

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan karakter anak. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengenal berbagai mata pelajaran serta belajar keterampilan sosial dan nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di SD harus dirancang dengan baik agar menarik dan menyenangkan, sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi dan tetap termotivasi untuk belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi mulai memainkan peran dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Dengan pendekatan yang tepat, pendidikan di SD dapat memberikan bekal yang kuat bagi anak untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan menuntut adanya terobosan dalam penyampaian informasi, baik melalui peningkatan kualitas guru, inovasi pembelajaran, maupun penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung. Guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif agar peserta didik dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, yang mengatur Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai jenjang dan jenis pendidikan. Kompetensi Inti dalam peraturan ini mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, ruang lingkup materi setiap mata pelajaran disusun berdasarkan tingkat kompetensi tersebut guna memastikan pencapaian standar kompetensi lulusan (Permendikbud No. 21 Tahun 2016).

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu mengembangkan metode yang inovatif dan kreatif serta memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Badan Standar Nasional Pendidikan (2007) menegaskan bahwa pembelajaran harus menggunakan

berbagai pendekatan, media, dan sumber belajar untuk meningkatkan efektivitasnya.

Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang memastikan proses pembelajaran berlangsung sesuai indikator yang telah ditetapkan. Rohmah dan Marimin (2015) menyatakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam mengajar. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang dengan matang agar memberikan pengalaman belajar yang optimal. Salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, karena media yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Peran teknologi semakin krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SD, termasuk dalam mengenalkan kebudayaan lokal. Metode konvensional seperti ceramah dan buku teks kerap dianggap membosankan, terutama saat materi bersifat abstrak atau hanya divisualisasikan melalui gambar dua dimensi. Dengan dukungan teknologi, proses pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif, misalnya dengan media digital, video animasi, serta aplikasi berbasis pendidikan yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri dan menyenangkan. Teknologi dapat menjadi solusi atas keterbatasan metode pengajaran kebudayaan agar siswa lebih mudah memahami dan menghargai budaya daerah.

Namun demikian, implementasi pembelajaran kebudayaan di SD masih menghadapi kendala. Metode konvensional yang dominan menyebabkan siswa sulit memahami materi abstrak, apalagi jika media visual dalam buku tidak kompleks. Akibatnya, pemahaman siswa menjadi terbatas, dan minat terhadap buku-buku pengetahuan menurun, karena mereka lebih tertarik pada media audiovisual yang lebih responsif. Padahal, perkembangan pendidikan global menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi juga didukung oleh media pembelajaran inovatif (Amatullah, 2022).

Salah satu tantangan dalam pembelajaran kebudayaan, khususnya dalam mengenalkan pakaian adat dan rumah adat, terletak pada aspek visualisasi. Menurut Sudjana dalam Mukti (2017:45), model tiga dimensi diperlukan untuk mewakili objek nyata yang sulit dibawa ke dalam kelas, seperti benda berukuran besar, mahal, atau kompleks. Pakaian dan rumah adat termasuk dalam kategori tersebut karena tidak mungkin selalu dihadirkan secara fisik di ruang kelas. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif visualisasi yang praktis namun tetap mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam.

Media visual konvensional sering membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami esensi kebudayaan yang diajarkan. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi hambatan bagi guru dalam menyampaikan materi secara menyeluruh. Maka dari itu, pemilihan dan penggunaan media harus dilakukan secara tepat agar penyampaian informasi lebih efektif dan efisien. Seperti yang dijelaskan oleh Arsyad (2014), tidak semua visual mudah dipahami. Visual yang kompleks memerlukan pengamatan mendalam agar siswa dapat menganalisis dan memahami pesan yang disampaikan. Dengan pendekatan yang tepat, media yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara signifikan.

Dengan demikian, penulis menyusun skripsi berjudul "**Media Ajar Kebudayaan Sumatera Selatan Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu**", sebagai bentuk upaya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Judul ini mencerminkan fokus penelitian terhadap pemanfaatan teknologi AR untuk mendukung pembelajaran kebudayaan lokal di tingkat SD. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap kebudayaan lokal melalui media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* (AR) menggunakan aplikasi *Assemblr edu* untuk pengenalan kebudayaan Sumatera Selatan pada siswa kelas V SD Negeri 14 Muara Enim?
- 2) Apa saja kendala dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran berbasis AR menggunakan aplikasi *Assemblr edu* di lingkungan pembelajaran Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi ini, yaitu:

- 1) Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* (AR) menggunakan aplikasi *Assemblr edu* untuk pengenalan kebudayaan Sumatera Selatan pada siswa kelas V SD Negeri 14 Muara Enim.
- 2) Untuk mengetahui kendala dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran berbasis AR menggunakan aplikasi *Assemblr edu* di lingkungan pembelajaran Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran berbasis budaya lokal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dalam mengenalkan kebudayaan Indonesia, khususnya pakaian adat dan rumah adat Sumatera Selatan.

