BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas hampir semua guru ingin membangun suasana belajar yang efektif. Suasana belajar yang efektif dapat terwujud apabila memenuhi langkah-langkah seperti, melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, menyiapkan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran.

Kenyataannya saat ini suasana pembelajaran di Kelas VI MI Nurus Syafi'i belum berjalan efektif. Perhatian siswa kelas VI terhadap mata pelajaran IPA khususnya pada materi tata surya masih rendah. Selain itu siswa kurang begitu aktif pada saat proses pembelajaran IPA di kelas. Berdasarkan penjelasan dari bapak Ahmad Fauzan selaku guru mata pelajar IPA di kelas VI, proses pembelajaran IPA di kelas VI kurang begitu kondusif. Hal ini terlihat dari sedikitnya siswa yang aktif pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu siswa juga sering mengalami kendala seperti mengantuk dan tidak semangat pada saat proses pembelajaran IPA di kelas.[1] Dari hasil angket pra siklus minat belajar siswa terbukti hanya 53 % siswa kelas VI yang berminat dalam pembelajaran IPA.[2]

---

[1] Hasil wawancara bersama bapak Ahmad Fauzan selaku guru mata pelajaran IPA kelas VI MI Nurus Syafi'i (pada tanggal 02 Maret 2016)

[2] Hasil angket pra siklus tentang minat belajar siswa kelas VI MI Nurus Syafi'i (pada tanggal 02 Maret 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA materi tata surya adalah: (1) materi tata surya merupakan materi yang abstrak bagi siswa karena berisi benda-benda dan fenomena luar angkasa yang tidak bisa diamati secara langsung oleh indera penglihatan. (2) penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. (3) metode pembelajaran yang digunakan masih belum mampu melibatkan siswa aktif secara keseluruhan di dalam kelas.

Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk bagi kualitas pembelajaran IPA di kelas VI MI Nurus Syafi'i, khususnya pada saat pembelajaran materi tata surya. Padahal materi tata surya dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu materi yang esensial dalam kurikulum. Hal ini tercermin dari selalu termuatnya materi ini dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk Ujian Nasional (UN).

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang mungkin untuk dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran IPA materi tata surya dengan mengguanakan media pembelajaran *augmented reality*. Teknologi *augmented reality* saat ini telah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti kedokteran, penerbangan, arsitektur, dan baru-baru ini sudah merambah di dunia pendidikan.[3]

Harapan digunakannya media pembelajaran dengan teknologi *augmented reality* tersebut adalah guna untuk membantu memvisualisasikan anggota-anggota tata surya yang lebih baik, efisien, dan juga imajinatif secara

[3] Educause Learning Initiatif, "7 Things You Should Know About Augmented Reality", diakses 31 Maret 2016 dari https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7007.pdf

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

realtime kepada siswa dalam pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti memilih judul "**Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Media *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VI MI Nurus Syafi'i Gedangan Sidoarjo**".

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *augmented reality* pada mata pelajaran IPA materi tata surya terhadap aktivitas pembelajaran di kelas VI MI Nurus Syafi'i Gedangan Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar mata pelajaran IPA materi tata surya pada siswa kelas VI MI Nurus Syafi'i Gedangan Sidoarjo dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality*?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *augmented reality* pada pembelajaran IPA materi tata surya terhadap aktivitas pembelajaran di kelas VI MI Nurus Syafi'i Gedangan Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar mata pelajaran IPA materi tata surya pada siswa kelas VI MI Nurus Syafi'i Gedangan Sidoarjo dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality.*

D. Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan hanya pada masalah-masalah yang terkait dengan permasalahan di atas yaitu mengenai penerapan media *augmented reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI MI Nurus Syafi'i Sidoarjo pada pembelajaran IPA materi tata surya yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 9.1 yaitu mendeskripsikan sistem tata surya dan posisi penyusun tata surya, serta sesuai dengan indikator pembelajarannya yaitu:

1. Mengenali planet dan benda-benda langit yang beredar mengelilingi matahari
2. Mendeskripsikan posisi planet-planet dalam tata surya
3. Mendeskripsikan peredaran planet-planet di dalam tata surya
4. Membuat perbandingan ukuran anggota-anggota tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi penulisan penelitian karya selanjutnya. Hasil yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat menjadi gambaran secara konseptual untuk memberikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar terhadap materi yang telah diajarkan.

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pentingnya penerapan media *augmented reality* dalam pembelajaran di tingkat Pendidikan Dasar.

2. Praktis

a. Bagi peneliti

Menjadi pengalaman praktis sebagai pembuktian dari teori-teori yang telah diperoleh.

b. Bagi siswa

Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk peningkatan minat belajar terhadap mata pelajaran IPA materi tata surya.

c. Bagi guru IPA dan guru mata pelajaran lain

Sebagai masukan atau acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi sekolah

Sebagai sumbangan yang bermanfaat dalam memperbaiki serta meningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Definisi Operasional

1. Yang dimaksud dengan minat belajar yaitu perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.
2. Yang dimaksud dengan media pembelajaran *augmented reality* yaitu media pembelajaran berbasis smartphone berupa teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata.
3. Yang dimaksud dengan pembelajaran IPA yaitu ilmu pengetahuan yang sistematik tentang alam dan dunia fisik yang telah diuji kebenarannya melalui metode ilmiah.
4. Yang dimaksud dengan tata surya yaitu susunan benda-benda langit yang terikat dalam suatu sistem peredaran yang berpusat pada matahari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id