku ini umumnya dirancang untuk anak-anak.
3. *Augmented reality* adalah sebuah teknologi yang menyatukan realitas fisik dengan lingkungan virtual. Secara sederhana, *augmented reality* (AR) menyajikan objek dalam bentuk video atau gambar ke dalam realitas fisik dalam format tiga dimensi.
4. Media merupakan sarana yang menggabungkan kebutuhan akan teknologi dan komunikasi dengan keinginan akan hal-hal yang modern. Ini disebabkan oleh pengaruh signifikan media terhadap sektor pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.