

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor yang menentukan kesejahteraan siswa sehingga guru di dalam kelas perlu menyiapkan proses pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) adalah upaya sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, keagamaan, dan potensi kemandiriannya berupa penguasaan keahlian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penerapan Kurikulum Merdeka saat ini merupakan salah satu upaya mewujudkan tujuan pendidikan dengan mengubah paradigma pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu kondisi belajar yang saat ini masih perlu diberikan supervisi dan juga tindak lanjut adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang belum seratus persen dilakukan oleh semua sekolah di Indonesia.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang diwujudkan menuju kondisi yang lebih baik dalam perluasan pengetahuan, perolehan pola perilaku kognitif seperti proses berpikir. Pembelajaran juga dapat membuat siswa mengingat dan menguasai keterampilan dan perilaku. Hasil dari proses pembelajaran ini diharapkan menjadi bekal semua siswa untuk masa depan mereka. Penggunaan pola

belajar aktif akan memastikan siswa memiliki kemampuan untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika terdapat interaksi positif antara guru dan siswa. Guru harus mampu menyusun pelajaran dan memahami situasi siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Ketika siswa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran mereka, kemungkinan besar mereka akan berpartisipasi. Siswa dapat menginvestasikan waktu dan tenaga untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan oleh guru sekolah (Kustiawati, 2019).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa mendorong siswa untuk aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi untuk membuat kualitas pembelajaran semakin baik dengan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*students centered*). Selama 2 tahun pandemi berlangsung, pembelajaran siswa tidak jauh dari pemaksimalan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar walaupun siswa tidak bersama dengan guru dan teman sekelas secara tatap muka. Teknologi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memangkas jarak dan batasan selama masa isolasi. Teknologi ini menjadi salah satu opsi untuk memastikan proses pembelajaran tetap berlangsung dengan lancar. Masalah yang sering muncul saat ini adalah bagaimana guru merancang proses pembelajaran yang menggunakan cara-cara lama seperti model ceramah. Sebuah kondisi pembelajaran di mana guru menjadi satu-satunya sumber pembelajaran. Hal ini dianggap tak tepat lagi diterapkan mengingat siswa memerlukan sebuah inovasi dan pendekatan baru. Terutama bagi mereka yang disebut sebagai generasi Z.

Aliye Erdem dalam Koleva, I (2017) mengungkapkan generasi Z dikenal sebagai individu yang kreatif dan menyukai aktivitas kreatif, perubahan, inovasi dan transformasi. Mereka praktis, cepat, berorientasi pada hasil, kolaboratif serta cenderung aktif. Mereka berkomunikasi sebagian besar melalui internet di mana mereka lebih suka mengirim pesan daripada berbicara. Mereka bisa mengakses berbagai variasi informasi dan pengetahuan yang mereka butuhkan dari internet dan mereka cenderung sibuk dengan diri mereka sendiri karena ketergantungan teknologi dan komunikasi jarak jauh. Mereka berdampingan dengan teknologi dan menganggap teknologi sebagai bagian dari kehidupan keseharian mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu menjembatani kebutuhan generasi ini supaya dapat memaksimalkan penggunaan teknologi, terutama dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dianggap paling efektif dan dapat menarik perhatian generasi Z adalah pendekatan yang menggunakan perangkat seluler atau gawai beserta dengan aplikasinya dalam pembelajaran. Aplikasi *augmented reality* atau biasa disingkat menjadi *AR*, menjadi salah satu pilihan karena dianggap mampu menarik perhatian dan memungkinkan interaksi dengan objek nyata di platform virtual melalui aplikasi seluler. Hal ini terus dikembangkan dari masa ke masa oleh seluruh praktisi pendidikan di seluruh dunia. Pembahasan pada penelitian ini akan berfokus kepada penggunaan *augmented reality* sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam proses pembelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia. Ada tiga keterampilan yang akan difokuskan dalam penelitian ini yaitu, keterampilan menulis, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan berpikir kritis. Pada bagian akhir pembahasan ini, akan dilihat seberapa efektifkah penggunaan teknologi, khususnya *AR* untuk

