

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada globalisasi yang akan mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan manusia, termasuk juga dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu dilakukan perubahan paradigma dalam proses pembelajaran terutama tentang konsep bagaimana cara orang belajar dan bagaimana cara materi ajar itu diberikan. Menyikapi dampak globalisasi ini perlu adanya pergeseran tentang peran guru yang selama ini dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar, atau orang yang paling tahu di sekolah berubah menjadi hanya sebagai salah satu sumber belajar.

Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru. Hal yang paling sulit adalah menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, padahal motivasi belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Susana (2011) pendidikan yang didapatkan dibangku sekolah, tidak semuanya dapat diterima dengan baik oleh siswa karena tidak semua siswa mempunyai pendapat, pemikiran, dan daya tangkap yang sama terhadap materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu, hal utama yang harus dilakukan

guru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan motivasi belajar siswa terlebih dahulu.

Mc. Donald (dalam Sardiman, 2016) mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang di tandai dengan munculnya “feeling” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Untuk belajar dengan baik maka di perlukan motivasi yang baik pula. Siswa yang mengikuti pelajaran tanpa adanya motivasi maka tidak akan mendapatkan hasil yang baik dari proses belajar mengajar tersebut. Oleh karena itu, dapat di katakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang akan di capai dalam proses belajar dapat terwujud.

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Karena media, merupakan salah satu hal mutlak yang ada dalam proses belajar. Oleh karena itu, sebisa mungkin guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SMK Tridharma Lab. School UNG Kota Gorontalo pada tanggal 24 Januari 2021 di mata pelajaran kimia, permasalahan yang dihadapi oleh siswa yakni banyak sekali memuat konten pemahaman materi yang padat. Pembelajaran saat ini cenderung mengandalkan buku teks yang monoton serta sistem ceramah yang membosankan

sehingga berpengaruh pada gairah siswa untuk belajar. Materi kimia sebagian besar dapat dipahami dengan eksperimen, tetapi materi yang bersifat teoritis dan abstrak sulit dipahami oleh siswa jika hanya mengandalkan informasi guru. Menurut Widyowati (2014) Struktur atom merupakan salah satu materi kimia yang bersifat teoritis dan abstrak. Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mengkongkritkan hal yang abstrak, memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan pemahaman siswa, mendorong siswa untuk aktif, dan belajar mandiri.

Augmented reality (AR) merupakan salah satu solusi bagi para guru dimana AR merupakan media pembelajaran yang efisien dalam pemakaian, menarik dalam penampilan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Secara umum, *augmented reality* (AR) adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. Menurut Ronald Azuma pada tahun 1997 (dalam Pramono, 2013) *augmented reality* adalah menggabungkan dunia nyata dan virtual, bersifat interaktif secara real time, dan merupakan animasi 3D. Seperti yang dikatakan oleh Iordache dkk (dalam Pratama, 2018) menggunakan media AR siswa lebih memahami dan belajar kimia dengan lebih mudah dan interaksi di kelas mendapatkan pengaruh positif terhadap efektivitas dan efisiensi pada proses belajar.

Beberapa penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan juga telah dilakukan, menunjukkan hasil positif yang dapat dicapai oleh teknologi AR sangat baik diterapkan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam dunia pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Indrawaty dkk (2013) dalam penelitiannya

tentang media pembelajaran interaktif pengenalan anatomi manusia menggunakan metode *Augmented Reality* (AR), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pelajaran khususnya ilmu pengetahuan alam dapat meningkat dan memberikan media baru dalam belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qumillaila dkk (2017) menyatakan hasil yang positif dan membuktikan bahwa AR dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar selama proses pembelajaran.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Pembelajaran *Augmented Reality Chemistry*”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perbandingan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia sebelum dan sesudah peerapan media pembelajaran *augmented reality chemistry*?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *augmented reality chemistry* dalam pembelajaran kimia?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sasaran pengguna media pembelajaran ini yaitu siswa kelas 1 SMK
2. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran *Augmented Reality Chemistry* berbasis *Android* pada materi struktur atom

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbandingan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia sebelum dan sesudah peerapan media pembelajaran *augmented reality chemistry*?
2. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *augmented reality chemistry* dalam pembelajaran kimia?

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penggunaan media *augmented reality* dalam pembelajaran kimia terutama pada materi struktur atom.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada materi struktur atom.

- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi struktur atom.
- c. Bagi peneliti dapat dijadikan masukan dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi lain.
- d. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan agar fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dapat diperhatikan demi kelangsungan kegiatan proses belajar mengajar.