BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan perubahan dalam kemampuan sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dan interaksinya dengan dunia. Jenis belajar yang paling sederhana adalah mengingat indormasi. Belajar juga dinilai dengan cara memberikan tes yang menuntut peserta didik menunjukkan penguasaan atas hafalan tersebut. Menurut Gagne, (1985) belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan, belajar juga Sebagian peristiwa yang terjadi dalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah dan dikontrol. Dengan itu, pendidikan berusaha mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memberikan siswa pengembangan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat. Pendidikan juga tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan juga sebagai persiapan kehidupan yang akan datang dari kehidupan anak sampai ke perkembangan menuju Tingkat kedewasaannya Rahman et al (2022).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar, salah satu materi yang diajarkan adalah jenis hewan berdasarkan makanannya, yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora. Materi ini sangat penting dipahami siswa karena berkaitan dengan ekosistem, rantai makanan, dan karakteristik makhluk hidup. Namun, hasil belajar peserta didik masih menunjukan beberapa permasalahan. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan setiap jenis hewan karena media yang digunakan masih bersifat 2 dimensi seperti gambar di buku atau papan tulis.

Penyajian visual yang terbatas membuat siswa sulit membayangkan bentuk fisik, habitat, dan perilaku hewan secara nyata.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik yang telah melalui proses pembelajaran yang ditandai adanya perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar juga menjadi keberhasilan peserta didik dalam memahami. Memahami, menghayati, dan menerapkan materi pembelajaran, sehingga dapat digunakan untuk menilai tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Bloom dalam (Mahmudi et al., 2022) hasil belajar merupakan kemampuan menyeluruh yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Bloom melihat bahwa keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan, tetapi juga dari perkembangan sikap dan keterampilannya.

Rendahnya hasil belajar adalah kondisi ketika peserta didik belum mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kondisi ini ditunjukan oleh rendahnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Rendahya hasil belajar dapat dilihat dari kurangnya keaktifan peserta ddidik dalam proses pembelajaran, serta sikap kurang antusias dalam menerima dan merespon materi pembelajaran. Peserta didik terbiasa pasif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hasil belajar yang rendah juga dapat dilihat pada proses pembelajaran yang tidak menggunakan metode atau media yang membuat peserta didik interaktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya belajar disebabkan oleh beberapa faktor diantarannya Faktor internal, dan faktor eksternal. menurut irdianti hasil belajar dipengaruhi secara positif oleh minat terhadap materi Pelajaran. Manusia memiliki kecenderungan alami untuk belajar dan mengembangkan diri, dan hal ini dapat difasilitasi melalui proses pembelajaran. Menurut mardiah kalsum belajar dan mengajar adalah proses yang saling terakit, dimana pengajar memberikan bimbingan dan arahan, dan pembelajar secara aktif mencari dan membangun pengetahuan dan keterampilan Padilla et al., (2024). Sejalan dengan amelia, dkk faktor rendahnya hasil belajar siswa berkaitan dengan kondisi siswa, diantaranya

faktor internal dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan belajar di sekitarnya Rambe & Nukman (2025).

Tabel 1. 1 Data hasil belajar siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa	Hasil Belajar		Persentase	
			>KKM	<KKM		
1	3B	28 siswa	15	13	53,57%	46,43%

Berdasarkan hasil observasi data hasil belajar siswa kelas IIIB, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Pada kelas III B, dari 28 siswa hanya 15 siswa (53,57%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 13 siswa (46,43%) belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa kelas III B belum tuntas dalam pembelajaran, sehingga menunjukkan permasalahan hasil belajar yang lebih serius.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa hasil peserta didik masih tergolong rendah dan belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan, karena hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran dan menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan akademik peserta didik. Pada perkembangan teknologi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Inovasi teknologi informasi dan komunikasi mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Salah satu bentuk inovasi yang semakin berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata, serta berbentuk animasi tiga dimensi Azuma, (1997). Dalam konteks pendidikan, media *Augmented Reality* menjadi salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif untuk membantu siswa memahami konsep - konsep yang memberikan visualisasi tiga dimensi (3D), animasi, dan

interaksi yang dapat meningkatkan hasil belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi.

Studi Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Devi Rahma Danti, dkk., " Pengaruh Media *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa". Menurut hasil penelitian,ini hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi akar, batang , daun, dan buah telah berhasil meningkat saat diberi *treatment* dengan menggunakan media *Augmented Reality* Danti et al (2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu media *Augmented Reality* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi akar, batang, daun, dan buah. Pada penelitian tersebut, media *Augmented Reality* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS setelah diberikan *treatment* menggunakan media, sehingga pada penelitian ini peneliti ingin melanjutkan penelitian media pembelajaran dengan mennggggunakan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPAS pada materi jenis hewan berdasarkan makananannya.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah media Kaherom (Karnivora Herbivora dan Omnivora) berbasis *Augmented Reality* yang mampu menghadirkan objek, gambar, serta informasi dalam bentuk visual tiga dimensi. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Kaherom dirancang untuk mendukung hasil belajar IPAS melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS adalah penggunaan media Kaherom (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) berbasis Augmented Reality. Media ini memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk menghadirkan objek pembelajaran berupa hewan berdasarkan jenis makanannya dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik dan realistis. Dengan tampilan 3 Dimensi, siswa dapat mengamati bentuk, ciri - ciri, serta informasi penting mengenai hewan karnivora, herbivora, dan omnivora secara lebih jelas dibandingkan dengan media konvensional seperti buku teks atau gambar dua dimensi.

Media Kaherom memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan objek pembelajaran, seperti memutar, memperbesar, dan mengamati objek dari berbagai sudut pandang. Interaksi ini membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang bersifat interaktif ini dapat meningkatkan minat, motivasi, serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi IPAS. Selain itu, penggunaan media Kaherom berbasis *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Konsep klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya yang bersifat abstrak dapat disajikan secara nyata melalui visualisasi tiga dimensi. Hal ini memudahkan siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "**Pengaruh Media Kaherom Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar IPAS"**.

A. Identifikasi Masalah Penelitian

1. Siswa masih kesulitan membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya karena media pembelajaran yang digunakan masih berupa gambar 2 Dimensi.
2. Pembelajaran IPAS di SDN 2 Kuningan masih didominasi metode konvensional sehingga kurang menarik dan kurang interaktif.
3. Pemanfaatan media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* belum optimal dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa pada materi jenis hewan berdasarkan makanannya belum mencapai hasil yang diharapkan.

B. Batasan Masalah Penelitian

Untuk memfokuskan penelitian agar lebih terarah, maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya berfokus pada penggunaan media pembelajaran Kaherom berbasis *Augmented Reality.*

2. Hasil belajar yang diukur hanya pada ranah kognitif.
3. Materi yang dikaji terbatas pada jenis hewan berdasarkan makanannya.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kaherom pada siswa kelas III di SDN 2 Kuningan?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kaherom pada siswa kelas III di SDN 2 Kuningan?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kaherom pada siswa kelas III di SDN 2 Kuningan.
2. Untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media Kaherom pada siswa kelas III di SDN 2 Kuningan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pemanfaatan *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
   b. Menambah referensi ilmiah dari efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS.
   c. Memperkuat konsep visualisasi 3D dapat membantu pemahaman pada siswa/I.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa

      Membantu meningkatkan pemahaman tentang jenis hewan berdasarkan makanannya melalui visualisasi 3D dan interaksi langsung, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

   b. Bagi Guru

      Menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, serta memanfaatkan inovasi digital dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.