memastikan siswa dapat meningkatkan keterampilan mereka dengan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, terutama untuk siswa kelas 5 sekolah Mentari Intercultural School Bintaro dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan yang dihadapi siswa di sekolah dengan kurikulum internasional adalah kurangnya pemahaman Bahasa Indonesia, mengingat siswa lebih sering terespos dengan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama penyampaian pembelajaran. Kendala ini membuat tidak semua siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik. Hal ini semakin perlu diperhatikan mengingat siswa kelas 5 akan segera naik ke kelas 6 di mana mereka akan menghadapi ujian akhir sekolah yang semua soal dibuat dalam Bahasa Indonesia sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh pemerintah dan juga disesuaikan dengan proses pembelajaran yang sudah mereka lakukan. Beberapa kondisi ini bisa dilihat dari pencapaian nilai siswa pada pembelajaran di topik sebelumnya serta hasil interview dari guru. Penggunaan *AR* diharapkan mampu menambah motivasi siswa belajar sehingga hasil belajar dan pemahaman siswa pun semakin meningkat. Penelitian ini juga akan menyajikan instrumen yang dipakai untuk mengukur keterampilan menulis, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis mereka terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara ketiga variabel tersebut serta melihat pengaruh penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran di dalam kelas pada peningkatan keterampilan menulis, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis. Dengan menyelidiki beberapa variabel tersebut diharapkan dapat memberikan opsi pembelajaran yang berbasis teknologi dan

memberikan wawasan tentang bagaimana memberikan keberhasilan pembelajaran baik bagi pihak siswa maupun guru.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru pelajaran Bahasa Indonesia kelas V dan hasil observasi siswa kelas V selama pembelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan 3 permasalahan yang muncul saat pembelajaran di kelas Bahasa Indonesia. Pertama ditemukan bahwa keterampilan menulis dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang maksimal. Hal ini terjadi karena mayoritas siswa lebih fasih menggunakan Bahasa Inggris. Kedua adalah keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia yang masih bisa ditingkatkan terutama dalam diskusi dan kegiatan di dalam kelas. Metode pembelajaran guru yang terkadang masih *teacher centered* diperlukan untuk menjembatani pemahaman siswa yang kurang maksimal karena terbatasnya kosakata Bahasa Indonesia yang mereka ketahui. Ketiga, adalah kemampuan berpikir kritis, di mana kemampuan ini nantinya akan dilihat dari penggunaan kamus Bahasa untuk mempermudah siswa dalam memahami informasi yang akan dicari secara mandiri. Guru masih perlu memberikan pendampingan dan perhatian tambahan untuk memastikan semua siswa memberikan perhatian maksimal pada materi yang sedang dipelajari. Penggunaan teknologi yang menarik diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti bahwa ketiga permasalahan tersebut muncul selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini tentunya mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang

didiskusikan serta akan memberikan efek terhadap ketuntasan belajar mereka pada topik yang sedang dipelajari.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi dan juga waktu yang terbatas, peneliti akan memberikan fokus pada beberapa variabel yang berpengaruh pada penggunaan *AR* yang diaplikasikan selama pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, antara lain:

- a. Pengaruh penggunaan *AR* terhadap peningkatan keterampilan menulis, keterampilan berbicara siswa selama pembelajaran, serta kemampuan berpikir kritis.
- b. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi dari kelas 5 SD di sekolah XYZ Bintaro.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan penelitian ini dilakukan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan *AR* selama pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?



