**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memegang peran utama dalam kehidupan dan merupakan elemen utama. Dengan terlibat dalam aktivitas pendidikan, manusia mencapai kemajuan dan perkembangan di berbagai bidang. Proses pendidikan terus berkembang, menunjukkan sifat dinamisnya. Sebuah sistem pendidikan yang tidak berkembang tidak dapat dianggap sebagai pendidikan. Pendidikan melibatkan tujuan, metode, dan sarana untuk membentuk individu yang dapat berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pemerintah perlu melakukan perubahan dalam sektor pendidikan, termasuk pengembangan kurikulum, untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. (Yuliyanti et al., 2022)

Kurikulum memiliki peran strategis dalam pendidikan formal di sekolah, memainkan peran sentral dalam mencapai tujuan pendidikan. Pengembangan Kurikulum Merdeka di Indonesia, mulai diperkenalkan pada 2020, merupakan upaya pemerintah untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran akibat pandemi Covid-19. Kebijakan ini mendapat dukungan luas dari berbagai pihak, termasuk akademisi, praktisi pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya. Berdasarkan keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Nomor

262/M/2022 tentang perubahan atas keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum

dalam rangka pemulihan pembelajaran dipaparkan bahwasannya terjadinya

1

perubahan kurikulum. Merdeka Belajar, diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada 2019, adalah langkah awal untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum disesuaikan dengan prinsip-prinsip Merdeka Belajar. Peran guru sangat penting sebagai agen perubahan, memudahkan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam Kurikulum Merdeka Belajar, lembaga pendidikan perlu memiliki fleksibilitas, tidak terikat pada perangkat baku, dan memperhatikan kesiapan SDM. Pembuatan program kegiatan pembelajaran, peran guru sebagai penggerak (tatap muka dan pengumpulan tugas), serta kesepakatan kelas dan sekolah menjadi kunci. Kegiatan pembelajaran harus menghasilkan output sesuai kesepakatan kelas, dengan aturan, konsekuensi, dan dukungan dari orang tua, komite, dan pendidik. (Andari, 2022)

Oleh karena itu, perencanaan yang teliti dalam memanfaatkan media pembelajaran menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses. Penting bagi guru untuk menyadari bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu, melainkan elemen penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran dapat menjadi monoton, dan prosesnya mungkin tidak akan berjalan dengan efektif, sehingga peserta didik dapat dengan mudah merasa jenuh.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Dalam pembelajaran, guru umumnya menggunakan berbagai jenis media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara lebih jelas kepada peserta didik. Penggunaan media

pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi baru, bahkan berpotensi memberikan dampak psikologis yang positif pada proses pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai menjadi kunci penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efisien. Dengan mengoptimalkan media pembelajaran, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. (Wulandari et al., 2023)

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum menggabungkan materi IPA dan IPS menjadi satu tema pembelajaran. IPAS adalah mata pelajaran yang ada dalam struktur kurikulum merdeka karena IPA mempelajari alam dan sangat berkaitan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran Ilmu IPAS adalah jenis pembelajaran gabungan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema pembelajaran membuat tujuan materi IPA yang seharusnya mempelajari tentang alam, namun pada pembelajaran IPAS harus sangat terkait dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS pasti akan membantu pemerintah Indonesia meningkatkan literasi dan numerasi siswanya. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang pembelajaran IPAS yang menarik dan berfokus pada peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran IPAS. (Suhelayanti, Rahmawati, Z, Tantu, & dkk, 2023).

Bagi beberapa siswa pembelajaran IPAS khususnya pada materi Sitem

Pencernaan Manusia terasa sangat membosankan jika disajikan hanya dengan

memberikan materi-materi dari buku pelajaran. Banyak siswa yang menjadi pasif dan memilih bermain dengan temannya ketika guru menjelaskan atau sedang menuliskan materi di papan tulis. Hal ini juga diperkuat berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas V di SD, siswa mengatakan bahwa dalam materi pembelajaran IPAS khususnya pada materi yang berhubungan dengan sistem pencernaan manusia. Banyak siswa merasa bingung dengan materi tersebut karena materi yang disampaikan terlalu kompleks, sehingga mereka kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, banyak organ dalam materi ini yang sulit dipahami tanpa visualisasi yang jelas. Oleh sebab itu siswa membutuhkan suatu media yang dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga membuat siswa menjadi aktif dan lebih tertarik selama proses pembelajaran.

Peneliti melakukan wawancara juga terhadap guru Kelas V di SD Negeri

104241 Syahmad dan diperoleh gambaran proses pembelajaran, di antaranya media pembelajaran yang biasa digunakan guru baru sebatas buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Media pendukung tersebut diberikan untuk berlatih belajar mandiri siswa. Pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran ceramah sehingga guru belum optimal dalam mengemas pembelajaran terutama dari segi media yang digunakan. Proses pembelajaran seperti di atas diduga menyebabkan minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat tidak lebih dari 50% siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar siswa yang hanya tuntas 38% saja, sehingga 62% siswa belum tuntas dalam pembelajarannya. Siswa juga masih

cenderung kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini diakibatkan karena media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi yang masih monoton dengan buku saja.

