BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena alam. Mata pelajaran ini berperan sebagai sarana pengenalan awal terhadap konsep-konsep dasar sains secara sederhana dan terstruktur. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran IPA idealnya bersifat kontekstual dan berbasis pada pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan siswa.

IPA berperan dalam mengenalkan prinsip kerja alam secara logis dan ilmiah kepada anak-anak, serta membentuk pola pikir rasional sejak usia dini. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran IPA perlu mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, Di samping itu, Untuk memperkaya pengalaman belajar Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebaiknya difokuskan pada pencapaian tujuan yang bersifat komprehensif, yaitu pengembangan kepribadian peserta didik secara menyeluruh.

IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari berbagai fenomena dan unsur yang terdapat di alam serta proses-proses yang terjadi di dalamnya. Studi tentang IPA memiliki peran yang sangat penting karena aktivitas manusia selalu berkaitan erat dengan lingkungan alam, Mengingat ketergantungan hidup manusia pada

alam, maka pembelajaran IPA menjadi mata pelajaran esensial yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas(Kusumaningrum,2018:59).

Menurut (urbafani & rizie 2022:2) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar seharusnya tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan konsep-konsep IPA, tetapi juga memberikan penekanan pada proses penemuan atau eksplorasi oleh peserta didik. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi secara teoritis,

Menurut (Annisa & Wakijo 2019:77-83) Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana interaksi yang terjadi bersifat satu arah, Sedangkan menurut Prastya,Sudarmianti,& Sumarmi dalam fadilah (2021:322) yakni dari guru kepada siswa saja. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, tidak dapat dipungkiri terdapat berbagai kendala ya

ng menghambat efektivitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang dan mengembangkan kompetensi siswa khususnya dalam ranah kognitif. Penggunaan media yang tepat diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keaktifan serta motivasi siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran IPA

Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari akan memudahkan siswa dalam mengenal dan memahami berbagai bentuk fenomena alam Kurniawati, et al. (2019),. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peranan penting dalam kehidupan karena dapat diaplikasikan dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, IPA juga melatih peserta didik

Menurut (urbafani & rizie 2022:2) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep IPA, melainkan juga memberikan penekanan pada proses penemuan oleh siswa. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga menguasai keterampilan serta mengembangkan perilaku ilmiah yang relevan dengan IPA.

Menurut (Annisa & Wakijo 2019:77-83) Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab secara terbatas dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya inisiatif Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan mengenai bagian materi yang masih belum mereka pahami sebagai bentuk partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. menurut Prastya,Sudarmianti,& Sumarmi dalam fadilah (2021:322). Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan

berlangsung secara satu arah, yakni dari guru kepada siswa tanpa adanya interaksi dua arah yang aktif. Selain itu, IPA juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, dan kreatif pada peserta didik Meskipun demikian

masih ditemukan sebagian peserta didik yang mengalami hambatan dalam memahami dan mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam optimalisasi proses pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan Media pembelajaran berupa alat peraga berperan penting dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep pelajaran secara lebih konkret dan nyata. konsep secara konkret.

Kurangnya fasilitas laboratorium mini di sekolah dasar juga menjadi hambatan yang signifikan dalam pelaksanaan kegiatan praktikum. Selain itu, padatnya kurikulum sering kali membatasi ruang gerak guru dalam mengembangkan eksperimen dan kegiatan pembelajaran yang lebih kontekstual serta bermakna bagi siswa.

Dalam hal ini, guru perlu memahami gaya belajar masing-masing peserta didik agar strategi pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam

proses pembelajaran IPA. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka,

Ketika media membawa informasi yang bersifat instruksional atau memiliki tujuan edukatif, maka media tersebut dikategorikan sebagai media pembelajaran (Winarni, 2018: 219). Dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi kenampakan alam, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu inovasi media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar ters ebut adalah teknologi ***Augmented Reality*** **(AR)**, yang mampu menghadirkan objek pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

(Fajri, 2017). Dalam era globalisasi yang ditandai oleh kemajuan pesat di berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam sektor teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan Media pembelajaran sendiri berperan sebagai alat perantara yang menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik. Ketika media tersebut mengandung muatan instruksional dan bertujuan mendukung proses pengajaran, maka ia dikategorikan sebagai media pembelajaran (Winarni, 2018: 219). Kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah

melahirkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan *Augmented Reality (AR)* sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif. Teknologi AR memungkinkan integrasi antara objek nyata dan elemen virtual dalam satu tampilan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Hal ini menegaskan pentingnya integrasi media inovatif seperti AR dalam mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi dan eksplorasi yang lebih nyata.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi di bidang komunikasi dan informasi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) ke dalam lingkungan dunia nyata yang bersifat tiga dimensi (3D). Menurut Usmaedi et al. (2020), pemanfaatan teknologi AR sangat krusial karena kemampuannya untuk merealisasikan objek virtual ke dalam dunia nyata secara nyata dan interaktif, sehingga objek-objek tersebut dapat dimanipulasi menjadi bentuk tiga dimensi yang memperkaya metode pembelajaran. Husnia dan Wibisono (2022) menyatakan bahwa penerapan media AR dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep bangun ruang pada tingkat sekolah dasar, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti melaksanakan penelitian ini dengan meman

faatkan media digital sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengevaluasi adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital, dengan judul penelitian. "**Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV di MI Nurul Huda Kota Bengkulu''**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti maka dapat didefinisikan masalah yaitu: Jarangnya guru menggunakan media pembelajaran sehingga tidak dapat menarik perhatian siswa

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mencakup pengaruh penggunaan Augmented reality terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajran IPA di MI Nurul Huda Kota Bengkulu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan dapat dirumuskan masalahnya yaitu '' Apakah terdapat pengaruh media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa?''

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* di MI Nurul Huda Kota Bengkulu

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

2. Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA dalam bentuk 3D secara langsung, sehingga bisa dijadikan tolak ukur untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Augmented reality*

terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA materi Penampakkan alam kelas IV di MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

3. Kegunaan praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat meningkatkan pemahaman dan keahlian dalam menerapkan secara langsung media *Augmented reality* pada muatan pembelajaran IPA dengan materi Penampakkan alam. Peneliti juga mengharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan informasi, pengetahuan dan wawasan bagi pendidik dan siswa.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat meningkatkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif dengan berbantuan media *Augmented reality*, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep penampakkan alam yang sulit dipahami.

Penelitian ini juga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sesuai dengan tuntutan era digital saat ini.

c. Bagi siswa

1) Disamping itu siswa dapat memahami konsep yang abstrak, pada muatan pembelajaran IPA materi penampakkan alam, sehingga dapat terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

2) Siswa juga dapat termotivasi karena pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah di akses melalui perangkat digital seperti *Smartphone*

4. **Teoritis**

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep penampakkan alam dalam bentuk 3D secara langsung, sehingga bisa dijadikan tolak ukur untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Augmented reality* terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA materi penampakkan alam kelas IV MI Nurul Huda Kota Bengkulu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU