

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aset yang menjadi faktor krusial dalam membentuk kemampuan individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperbaiki dirinya dan mencapai potensi yang lebih baik. Menurut Pristiwanti *et al.*, (2022) pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Seseorang yang memperoleh pendidikan yang berkualitas dan mampu menerapkannya dalam kehidupannya memiliki potensi untuk menjadi SDM yang unggul, serta menjadi aset bagi kemajuan bangsa dan negara.

Pada pendidikan di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang signifikan, dengan tersedianya beragam program yang dapat diikuti oleh peserta didik. Selain itu, Menteri Pendidikan Indonesia juga berusaha mewujudkan pendidikan yang memberikan kebebasan kepada setiap pendidik dan tenaga kependidikan. Sehingga pada perkembangan pendidikan saat ini pada era *Society 5.0* menteri pendidikan menerapkan pada kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka belajar yang memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan sehingga guru dituntut untuk kreativitas dalam pembelajaran. Pada Kurikulum Merdeka belajar ini, terfokus pada pengembangan karakter dan moral peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan mampu bersikap aktif, kreatif, semangat, inovatif serta terampil.

Program Kurikulum Merdeka ini di mana kegiatan tersebut yang menekankan suatu proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, tentunya akan memberikan keleluasan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi minat bakatnya, apalagi dalam

implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar mengacu pada struktur kurikulum menurut Fadli (Sri *et al.*, 2023). Pada Kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS yang digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pelajaran IPA yang mempelajari tentang alam, tentunya juga dekat dengan kondisi masyarakat dan lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini adalah mengembangkan pada berpikir kritis, mengerti diri sendiri serta lingkungan sekitar yang dapat mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Sehingga dalam pedoman pengembangan Kurikulum Merdeka disebutkan bahwa pembelajaran IPAS di tingkat SD dilaksanakan dengan berbasis proyek demi mewujudkan profil pancasila. Pembelajaran IPAS di SD dikembangkan sebagai mata pelajaran yang mana peserta didik mampu mengelola lingkungan alam dan sosial dalam kesatuan.

Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS yang mana setiap materi, siswa harus memiliki pemikiran yang kritis untuk mempelajari setiap materinya. Ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu dan penggunaan media belajar atau bahan ajar merupakan pengaruh kualitas Pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran atau bahan ajar merupakan perantara untuk menyampaikan materi atau informasi dari pendidik kepada peserta didik agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif dan tercapai tujuan belajar. Menurut Faujiah *et al.*, (2022) mendefinisikan media pembelajaran berdasarkan panca indra manusia, ragam media pembelajaran diantaranya yaitu media audio, media visual, media audio visual dan multimedia. Multimedia yaitu media yang melibatkan berbagai indra manusia dalam proses pembelajaran dengan memberi pengalaman secara langsung melalui internet dan komputer atau melalui teknologi.

Pemanfaatan teknologi berperan dalam meningkatkan mutu Pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Kecanggihan teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia dengan mengingat generasi masa saat ini sudah akrab dengan teknologi dalam kesehariannya, sehingga secara tidak langsung kemampuan berpikir mereka semakin meningkat dan berkembang pesat.

Teknologi dalam pengolahan, dan penyajian media pembelajaran atau bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi belajar. Penggunaan media pembelajaran atau bahan ajar dulunya menggunakan media cetak, pada saat ini beralih menjadi media elektronik (digital). Hal ini menuntut guru untuk kreatif, inovatif dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran agar proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Saat ini media pembelajaran atau bahan ajar dapat dibuat dan dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi. Mengingat proses pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran, dan proses belajar mengajar akan efektif jika didukung dengan adanya media yang menunjang salah satunya yaitu modul elektronik (*E-Modul*). *E-modul* sebagai efektivitas bahan ajar yang bisa membangun kompetensi dan menilai keperluan dalam pembelajaran. Oleh karena itu bahan ajar yang digunakan peneliti dengan berbasis teknologi dan dikembangkan menjadi produk yang berbentuk elektronik. Bahan ajar *E-Modul* memuat satu unit konsep materi yang ditampilkan dengan menggunakan elektronik yaitu berupa komputer dan android (Adhim & Arianto, 2020). Nisa *et al.*, (2020) menjelaskan bahwa *E-Modul* bisa dijadikan bahan ajar karena memiliki kelebihan yaitu dapat diakses dimanapun dan terintegrasi oleh video, audio, dan gambar yang membantu siswa memahami pelajaran.

