

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam zaman globalisasi saat ini, pendidikan memiliki peran yang begitu penting dalam meningkatkan kualitas generasi yang sangat penting dalam meningkatkan produk generasi muda yang akan meneruskan peran dalam negara ini. Generasi muda yang mendapatkan pendidikan berkualitas tinggi dapat berkontribusi pada kemajuan pendidikan. Pasal 1 Undang-undang Dasar 1945 menyatakan bahwa pendidikan usaha upaya yang sengaja dan direncanakan untuk membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran, memiliki peran dalam memungkinkan siswa aktif untuk mengembangkan aspek potensi mereka secara aktif untuk memiliki aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang positif, dan keterampilan yang berguna bagi individu, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang memiliki kualitas yang baik diharapkan mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan berpikir analitis, kritis, logis, dan kreatif sehingga mereka dan proaktif menghadapi tantangan dari kemajuan zaman yang semakin kompleks. Saat ini kebutuhan dalam pembelajaran revolusi industri sebagai bentuk mendukung pembelajaran yang sangat dibutuhkan. Kolaborasi antara manusia dan teknologi memungkinkan lahirnya peluang-peluang baru. Dalam konteks pembangunan negara, pendidikan memiliki peran sentral. Pendidikan suatu salah satu elemen krusial dalam upaya membangun suatu negara. Indikator keberhasilan pendidikan ialah tingginya minat belajar siswa. Motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan oleh tingkat minat belajar yang tinggi pada gilirannya.

Minat siswa dalam proses pembelajaran memiliki peran yang mendorong mereka untuk belajar dengan lebih bersemangat, karena ketertarikan ini dapat mengakibatkan siswa memberikan perhatian lebih pada materi pembelajaran, akibatnya, mereka mampu menjaga fokus dalam belajar dan terhindar dari gangguan eksternal yang dapat mengganggu konsentrasi. Ini juga berdampak pada peningkatan daya ingat terhadap konten pelajaran serta mencegah rasa bosan dalam

proses pembelajaran, sesuai dengan pandangan Gie (2002). Pandangan yang serupa juga dinyatakan oleh Dimiyanti, dan rekan-rekannya (1999), yang menganggap minat belajar berperan sebagai dorongan yang memengaruhi tingkat kepuasan siswa dalam proses belajar. Peran guru dalam konteks pembelajaran meliputi menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar mereka mampu melakukan interaksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia. Adanya interaksi tersebut dapat diwujudkan melalui penerapan Metode pembelajaran yang beragam dan pemanfaatan multimedia. Dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa, hal ini secara alami akan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran.

Berdasarkan dari penjeasan di atas, bisa dipahami bahwa disimpulkan proses pembelajaran pendidikan sangatlah penting dalam menciptakan suasana belajar yang memberikan arahan dan dorongan kepada siswa untuk mendorong mereka sehingga mereka mampu melakukan interaksi dengan berbagai sumber pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia.

Berkaitan dengan hal di atas, adanya permasalahan yang ditemukan oleh peneliti Lanusi (2018) yaitu tren menurunnya minat belajar siswa telah menyebabkan konsekuensi terhadap rendahnya hasil pencapaian akademis yang diperoleh oleh para siswa. Dua alasan utama terkait masalah rendahnya minat belajar siswa adalah kurangnya daya Tarik dalam penyampaian materi pelajaran dan kurangnya upaya kreatif dan inovatif dari guru dalam mengelola kelas. Kemudian berkaitannya juga dengan hasil observasi Ampaka (2023), bahwa Pemanfaatan alat atau sarana dalam kegiatan belajar-mengajar masih belum optimal di lingkungan sekolah. Media yang digunakan dalam proses belajar masih terbatas pada metode sederhana seperti media gambar. Adapun peneliti dalam proses pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SDN 042 Gambir terdapat siswa yang tidak menyukai beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu IPAS karena guru lebih banyak menjelaskan materi tanpa adanya kolaborasi berupa media. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

Dari konteks di atas, dapat dinyatakan bahwa peran guru berada pada posisi krusial dalam mengembangkan sumber daya manusia. Guru dihadapkan pada tuntutan untuk terus mengikuti kemajuan konsep-konsep baru dalam bidang

pendidikan, serta memiliki peran signifikan sebagai pendidik dan fasilitator pembelajaran bagi siswa. Selain itu, guru juga berperan sebagai pembimbing dalam mengarahkan perkembangan potensi peserta didik.

Menurut Usman (2021) menyatakan “Pembelajaran adalah suatu proses timbal balik yang terjadi dalam lingkungan pendidikan dengan tujuan pencapaian Interaksi saling mempengaruhi antara guru dan siswa untuk tujuan tertentu menjadi prasyarat esensial bagi kelancaran proses belajar mengajar”.

Proses pendidikan berpusat pada proses belajar mengajar di mana peran guru sangat sentral. Dalam dinamika belajar mengajar, terhadap suatu kesatuan antara aktivitas siswa yang belajar dan peran guru yang mengajar. Kedua aktivitas inti ini saling terhuung dan mendukung, serta memiliki dampak signifikan terhadap jumlah dan kualitas pengajaran yang diberikan. Oleh karena itu, sangatlah penting bagi guru untuk merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang kreatif juga terdapat media yang mendukung dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas siswa, diperlukan kemampuan guru dalam mengatur proses pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keterampilan ini menjadi penting karena siswa merupakan fokus utama dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif adalah “meningkatkan minat belajar siswa”.

Minat belajar merupakan dorongan yang muncul dari rasa antusias dan keterhubungan siswa terhadap suatu aktivitas atau materi, yang muncul secara alami tanpa adanya tekanan dari luar. Minat belajar berfungsi sebagai pendorong internal bagi individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka. Minat ini tumbuh karena keinginan untuk memahami dan mengetahui hal-hal baru, dan ini memotivasi serta membimbing siswa untuk lebih serius dan fokus dalam upaya belajar (Iskandar, 2012:181).

Salah satu elemen krusial yang berperan dalam proses pembelajaran adalah minat belajar. Jika seseorang memiliki minat dalam suatu materi pembelajaran, maka mereka akan fokus dan berusaha untuk memahami materi tersebut. Dengan demikian, minat belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar

siswa. Sebaliknya, jika seorang siswa tidak tertarik pada pembelajaran tertentu, mereka cenderung merasa sulit dan tidak menarik. (Jannah, 2020).

Menurut Gustina (2020) dalam penelitiannya diungkapkan bahwa minat belajar siswa masih kurang, hal ini disebabkan oleh fakta bahwa para pelajar merasa jenuh dengan cara pengajaran yang digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pendekatan yang umumnya diterapkan oleh guru masih cenderung konvensional, di mana guru seringkali memberikan tugas kepada siswa tanpa terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran.

Minat belajar siswa terdapat pada media yang mereka senangi meyakini bahwa siswa gembira ketika menggunakan representasi visual benda nyata dalam proses belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu menerapkan Metode pembelajaran multimedia. Pembelajaran multimedia adalah hasil kombinasi beberapa jenis media seperti teks, gambar, video, dan sebagainya yang diintegrasikan menjadi format digital. Fungsinya adalah untuk mengkomunikasikan informasi, termasuk untuk keperluan pendidikan. Menurut Surjono (2017), multimedia pembelajaran merupakan suatu rencana pembelajaran yang menggabungkan penggunaan berbagai jenis file digital, termasuk teks dan animasi, untuk menciptakan bentuk interaksi. Fungsi dari multimedia adalah menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dan efektif dalam penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami. Media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, dapat menjadikan proses pembelajaran yang berulang dan monoton dapat mengakibatkan suasana di kelas menjadi kurang kondusif. Inilah sebabnya mengapa kekurangan minat belajar sehingga kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran yaitu minat belajar.

Media pembelajaran yang sedang berkembang pesat saat ini adalah *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan komponen dari dunia nyata dengan elemen virtual, menghasilkan pengalaman interaktif yang memperluas dimensi pembelajaran. Penggunaan *Augmented Reality* merupakan bentuk teknologi yang menggabungkan unsur virtual dengan objek nyata. Salah satu sektor yang memanfaatkan teknologi AR ini adalah pendidikan, di mana teknologi ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk

membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Mustiqin (2017), memanfaatkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat menghasilkan peningkatan minat dan proses pembelajaran bagi peserta didik. Faktor ini dapat diatribusikan pada kemampuan AR dalam memberikan elemen hiburan yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar. Di samping itu, AR juga memungkinkan keterlibatan tingkat konsentrasi mereka. Terobosan ini terus berkembang dalam pengaplikasiannya dalam pendidikan. AR merupakan pendekatan yang memiliki potensi besar untuk diimplementasikan dalam lingkungan pendidikan pada masa kini (Chen et al, 2016).

Hasil penelitian Pringgar (2020, hlm. 328) dapat disimpulkan Metode pembelajaran yang melibatkan teknologi berbasis *Augmented Reality* dianggap sangat berharga karena dianggap mampu meningkatkan berpikir serta keterampilan berpikir kritis siswa, yang pada akhirnya dapat membantu mereka dalam memecahkan masalah sehari-hari. Penggunaan modul pembelajaran yang mengandalkan *Augmented Reality* memberikan dampak positif yang nyata pada peningkatan mutu pembelajaran siswa. Fakta ini disokong oleh berbagai penelitian yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta prestasi akademik siswa. Menurut Aryani, dkk (2019, hlm. 10) dalam penelitiannya peserta didik yang menggunakan media *Augmented Reality* menunjukkan minat yang lebih besar karena media ini menghadirkan gambar-gambar yang realistis dan juga suara yang mendukung, menjadikan perhatian peserta didik tertuju dan minat mereka dalam belajar hal-hal baru meningkat.

