

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam perspektif Islam, Allah SWT menegaskan bahwa orang-orang yang berilmu akan diangkat derajatnya, sebagaimana tercantum dalam firman-Nya pada Surat Al-Mujadillah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْتَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝۱۱

Artinya : “ Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019)

Menurut UNESCO (1997:21), “Education AS organized and sustained communication designed to bring about learning” (pendidikan merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yg didesain untuk menumbuhkan belajar). Pendidikan ialah hal yang

mempunyai peran krusial dalam kehidupan, sebab pendidikan ialah suatu upaya setiap insan buat mengumpulkan bekal sebesar dan sebaik mungkin buat menjalani kehidupan di masa depan kelak. Sebagaimana yg tercantum pada UU RI Nomor 20 Tahun 2003 wacana Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada Bab 1 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: "Pendidikan artinya perjuangan sadar serta bersiklus demi mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik atau siswa secara aktif menyebarkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta mempunyai kemampuan yg dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara."

Pada era digital saat ini kualitas pendidikan sebaiknya semakin maju untuk memudahkan jangkauan manusia dalam mencarinya. Dengan kemajuan teknologi ini tentunya tidak lepas dari peranan guru dalam pelaksanaannya. Karena pada zaman kecanggihan teknologi ini membutuhkan sosok guru yang dapat menyesuaikan perkembangan zaman dalam menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan. Dengan kemajuan teknologi ini tentunya sedikit banyak mengubah cara mengajar bagi guru dan belajar bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi dalam pembelajaran di era digital ini adalah IPAS.

Menurut Kemendikbud (2022), Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini. Pembelajaran IPAS dirancang untuk melatih siswa berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah, sehingga mereka memperoleh wawasan serta keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan nyata (Utama, dkk, 2024:158). Pembelajaran IPAS seharusnya diarahkan kepada pencapaian tujuan dalam arti luas yaitu pengembangan kepribadian siswa atau dianggap menggunakan peserta didik yang mempunyai literat ilmu dan teknologi atau melek terhadap sains dan teknologi.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 42 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti papan tulis, Lembar Kerja Siswa, serta buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, sebagian besar peserta didik terlihat pasif selama proses belajar berlangsung. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, tidak memperhatikan penjelasan guru dengan saksama, dan beberapa di antaranya tampak berbicara sendiri atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kurang menarik

perhatian siswa, sehingga menimbulkan kejenuhan dan rendahnya partisipasi dalam kegiatan belajar. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang kondusif dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS cenderung rendah. Kondisi ini semakin diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengajar cenderung jarang memanfaatkan media yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak secara konkret dan visual. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan sulit dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar nilai peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Padahal, pembelajaran IPAS sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan membutuhkan pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep ilmiah yang seharusnya dapat dijelaskan melalui pendekatan yang lebih kontekstual serta menyenangkan (Maharani & Mustika, 2024:4512). Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa selama ini belum pernah menggunakan media *Augmented Reality*, dan masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks dalam proses pembelajaran. Padahal, di era digital saat ini, sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat seperti

smartphone, sehingga pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis Android menjadi semakin relevan dan potensial untuk diterapkan.

Salah satu karakteristik peserta didik pada jenjang SD ialah ketertarikan mereka terhadap benda-benda nyata dan visual. Oleh karena itu, sangat krusial bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang bisa memvisualisasikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Salah satu media yang relevan dan potensial untuk digunakan yaitu media *Augmented Reality*. AR memungkinkan peserta didik untuk melihat objek tiga dimensi secara interaktif dalam lingkungan konkret, sehingga bisa meningkatkan daya tarik, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Mustika, 2015:277). Media *Augmented Reality* ini hampir sama dengan media film animasi, dimana film animasi juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menarik minat siswa dalam belajar dan memberikan nuansa yang baru bagi siswa (Handayani, dkk, 2019:346). Perbedaan dari kedua media ini yaitu terletak pada media atau perangkat yang digunakan, dimana *Augmented Reality* hanya membutuhkan handphone berbasis Android, sedangkan film animasi membutuhkan memori dan perangkat yang relatif besar seperti laptop, komputer atau LCD. Kelebihan dari media *Augmented Reality* ini salah satunya yaitu mudah