3. Apakah terdapat perbedaan nGain dalam keterampilan menulis antara kelas menggunakan *AR* dan metode ceramah?
4. Apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penggunaan *AR* selama pembelajaran Bahasa Indonesia?
5. Apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah selama pembelajaran Bahasa Indonesia?
6. Apakah terdapat perbedaan nGain dalam keterampilan berbicara antara kelas yang menggunakan *AR* dan metode ceramah?
7. Apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah penggunaan *AR* selama pembelajaran Bahasa Indonesia?
8. Apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah selama pembelajaran Bahasa Indonesia?
9. Apakah terdapat perbedaan nGain dalam keterampilan berpikir kritis antara kelas yang menggunakan menggunakan metode ceramah dan penggunaan *AR*?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang disebutkan pada bagian sebelumnya, berikut tujuan dari penelitian yang akan dilakukan:

- 1) Untuk melihat perbedaan pada keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan *AR* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- 2) Untuk melihat perbedaan pada keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Untuk melihat perbedaan nGain antara kelas yang menggunakan *AR* dan metode ceramah untuk keterampilan menulis siswa di kelas Bahasa Indonesia.
- 4) Untuk melihat perbedaan pada keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penggunaan *AR* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 5) Untuk melihat perbedaan pada keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 6) Untuk melihat perbedaan nGain antara kelas yang menggunakan *AR* dan metode ceramah untuk keterampilan berbicara di kelas Bahasa Indonesia.
- 7) Untuk melihat perbedaan pada kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan *AR* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 8) Untuk melihat perbedaan pada kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 9) Untuk melihat perbedaan nGain antara kelas yang menggunakan *AR* dan metode ceramah untuk kemampuan berpikir kritis siswa di kelas Bahasa Indonesia.



## **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan memiliki beberapa manfaat, antara lain :

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan keterampilan menulis, keterampilan komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah berbasis Bahasa Inggris atau SPK. Serta membuka perspektif mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran siswa SD.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pilihan dan contoh integrasi penggunaan *AR* dalam pembelajaran sebagai sebuah alternatif metode pembelajaran. Guru dapat memaksimalkan teknologi di sekitar mereka untuk memastikan semua siswa terlibat dalam pembelajaran yang aktif dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Kerangka penulisan tesis ini meliputi lima bab dengan rincian tentang setiap bab. Pada bab pertama, penulis menekankan beberapa hal penting sebagai latar belakang dari penelitian yang dilakukan. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, penelitian ini dikaitkan dengan keadaan sekolah di mana penelitian itu dilakukan. Kemudian dilanjutkan dengan identifikasi berbagai persoalan yang berkaitan dengan konteks, hingga penulis mendefinisikan

batasan masalahnya. Mengacu pada batasan masalah saat ini, selanjutnya disusun rumusan masalah yang akan diselesaikan melalui serangkaian penyelidikan dan menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat sehingga manfaatnya juga diperhatikan penelitian ini, dan tesis ini secara keseluruhan diuraikan dalam sistematika penulisan.

Pada bab dua terdapat landasan teori untuk menjelaskan variabel penelitian. Dalam bab ini, tinjauan literatur dijelaskan digunakan untuk menjelaskan teori *Augmented Reality*, keterampilan menulis, keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir kritis serta masalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang terjadi pada sekolah yang menerapkan kerjasama kurikulum internasional (SPK).

Bab ketiga menjelaskan tentang metode penelitian. Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah desain dan penelitian yang berguna untuk pengumpulan, pengolahan, analisis, dan interpretasi data. Selain itu, latar belakang dan topik penelitian juga disajikan.

Bab empat menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bab satu. Rumusan masalah yang ada dijawab dengan memaparkan hasil penelitian dan mendiskusikan hasil penelitian yang diperoleh. Dalam bab ini, dijelaskan hasil analisis data yang didapatkan dari subjek penelitian dan interpretasi data mengenai masing-masing variabel penelitian, serta mengaitkannya dengan landasan teori yang ada.

Bab lima adalah bagian terakhir pada laporan penelitian ini yang terdiri dari kesimpulan serta paparan dari jawaban pertanyaan yang disampaikan pada bab I. Dalam bab ini, dituliskan kesimpulan dari hasil penelitian yang diambil berdasarkan pengolahan dan analisis data yang dilakukan. Bagian ini juga memberikan implikasi

bagi manajerial sekolah, serta saran sebagai penutup yang dapat bermanfaat bagi penelitian yang dilakukan selanjutnya.