Manfaat pembelajaran dengan memanfaatkan media berupa *Augmented Reality* yaitu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang kurang disenangi dengan melakukan langkah eksperimen yang diberikan pendidik, hal tersebut agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu penelitian ini, peneliti tertarik untuk meneliti seberapa pengaruhnya media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini pun ingin mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah menerapkan media *Augmented Reality* dalam konteks pembelajaran. Dengan dasar informasi dari atas, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian yang

berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan sebelumnya, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton.
2. Kurangnya Minat belajar siswa dan motivasi belajar.
3. Merancang media pembelajaran yang kurang inovatif, sebelum proses pembelajaran di lakukan.
4. Proses pembelajaran belum menggunakan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## **C. Batasan Masalah**

Dari pada itu analisis permasalahan yang telah dilakukan, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penerapan Media *Augmented Reality*
2. Meningkatnya minat belajar siswa setelah diterapkannya media *Augmented Reality*

## **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas maka masalah yang muncul dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan tujuan yang perlu dicapai dalam suatu penelitian. Dengan Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian sebagai berikut:

### **1. Tujuan Penelitian Umum**

Mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## **2. Tujuan Penelitian Khusus**

1. Mengimplementasikan bagaimana penggunaan dan penerapan media *Augmented Reality* agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Mengetahui apakah media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan dalam peningkatan proses pembelajaran di sekolah dasar pada umumnya.

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menerapkan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu penelitian ini mengupayakan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga terwujudnya pencapaian.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang konkret bagi siswa, guru, peneliti, serta sekolah dan lembaga dengan media *Augmented Reality*, sebagai berikut:

#### **a. Bagi siswa**

Penelitian ini menciptakan proses belajar siswa yang menyenangkan dengan media *Augmented Reality* sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

#### **b. Bagi Guru**

Memberi gambaran kepada guru bagaimana cara mengimplementasikan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### **c. Bagi Sekolah**

Memberikan perubahan serta meningkatkan kualitas pendidikan.

#### **d. Bagi peneliti**

Peneliti dapat menambah pengalaman serta wawasan dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam usaha untuk meningkatkan minat belajar pada siswa dengan pengaruh media *Augmented Reality*.

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah penjelasan yang memberikan panduan konkret dan terukur mengenai suatu konsep atau variabel dalam penelitian terhadap variabel atau kontrak yang akan diteliti dengan memberikan arti menurut pandangan peneliti:

### **1. Minat Belajar siswa**

Definisi merupakan perasaan antusias dan koneksi emosional (Slameto, 2010). Dalam konteks belajar, minat belajar mencerminkan ketaatan terhadap proses pembelajaran, baik melalui pengaturan jadwal belajar atau dedikasi untuk berusaha dengan tekun (Olivia, 2011).

Menurut Slameto (2010), ada empat indikator yang bisa digunakan untuk mengukur minat belajar, yaitu hubungan emosional terhadap pembelajaran, fokus saat belajar, motivasi untuk belajar, dan pengetahuan. Hubungan emosional terhadap pembelajaran merujuk pada bagaimana seseorang merasa terhubung dengan materi pelajaran. Ketika seseorang berminat pada pelajaran, mereka cenderung merasa terkait dan terlibat secara emosional. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya mendekati pelajaran dengan antusiasme dan tanpa beban pikiran.

### **2. Media *Augmented Reality***

Menurut Azuma (2008) mendefinisikan *Augmented Reality* merupakan penggabungan elemen dari dunia nyata dan elemen virtual di dalam lingkungan fisik. Penggunaan antara objek nyata dan virtual terjadi melalui teknologi tampilan yang sesuai, dan interaktivitas diaktifkan melalui perangkat input tertentu. Integrasi yang sukses antara elemen-elemen ini membutuhkan eksplorasi yang efektif dalam hal desain dan implementasi.

(Wardani, 2015) mengartikan *Augmented Reality* (AR) sebagai teknologi yang mengintegrasikan objek maya dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan fisik yang tiga dimensi, kemudian memvisualisasikan objek-objek maya tersebut di dalam lingkungan nyata.

### **3. Media Pembelajaran**

Dalam pandangan (Surayya, 2020), alat ini memiliki kemampuan untuk mendukung proses belajar-mengajar dan berperan dalam memperjelas pesan atau



informasi yang disampaikan, dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah elemen yang memiliki sifat meyakinkan dalam menyampaikan pesan dan dapat merangsang pemikiran. Perasaan minat dari audiens atau siswa diaktifkan sehingga mendorong terjadinya proses belajar pad mereka.