Berdasarkan hasil data diatas, satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, terutama saat menjelaskan materi Sistem Pencernaan Manusia. Pendekatan pembelajaran IPAS dianggap efektif karena menyentuh dimensi afektif, emosi, fisik, dan akademik siswa secara terpadu. Media *Augmented Reality* (AR) diusulkan sebagai solusi, karena dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik. Media *Augmented Reality* (AR) menggabungkan pandangan objek fisik dengan informasi virtual, menciptakan benda maya yang memberikan informasi yang dapat diterima oleh siswa. Kelebihan Media *Augmented Reality* (AR) meliputi kemudahan pengoperasian, biaya terjangkau, kemampuannya membuat objek terlihat nyata dan bisa diakses secara gratis. Penggunaan Media *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa khususnya pada materi sistem pencernaan manusia, menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menarik minat siswa pada proses pembelajaran dengan judul “**Pengembangan Media *Augmented Reality (AR)* Pada Materi Sistem Pencenaan Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas V SD**”

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa tujuan masalah yaitu :

1. Guru menggunakan media hanya dengan buku paket dan Lembar Kerja

Siswa (LKS).

2. Terdapat beberapa siswa yang masih menunjukkan minat belajar yang rendah saat pembelajaran berlangsung.

3. Siswa masih cenderung pasif atau kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

4. Guru masih belum optimal dalam mengemas pembelajaran, dari segi media yang digunakan.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas yang telah dikemukakan agar permasalahan yang akan dikaji lebih terarah dan tidak terlalu luas dan dapat memperoleh gambaran yang jelas, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu “Mengembangkan media pembelajaran yang didalamnya akan dikemas dengan baik pembelajaran sistem pencernaan manusia yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar belajar siswa”.

**1.4 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

*(AR)* pada materi sistem pencernaan manusia?

2. Apakah Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SD?

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Augmented Reality (AR*?

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR)?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk Media *Augmented Reality* (AR) pada materi sistem pencernaan manusia.

2. Untuk mengetahui bahwasannya dengan Media *Augmented Reality* (AR)

dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SD

3. Untuk menganalisis kelayakan materi pembelajaran sistem pencernaan manusia yang dikembangkan menggunakan *Augmented Reality* (AR).

4. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada sistem pencernaan manusia.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian menjelaskan seberapa besar manfaat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

**1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang diperoleh dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat memberikan masukan berupa konsep-konsep sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang pendidikan. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

**1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah manfaat yang dapat dirasakan secara langsung saat penelitian. Secara praktisi penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti. Penjelasan selengkapnya mengenai manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mempermudah siswa dalam memahami materi Sistem Pencernaan Manusia dengan menggunakan media *Augmented Reality (AR)*, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

2. Bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Membantu memberikan suatu pedoman untuk dapat lebih baik dalam mengelola tahap demi tahap proses pembelajaran yang dilakukan dengan lebih efektif.

b. Hasil penelitian dapat menjadi tolak ukur dan bahan pertimbagan guna melakukan pembenahan dan koreksi diri untuk pengembangan profesionalisme guru dalam melaksanakan tugasnya.

c. Sebagai kontribusi untuk memacu guru dalam meningkatkan perannya dalam kegiatan belajar mengajar melalui penguasaan materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

3. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti dari penelitian ini yaitu :

a. Memberikan pengalaman dan mengelola pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada materi Sistem Pencernaan Manusia serta untuk menjadi seorang pendidik.

b. Untuk dijadikan sebagai bahan acuan penelitian pada tahap selanjutnya dengan melihat aspek yang belum diteliti.

**1.7 Spesifikasi Produk**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan sebuah media dari hasil pengembangan Media *Augmented Reality* (AR) yang dilakukan oleh peneliti untuk mata pelajaran IPA kelas V yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media menyatakan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Materi

Materi yang ada pada media *Augmented Reality* (AR) yang akan dikembangkan yaitu Sistem Pencernaan Manusia

2. Media

Media yang dikembangkan yaitu Media *Augmented Reality* (AR) dengan menggabungkan gambar-gambar berupa gambar 3D serta tulisan dan video di dalam satu media dengan menggunakan teknologi

3. Pengguna

Media *Augmented Reality* (AR) ini dapat digunakan oleh guru dan siswa, hal ini dikarenakan penggunaannya dapat digunakan dimana saja jika memiliki *barcode* media tersebut. Media ini akan diberikan berupa *barcode*, *link* serta berupa kartu yang dimana akan terdapat barcode dari setiap organ.

4. Rancangan

Rancangan dalam pembuatan media yaitu :

a) Media yang akan dikembangkan atau akan dibuat menggunakan *Assembler Edu* yang dapat di *download* pada *play store* jika menggunakan *Handphone* dan jika menggunakan laptop dapat melalui *website Assembler Edu* yang dapat di cari di google. Karena dalam penelitian ini menggunakan laptop maka pengembangan media dilakukan melalui *website Assemblr Edu.*

b) Dalam Media *Augemented Reality* (AR) yang akan dibuat terdapat gambar anatomi tubuh manusia dan gambar organ sistem pencernaan, dimana akan diberikan atau akan tercantum juga penjelasan-penjelasan atau materi pembelajaran dalam media tersebut dan juga akan di desain dengan menarik dari segi warna *background* lembar kerja maupun tambahan *background sound effect* yang dapat membuat siswa semakin

tertarik dengan media tersebut.

5. Objek dalam Media

Objek yang akan dicantumkan dalam media adalah gambar anatomi tubuh manusia (*Human Anatomy*), gambar organ sistem pencernaan (*Digesstive System*) yang dimana akan dibuat dalam bentuk 3 dimensi

6. Perangkat yang Digunakan

Perangkat yang akan digunakan untuk menjalankan media dapat berupa laptop berserta infokusnya atau dapat diakses juga melalui HP asal mempunyai *barcode* media tersebut dan *barcode* nantinya dapat di scan melalui aplikasi *Assemblr Edu.*