

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kita tengah hidup di era *Society 5.0* yang mengacu pada kehidupan masyarakat yang berpusat pada teknologi. Era ini digagas oleh Negara Jepang dan diresmikan pada 21 Januari 2019 silam. Pada era ini masyarakat diharapkan dapat menjawab tantangan yang ada dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Pemanfaatan teknologi di era ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap banyak bidang, termasuk pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan di era *Society 5.0* antara lain *virtual/augmented reality*, *internet of things*, dan *artificial intelligence*.

Dalam dunia pendidikan teknologi *augmented reality* dapat menyajikan informasi tambahan secara *real-time*, dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pentingnya mengikuti perkembangan teknologi dalam media pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa pendekatan pembelajaran tetap relevan, dan menarik bagi peserta didik yang saat ini sudah terbiasa dengan teknologi canggih. Dengan menggunakan *augmented reality* sebagai media pembelajaran dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun media pembelajaran sudah sangat bervariasi masih saja terdapat guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Beberapa alasannya antara lain guru yang masih ragu atau tidak terbiasa dengan penggunaan teknologi di kelas. Adapula kurangnya pelatihan teknologi, ketakutan akan perubahan dalam teknik mengajar, merasa tidak nyaman atau takut akan kesulitan teknis ketika menggunakan peralatan atau media yang lebih modern, serta sarana, dan prasarana yang masih belum mendukung.

Selain media pembelajaran yang masih konvensional, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan juga perlu diperhatikan karena model pembelajaran yang sesuai dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, serta dapat melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik dalam memahami konsep materi secara mendalam.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang telah dilaksanakan pada Senin, 29 Juli 2024 hingga Rabu, 31 Juli 2024 telah didapati hasil belajar peserta didik pada kelas X SMAN 19 Kota Bekasi Tahun Ajaran 2024/2025 pada ujian Bab 1 mengenai kelangkaan sebagai inti dari masalah ilmu ekonomi dapat dijelaskan melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Data Ulangan Bab 1 Kelas X**

No.	Kelas	Jumlah peserta didik	Nilai rata-rata peserta didik	Jumlah peserta didik memenuhi KKTP	Jumlah peserta didik tidak memenuhi KTTP
1.	X-1	36 Peserta didik	80	29 Peserta didik	7 Peserta didik
2.	X-2	36 Peserta didik	75	25 Peserta didik	11 Peserta didik
3.	X-3	35 Peserta didik	76	25 Peserta didik	10 Peserta didik
4.	X-4	35 Peserta didik	75	23 Peserta didik	12 Peserta didik
5.	X-5	36 Peserta didik	79	29 Peserta didik	7 Peserta didik
6.	X-6	35 Peserta didik	75	22 Peserta didik	13 Peserta didik

Sumber: SMAN 19 Kota Bekasi (2024)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dinyatakan bahwasannya masih banyak peserta didik yang belum dapat memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni 75. Dari tabel 1.1 juga dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 153 peserta didik dari total keseluruhan 213 peserta didik. Hal ini berarti masih terdapat 60 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kegiatan pembelajaran yang biasa diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 19 Kota Bekasi adalah model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran ini merupakan metode yang berfokus pada pemecahan masalah, dengan tujuan menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama dalam menghadapi permasalahan nyata di lingkungan sekitar. Model pembelajaran *problem based learning* mengarahkan peserta didik untuk tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep-konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari. Namun, dalam penerapannya, model pembelajaran ini mempunyai beberapa kendala. Salah satu kekurangannya adalah waktu yang dibutuhkan lebih lama. Proses pemecahan

masalah dalam model pembelajaran *problem based learning* memerlukan penelitian serta diskusi yang mendalam sehingga waktu pembelajaran sering kali tidak mencukupi untuk menuntaskan permasalahan yang diangkat. Akibatnya, penyampaian materi atau konsep-konsep tidak dapat dilakukan secara menyeluruh serta berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal inilah yang menjadi indikasi masih banyaknya peserta didik yang masih belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Untuk dapat mengatasi hal ini penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif, mampu mendorong partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton, dan lebih menyenangkan merupakan strategi yang perlu dilakukan sehingga hasil belajar peserta didik bisa lebih baik lagi hingga bahkan dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan pada Kurikulum Merdeka saat ini adalah model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* ini diperkenalkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1961. Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu bentuk pembelajaran di mana peserta didik aktif terlibat dalam proses penemuan sendiri melalui pengalaman langsung. Bruner percaya bahwa pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam mencari dan menyusun pengetahuan baru dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang menekankan pada peran aktif peserta didik selama proses pembelajaran dalam memahami konsep materi secara mandiri diharapkan dapat membuat peserta didik memahami materi secara mendalam sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga perlu diperhatikan. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam hal ini pemilihan media pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi aktif maka peserta didik memiliki kesempatan untuk lebih memahami, dan memproses informasi

dengan cara yang lebih mendalam sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Disisi lain, saat ini peserta didik tumbuh ditengah lingkungan yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. Sehingga pemilihan media pembelajaran juga harus diimbangi dengan teknologi yang ada agar tetap relevan. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah *augmented reality* atau yang lebih dikenal sebagai AR. *Augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual. Penggunaan *augmented reality* dalam media pembelajaran memberikan keunggulan interaktif, di mana peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan objek atau informasi yang diberikan. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, dan menarik karena peserta didik dapat melihat, dan berinteraksi dengan objek virtual dalam lingkungan nyata.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memfokuskan arah pada penelitian ini dengan penyusunan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *augmented reality* sebelum, dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*problem based learning*) sebelum, dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *augmented reality* sesudah perlakuan

dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*problem based learning*) sesudah perlakuan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *augmented reality* sebelum, dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*problem based learning*) sebelum, dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *augmented reality* sesudah perlakuan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*problem based learning*) sesudah perlakuan.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

#### 1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Memberikan kontribusi pemahaman baru terhadap teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *augmented reality* sehingga dapat memperkaya literatur para akademis.
2. Memberikan landasan teoritis yang lebih kuat untuk memahami keberhasilan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *augmented reality* yang dapat digunakan sebagai informasi untuk penelitian pada bidang pendidikan di masa depan.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

1. Memberikan saran bagi guru, dosen atau lembaga pendidikan tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pertimbangan dunia pendidikan pada khususnya, dan dapat disempurnakan lebih lanjut pada penelitian-penelitian selanjutnya.