1.4.2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan imersif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menghargai kekayaan budaya

lokal. Penggunaan teknologi AR diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan kebudayaan.

b) Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu mengajar yang memperkuat visualisasi materi serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Mendukung upaya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Sekolah dapat menjadikan media ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal yang sejalan dengan Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka.

d) Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Memberikan inspirasi dan referensi dalam pengembangan aplikasi atau media pembelajaran edukatif berbasis teknologi yang dapat diadaptasi untuk berbagai materi pelajaran lainnya.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian, mempersempit permasalahan, dan membatasi area penelitian agar penelitian tetap terarah dan tidak mengalami penyimpangan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media ajar kebudayaan Sumatera Selatan menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) berbasis aplikasi Assemblr Edu. Kajian utama dalam penelitian ini meliputi efektivitas penggunaan AR dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta bagaimana media ini dapat menjadi solusi atas kendala dalam metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar sebagai subjek utama, dengan guru sebagai fasilitator dalam implementasi media ajar berbasis AR.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Augmented reality (AR)* menggunakan aplikasi *7 Assemblr edu* yang memuat informasi tentang kebudayaan Sumatera Selatan, khususnya rumah adat dan pakaian adat.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan di SDN 14 Muara Enim, Sumatera Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V, dengan total 40 siswa sebagai partisipan. Data primer dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Berikut adalah detail pengumpulan data utama tentang kebudayaan Sumatera Selatan yang digunakan dalam penelitian ini:

1) Observasi

a) Objek yang diamati

Objek yang diamati dalam penelitian ini adalah kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*. Fokus utama observasi mencakup pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan Sumatera Selatan, interaksi mereka dengan media pembelajaran yang tersedia, serta respons mereka terhadap penggunaan *AR* dalam proses pembelajaran di kelas.

b) Cara observasi

Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas dengan membandingkan metode pembelajaran konvensional dan metode berbasis *AR* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*. Guru terlebih dahulu mengajar menggunakan media konvensional seperti buku dan gambar, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan *AR* untuk melihat

perbedaan dalam pemahaman dan keterlibatan siswa. Selain itu, wawancara singkat juga dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi AR.

c) Media pengamatan

Media yang digunakan dalam observasi meliputi lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa, rekaman video interaksi siswa saat pembelajaran berlangsung, serta wawancara singkat dengan siswa dan guru mengenai efektivitas media AR.

d) Hasil observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan lebih tertarik saat menggunakan media berbasis AR dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Visualisasi tiga dimensi yang interaktif membantu siswa memahami konsep kebudayaan Sumatera Selatan dengan lebih baik. Guru juga menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan dalam menjelaskan materi secara lebih mendalam.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memahami tantangan dalam mengajarkan kebudayaan Sumatera Selatan menggunakan metode konvensional. Informasi yang dikumpulkan mencakup kebutuhan pembelajaran, pengalaman guru dengan teknologi, dan harapan mereka terhadap media pembelajaran berbasis AR. Angket

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengevaluasi tingkat minat, pemahaman, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis AR.

1.5.2 Sumber Data

1) Data Primer

Siswa kelas IV dan V SD Negeri 14 Muara Enim sebagai subjek utama penelitian, dengan total 40 siswa. Guru kelas sebagai informan utama yang memberikan wawasan terkait pembelajaran kebudayaan

Sumatera Selatan dan tantangan dalam pengajarannya.

2) Data Sekunder

Dokumen kurikulum dan silabus mata pelajaran yang mencakup kebudayaan Sumatera Selatan sebagai materi ajar. Literatur, jurnal ilmiah, dan penelitian sebelumnya terkait penggunaan teknologi AR dalam pendidikan, termasuk metode Marker-Based AR dan aplikasi Assemblr Edu.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan untuk menunjukkan penyelesaian masalah yang sistematis. Pembagian bab adalah sebagai berikut:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| Bab I
Pendahuluan | : Bab ini menjelaskan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, relevansi penelitian terdahulu, serta sistematika penulisan. |
| BAB II
Landasan Teoretis | : Bab ini menjelaskan teori rumusan masalah pada Bab I, landasan teori pada bab ini mengenai media pembelajaran, Assemblr Edu, Rumah Adat dan Baju Tradisional Adat Sumatera Selatan dan kerangka berfikir. |
| BAB III
Rancangan/ <i>Design</i> | : Bab ini menjelaskan jenis dan pendekatan, subjek dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji validitas dan praktikalitas, instrument penelitian serta rancangan dan desain. |
| BAB IV
Hasil dan Pembahasan | : Bab ini menjelaskan tentang gambaran dari hasil perancangan, baik secara kuantitatif, statistik dan pembahasan hasil perancangan. |

BAB V

Penutup

: Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari seluruh perancangan pada masalah yang ada di penelitian ini serta hasil dari penyelesaian perancangan dan untuk saran, menjelaskan bagaimana mengatasi masalah dan kelemahan yang ada