dioperasikan, dan menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital tanpa merubah bentuk dari suatu objek. Media *Augmented Reality* membentuk pembelajaran menjadi menarik serta memunculkan minat anak dalam belajar. Minat belajar merupakan rasa suka serta perhatian siswa dalam mengamati atau melakukan aktivitas belajar. Media AR dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman (Eliyanti, dkk, 2025:631). Misalnya pada materi Tumbuhan Sebagai Sumber Kehidupan, siswa dapat melihat langsung struktur dan bagian-bagian tumbuhan dalam bentuk tiga dimensi melalui media *Augmented Reality*. Siswa dapat memutar, memperbesar, dan mengamati hubungan antar bagian seperti akar, batang, daun, bunga, hingga buah secara visual dan interaktif. Melalui teknologi AR, siswa juga dapat melihat proses fotosintesis, pertumbuhan tanaman dari biji hingga dewasa, serta berbagai manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia seperti sebagai sumber makanan, oksigen, obat-obatan, dan bahan bangunan. Dengan demikian, penggunaan media *Augmented Reality* diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di SD.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ardief Candra Verdiatmoko (2025) dengan judul “Materi Pengantar Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented*

Reality pada Materi Struktur Spasial” menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, dengan rata-rata skor pretest meningkat dari 83,5 menjadi 66,25 pada posttest. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Yudis Ghifari (2025) dengan judul “*Augmented Reality Empire* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA” menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor pretest posttest yang signifikan dari 33,5 menjadi 82,92. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Annisa Ulfa Khaira (2025) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Konferensi PJOK Bidang IPA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas uji yang menggunakan AR dengan AR mengalami peningkatan berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Perbedaan antara temuan ini dengan temuan sebelumnya adalah bahwa temuan sebelumnya membahas tentang media *augmented reality* (AR). Sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kognitif seperti peningkatan skor pemahaman atau kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan belum banyak yang menitikberatkan pada aspek minat belajar siswa, terutama di tingkat kelas IV sekolah dasar dalam konteks pembelajaran IPAS. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media AR dalam meningkatkan minat belajar

pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV yang berlokasi di SDN 42 di Kota Bengkulu.

Keterbaharuan penelitian ini terletak pada fokus aspek afektif minat belajar, dibandingkan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan aspek kognitif. Selain itu, belum ada penelitian serupa di sekolah ini, sehingga memberikan kontribusi lokal dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Khususnya materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di kelas IV SDN 42 Kota Bengkulu.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat rendahnya minat belajar siswa yang masih menjadi tantangan besar dalam pembelajaran IPAS. Menghadirkan media AR dalam pembelajaran menjadi langkah inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung tertarik pada hal-hal visual dan interaktif.

Harapannya penelitian ini mampu memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media Augmented Reality juga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran modern yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi. Selain itu dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran IPAS maupun pelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan mengingat rendahnya minat belajar siswa yang masih menjadi tantangan besar dalam pembelajaran IPAS. Harapannya penelitian ini mampu memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media *Augmented Reality* juga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran modern yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi, serta dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran IPAS maupun pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka didapati idenntifikasi masalah, yaitu :

1. IPAS masih dianggap sulit.
2. Suasana kelas tidak kondusif selama pembelajaran berlangsung.
3. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran Berbasis Teknologi.

4. Kurangnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak menyimpang dari pembahasan, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Media *Augmented Reality* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu* yang digunakan sebagai media pembelajaran IPAS.
2. Minat belajar yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada indikator minat belajar, yaitu:
 - a. Perhatian siswa,
 - b. Ketertarikan siswa,
 - c. Perasaan senang dalam belajar, dan
 - d. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS.
3. Sedangkan Pembelajaran IPAS yang diteliti dibatasi pada materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan Di Bumi di kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media *augmented reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 kota Bengkulu ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh pemanfaatan media *augmented reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya tujuan dalam penelitian, maka penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan baik secara teoritis dan secara praktis :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran IPAS. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkuat teori bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran yang bersifat abstrak seperti IPAS di sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa

dalam mengikuti pembelajaran IPAS, khususnya pada tema “Tumbuhan Sebagai Sumber Kehidupan”.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis digital, serta mendorong integrasi teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan atau mengkaji lebih lanjut efektivitas media *Augmented Reality* dalam aspek pembelajaran lainnya, baik pada jenjang pendidikan dasar maupun jenjang yang lebih tinggi.