

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting yang dibutuhkan manusia untuk berkembang dan tidak terbelakang dalam segala hal terutama dalam segi pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan belajar sampai akhir hayat. Pendidikan dibutuhkan dimanapun dan kapan pun. Seperti yang terdapat dalam undang-undang tentang system Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas dan kapasitas seseorang dan tujuan pendidikan adalah menumbuhkan dan meningkatkan sumber daya yang sudah ada di dalam diri seseorang tersebut melalui kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pendidikan diharapkan seseorang atau individu dapat menumbuhkan sikap serta perilaku inovatif dan kreatif agar dapat merubah pengetahuan, tingkah laku maupun keterampilannya agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaruan dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju, berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk juga media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik untuk digunakan dan semakin ringkas namun tidak mengurangi esensi dari materi yang akan disampaikan (Sidik M. Fauzan, Vivianti, 2021 : 14).

Teknologi merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan didalam kehidupan masyarakat pada masa sekarang. Pergeseran pola hidup, kebiasaan serta tren teknologi yang berlaku dimasyarakat memiliki andil dimana teknologi tersebut memang sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat sehari – hari (Permana R, et al, 2022 : 7)

Dampak dari perkembangan teknologi informasi terhadap dunia pendidikan dapat kita lihat dengan penggunaan media belajar berbasis

teknologi yang inovatif. Penggunaan teknologi informasi di dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar yang tidak hanya berpatokan kepada guru ataupun buku tetapi dapat dikolaborasikan dengan penggunaan teknologi yang memadai.

Proses pembelajaran berbasis teknologi ini juga tidak terlepas dari peran manusia dalam hal ini guru. Agar proses pembelajaran berbasis teknologi ini bisa dilakukan dengan efektif maka diperlukan peran guru di dalamnya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru merupakan orang berperan penting dalam mengajar, mendidik, dan membimbing peserta didik. Seorang guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran yang efektif dan inovatif merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan membantu siswa untuk memahami lingkungan di sekitarnya, mengembangkan kemampuan analisis, dan mengembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam praktiknya sering kali ditemukan kendala yang dapat menghambat tujuan pembelajaran. Salah satu kendala yang sering ditemukan adalah kurangnya keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak dapat menyampaikan isi dari materi yang diajarkan. Akibat keberlanjutan dari masalah ini adalah peserta didik yang tidak memahami materi pembelajaran malas atau tidak lagi menanyakan materi yang berlalu sehingga hasil belajar yang selama ini dijadikan sebagai pedoman untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik menjadi tidak memuaskan. Hal ini menyebabkan kegagalan dalam pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa serta berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Tabel 1.1
Rata-Rata Nilai UAS Mapel IPS Peserta Didik Kelas VIII-G
Semester Genap-Ganjil UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli
Tahun 2023/2024

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Rata-Nilai Ujian		Kategori	KKTP MP
			UTS	UAS		
2023/2024	Ganjil	VIII-G	70,2	72,00	Tidak Tuntas	78
2023/2024	Genap	VIII-G	70,00	71,50	Tidak Tuntas	78

(Sumber: Olahan Peneliti)

Berdasarkan data di atas terbukti bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII-G masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam peningkatan hasil belajar peserta didik UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Kelas VIII-G.

Penggunaan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari terlebih-lebih dalam penerapan kurikulum merdeka saat ini. Hal ini juga perlu dilakukan agar proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton dan membosankan. Penggunaan teknologi yang terampil dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga berdampak kepada peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memungkinkan guru untuk memberikan pengajaran yang lebih efektif dan efisien, dimana guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kolaboratif antara gambar, video, dan animasi untuk mengajarkan materi pembelajaran dengan cara yang lebih jelas dan menarik.

Dilihat dari penjelasan di atas penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif merupakan salah satu faktor yang menimbulkan masalah, dimana guru atau tenaga pendidik jarang menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Sehingga tenaga pendidik diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik. Salah satu hal yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu berupa penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah alat atau bahan yang menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran teknologi diantaranya yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*.

Augmented Reality merupakan penambahan objek virtual dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata dengan cara diproyeksikan dalam waktu bersamaan. Penggunaan *Augmented Reality*

dalam proses pembelajaran dinilai sangat menarik dan inovatif. *Augmented Reality* lebih banyak menggunakan animasi berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli, baik dari pengamatan langsung maupun dari hasil wawancara guru mata pelajaran IPS, sekolah sudah difasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Dan penggunaan media teknologi sudah pernah diterapkan oleh beberapa guru hanya saja penerapan teknologi ini terbatas dan tidak berkelanjutan. Hal ini disebabkan karena adanya keterbatasan guru dalam penggunaan dan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis teknologi sehingga masih ada penggunaan media pembelajaran teknologinya kurang optimal khususnya di mata pelajaran IPS Terpadu.

Penggunaan media yang tidak sesuai dengan materi, presentasi yang terlalu singkat, dan kegiatan pembelajan secara konvensional dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang beragam juga mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, serta kurangnya keterampilan guru dalam menguasai dan memperbarui media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi masa kini juga turut berkontribusi terhadap buruknya hasil belajar siswa. Banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS melibatkan banyak membaca, menulis dan menghafal yang menyebabkan kebosanan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan benar dapat memberikan proses pembelajaran yang tepat sasaran, teratur, dan menyenangkan bagi siswa.

Dilihat dari permasalahan di atas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif menjadi salah satu solusi untuk membangun minat belajar siswa serta penggunaan metode pembelajaran dua arah dapat membuat siswa berfikir kritis dan terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran teknologi yang interaktif dan menarik yaitu *Augmented Reality*. Penggunaan Media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dinilai baik diterapkan

pada mata pelajaran IPS khususnya kelas VIII karena dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga muncul keingintahuan yang mendalam.

Berdasarkan dari latar belakang di atas , maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli dengan judul “ **Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1Gunungsitoli T.P. 2024/2025**”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diuraikan beberapa hal yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat.
2. Kurangnya penguasaan dan pemahaman guru terhadap media pembelajaran.
3. Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
4. Media Pembelajaran *Augmented Reality* belum diterapkan pada mata pelajaran IPS Terpadu.
5. Hasil belajar siswa tidak tuntas.

1. 3. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan tenaga maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Hasil belajar siswa tidak tuntas

1. 4. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPS Terpadu
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?

1. 6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau wawasan ilmu pengetahuan terkait tugas guru dalam mengasah kemampuan belajar siswa sampai dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.

2. Manfaat Secara praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

b. Bagi Pendidik

Sebagai masukan untuk meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam proses pembelajaran di kelas melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil pelajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran dan menejadi bekal peneliti sebagai calon pendidik dalam menjalankan praktik mengajar dalam institusi formal yang sesungguhnya.