Permasalahan pembelajaran yang terjadi di SDN Kutoharjo 02 Pati. Sesuai dengan hasil pra penelitian yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 20 November 2023 melalui wawancara, hasil observasi, angket dan dokumentasi yang peneliti lakukan kepada guru dan siswa kelas V pada pembelajaran IPAS, diperoleh informasi bahwa kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Pada saat ini siswa mengaku kurang menyenangkan atau monoton jika proses belajar mengajar dilakukan seperti di atas, terutama pada pelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan merasa jenuh karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dan cenderung menggunakan buku guru dan siswa saat mengajar. Kurangnya

pemanfaatan teknologi dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran maupun bahan ajar yang interaktif sehingga menyebabkan Proses pembelajaran kurang menyenangkan dan berpengaruh pada minat belajar siswa. Dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka, siswa memerlukan media pembelajaran atau bahan ajar yang bersifat baru agar proses pembelajaran tidak monoton.

Berdasarkan permasalahan diatas, cara untuk menyelesaikan masalah atau kondisi salah langkahnya adalah guru menciptakan pengalaman belajar yang memikat, orisinal dan penuh inovasi dengan menggunakan media pembelajaran atau materi ajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam format yang menarik yaitu *E-Modul* sistem pencernaan manusia (*E-LEPEN*) berbasis *Augmented Reality* yang langsung bisa diakses kapan saja (Putri & Hendriyani, 2023). Media pembelajaran/bahan ajar interaktif berbasis *Augmented Reality* adalah media/bahan ajar yang berbentuk modul elektronik (*E-Modul*) yang mana dalam pengaksesan *E-Modul* dapat menggunakan perangkat lunak seperti google maupun browser. Sedangkan penggunaan dalam pengaplikasian *Augmented Reality* sendiri dapat mengakses atau mendownload terlebih dahulu di aplikasi google play store yang dapat diakses secara gratis. Aplikasi tersebut termasuk software platform berbasis desktop dan web yang tidak memerlukan keterampilan pemrograman, bisa diakses kapan saja. Ini adalah media pembelajaran interaktif (*E-Modul*) yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* merupakan aplikasi desktop yang dibangun menggunakan HTML5, iOS, dan Android dapat diakses dari berbagai perangkat seperti tablet, Android, atau smartphone, memungkinkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar baik secara langsung maupun mandiri. Harapannya, hal ini akan meningkatkan minat belajar siswa. Penambahan kuis dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat merangsang pikiran siswa, membantu mereka fokus dalam memecahkan masalah, dan membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih dinamis. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan harapan dapat memberikan solusi dalam aspek

pendidikan yang kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Sistem Pencernaan Manusia (*E-LEPEN*) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari konteks latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar *E-Modul* sistem pencernaan manusia (*E-LEPEN*) berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPAS Bab 5 topik B (mengapa kita perlu makan dan minum) kelas V SDN Kutoharjo 2 Pati?
2. Bagaimana keefektifan bahan ajar *E-Modul* sistem pencernaan manusia (*E-LEPEN*) berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPAS Bab 5 topik B (mengapa kita perlu makan dan minum) kelas V SDN Kutoharjo 2 Pati?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari konteks latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menguji kelayakan bahan ajar *E-Modul* sistem pencernaan manusia (*E-LEPEN*) berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPAS Bab 5 topik B (mengapa kita perlu makan dan minum) kelas V SDN Kutoharjo 2 Pati.
2. Mengetahui keefektifan bahan ajar *E-Modul* sistem pencernaan manusia (*E-LEPEN*) berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPAS Bab 5 topik B (mengapa kita perlu makan dan minum) kelas V SDN Kutoharjo 2 Pati.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Harapannya, hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan bahan ajar berupa *E-Modul* yang menggunakan *Augmented Reality* sebagai dasarnya. *E-Modul* tersebut diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan atau referensi bagi pembaca, serta menjadi standar perbandingan dalam penelitian pengembangan bahan ajar lainnya.

2. Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis diantaranya yaitu, manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, manfaat bagi sekolah, dan manfaat bagi peneliti.

- a. Bagi Siswa, *E-Modul* yang berbasis *Augmented Reality* sebagai basisnya dirancang sebagai materi pembelajaran interaktif yang menarik, dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
- b. Bagi Guru, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mengasyikkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperkuat minat belajar mereka.
- c. Bagi Sekolah, memberikan informasi kepada Kepala Sekolah mengenai pemanfaatan teknologi dengan tujuan menciptakan sebuah materi pembelajaran yang interaktif.
- d. Bagi Peneliti lain, dapat menjadi acuan bagi peneliti lain, memperluas pengetahuan dengan mengembangkan materi pembelajaran yang relevan, serta melibatkan siswa sebagai standar perbandingan untuk penelitian lain yang menggunakan materi serupa, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar.

1.5. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian yaitu "Pengembangan *E-Modul* Sistem Pencernaan Manusia (*E-LEPEN*) Berbasis *Augmented Reality* Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati”. Oleh karena itu, definisi operasional dalam penelitian ini mencakup beberapa hal, yaitu:

1.5.1. *E-Modul Berbasis Augmented Reality*

E-Modul berbasis *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk menyajikan konten pembelajaran secara interaktif dan mendalam. Dalam *E-Modul* ini, pengguna dapat mengakses informasi dan pengalaman belajar dengan melihat dunia nyata melalui perangkat seperti smartphone atau tablet yang dilengkapi dengan kamera. *E-Modul* yang dapat digabungkan dengan teknologi *Augmented Reality* sehingga proses pembelajaran diharapkan lebih interaktif dengan dukungan visualisasi secara 3D untuk gambar, serta improvisasi suara untuk menciptakan realitas nyata pada proses pembelajaran. Oleh karena itu pemahaman siswa secara menyeluruh tanpa harus terjun langsung ke laboratorium untuk mengenal beberapa konsep alat yang dipelajari dan bisa menjadikan media penunjang pembelajaran siswa saat dimanapun berada. *E-Modul* ini dibuat dengan menggunakan software *Assemblr APPS* dalam pembuatan teknologi AR nya. *Assemblr APPS* digunakan untuk menciptakan gambar dalam pembelajaran yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh para siswa saat pembelajaran.

1.5.2. Minat Belajar

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu serta mendorong atau mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya. Di dalam minat belajar terdapat indikator yang dapat mempengaruhinya yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar memiliki 4 kriteria, jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran, maka siswa akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian,

fokus hanya ke materi yang kita ajarkan. Siswa senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1.5.3. Sistem Pencernaan Manusia

IPAS merupakan mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan. Dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pada kenyataann, peserta didik menganggap IPAS merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena materi IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan. Sistem pencernaan manusia adalah kumpulan organ dan struktur tubuh yang bekerja bersama-sama untuk mencerna makanan, menyerap nutrisi, dan mengeluarkan sisa-sisa yang tidak digunakan. Berikut adalah komponen utama dari sistem pencernaan manusia, mulut (tempat dimulainya proses pencernaan), kerongkongan (saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung), lambung (organ berbentuk kantong yang berperan dalam mencerna makanan), hati (organ terbesar dalam tubuh manusia yang memiliki banyak fungsi penting), kantong empedu (tempat penyimpanan empedu), pankreas (organ yang menghasilkan enzim pencernaan dan hormon insulin, yang berperan dalam regulasi gula darah). usus halus (bagian utama dari sistem pencernaan tempat terjadinya penyerapan nutrisi ke dalam darah), usus besar (tempat di mana air dan beberapa nutrisi terakhir diserap dan sisa-sisa makanan dikompakkan menjadi tinja), rektum (tempat penampungan sementara tinja sebelum dikeluarkan dari tubuh melalui anus).

1.6. Batasan Masalah

Pembahasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *E-Modul Sistem Pencernaan Manusia (E-LEPEN) Berbasis Augmented Reality*.
2. Penelitian dilaksanakan pada proses pembelajaran IPAS topik B (mengapa kita perlu makan dan minum) kelas V SD.
3. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati Tahun Ajaran 2023/2024.
4. Minat yang diungkap melalui penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS topik B (mengapa kita perlu makan dan minum).