

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses belajar yang berlangsung baik secara individu maupun kelas, yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki setiap siswa agar berkembang secara maksimal. Menurut Alpian dkk., (2019:67) menyatakan bahwa pendidikan tidak akan ada habisnya dan pasti mengalami pembaharuan karena pendidikan akan menjadi salah satu proses yang pasti dilalui selama kehidupan manusia berlangsung untuk mengembangkan kehidupannya masing-masing. Sejalan dengan pandangan Rahman (2022:2), pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu upaya yang dirancang secara sadar dan tersusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Lingkungan belajar kemudian diharapkan mampu mendorong berkembangnya minat serta potensi yang dimiliki siswa melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang terarah. Proses pembelajaran tentunya perlu didukung dengan bantuan media guna mencapai tujuan pembelajaran. pendidikan dirancang secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif guna mengembangkan minat dan potensi siswa. Maka dari itu konteks pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Proses pembelajaran, menurut Hasan dkk. (2021:2), pada dasarnya perlu disesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa agar dapat berlangsung secara efektif. Sehingga pembelajaran sejarah, yang bertujuan menanamkan pengetahuan, sikap, serta nilai-nilai terkait perkembangan kehidupan dari masa lampau hingga masa kini, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman. Maka dari itu, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran sejarah dapat dipahami sebagai mata pelajaran yang berfungsi untuk menanamkan pengetahuan, membentuk sikap, serta menginternalisasikan nilai-nilai terkait proses perubahan dan perkembangan kehidupan manusia dari masa lalu hingga masa kini. Sejalan dengan pandangan Yakiba & Aman

(2017:480) pembelajaran Sejarah merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengintegrasikan pemahaman terhadap peristiwa masa lampau yang memiliki keterkaitan erat dengan kondisi masa kini. Menurut Alfian (2013:695) bahwasanya pembelajaran sejarah tidak dapat dipisahkan dari paradigma para siswa bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan sulit dipahami sehingga berpengaruh pada keterlibatan siswa sehingga siswa kurang berinteraksi pada saat pembelajaran sejarah. Kondisi ini dipengaruhi oleh anggapan siswa yang masih melekat, bahwa pembelajaran sejarah hanya berkaitan dengan aktivitas menghafal yang berfokus pada ranah kognitif. Permasalahan tersebut menjadi tantangan yang semakin kompleks bagi guru sejarah di abad ke-21. Pada dasarnya, guru dituntut untuk lebih inovatif, terutama dalam memanfaatkan teknologi, agar paradigma yang berkembang di kalangan siswa terhadap pembelajaran sejarah dapat diubah.

Menurut Prasetya dkk., (2022:3088) menjelaskan pengintegrasian teknologi ke dalam pendidikan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, namun sebagai strategi makro untuk menumbuhkan keterampilan belajar yang dibutuhkan abad ke-21 yang krusial bagi pengembangan sumber daya manusia berkualitas. Maka dari itu pembelajaran sejarah diperlukan terintegrasi teknologi dan penerapan media pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi prasyarat esensial guna adanya peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah sangat bergantung pada adopsi pendekatan instruksional yang analitis, berbasis teknologi, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan belajar siswa.

Keaktifan belajar dipandang sebagai salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan ini perlu diarahkan pada keterlibatan siswa secara menyeluruh, meliputi dari aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adanya keterlibatan siswa yang memenuhi aspek tersebut, maka proses pembelajaran diharapkan dapat dipahami dan dimaknai secara lebih mendalam oleh siswa (Busa, 2023:114). Adapun menurut Pradana dan Hidayati (2024:236) indikator keaktifan belajar mencakup beberapa aspek, yaitu antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, interaksi antara siswa dengan guru, keterlibatan dalam kerja kelas, kemampuan menyampaikan pendapat, serta partisipasi dalam

merumuskan kesimpulan pembahasan. Berdasarkan hal tersebut, indikator keaktifan belajar yang perlu dicapai sebagai berikut. Pertama, aspek pemecahan masalah, ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi diantaranya tugas, bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan, serta berdiskusi dengan teman. Kedua, aspek kerja sama, yang dinilai dari secara berkelas dengan adanya sikap menghargai pendapat orang lain, kemampuan bekerja sama sehingga keterlibatan aktif dalam saat menyelesaikan permasalahan kelas. Ketiga, aspek mengemukakan pendapat, yang dinilai dari kemampuan siswa menjawab intruksi dari guru, menyampaikan ide dan menjelaskan temuannya secara jelas. Keempat, aspek perhatian, ditunjukkan apabila melalui kebiasaan dari siswa mencatat materi, ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas siswa menjaga fokus, serta menyimak penjelasan guru dengan baik.

Pada dasarnya capaian keaktifan belajar siswa di kelas XI F1 SMAN 1 Sidangkasih terdapat permasalahan terkait rendahnya keaktifan belajar yang tidak mencapai 50% dari indikator keaktifan. Kurangnya keaktifan belajar ini disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak menyesuaikan dengan kondisi siswa, sehingga siswa merasa jenuh dengan penggunaan media yang monoton pada pembelajaran sejarah sehingga siswa kesulitan memahami materi sejarah karena terbatasnya visualisasi dan contoh konkret di ruang kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu untuk memperbaiki rendahnya keaktifan belajar siswa di kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Augmented Reality. Penerapan teknologi Augmented Reality menjadi solusi dari permasalahan ini dengan mengintegrasikan elemen visual tiga dimensi ke dalam pembelajaran, sehingga materi yang semula abstrak dapat divisualisasikan secara lebih konkret dan interaktif. Melalui Augmented Reality, siswa dapat mevisualisasikan peristiwa sejarah dalam bentuk digital untuk diamati secara langsung. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Augmented Reality memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, hal ini didukung penelitian oleh Rahmawati dan Suprijono (2025:1) Augmented Reality tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam pada pembelajaran sejarah. Sejalan dengan penelitian Rachim dkk., (2024: 594) hasil penelitian ini menjelaskan bahwa Augmented Reality memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Adapun penelitian dari Thahir dan Kamarudin (2021:34) membahas tentang Augmented Reality terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Gowa serta dalam proses belajarnya menunjukkan adanya keaktifan belajar siswa. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sa'diah (2025:57) hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi bentuk molekul.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus variabel terikat, bidang kajian dan penelitian terdahulu terletak pada belum ditemukan kajian yang secara eksplisit menganalisis pengaruh media Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar siswa. Kebaruan penelitian ini dengan berupaya melengkapi hasil-hasil penelitian sebelumnya dengan memberikan bukti empiris baru mengenai pengaruh media pembelajaran Augmented Reality terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini memfokuskan analisis secara terukur terhadap pengaruh spesifik penerapan media Augmented Reality untuk mengevaluasi peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa, sekaligus memberikan kontribusi substantif dalam pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi.

Augmented Reality ini merupakan teknologi dapat diartikan sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya integrasi secara interaktif antara lingkungan nyata dengan elemen virtual, sehingga mampu menghadirkan visualisasi berupa animasi tiga dimensi yang lebih menarik dan mudah dipahami (Arifitama, 2017:1). Melalui penerapan media Augmented Reality, diharapkan tercipta suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa, sehingga mampu mengurangi kejenuhan, meningkatkan partisipasi aktif dalam diskusi, memperkuat kerja sama kelas, serta mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan

pendapat. Penggunaan media Augmented Reality memberikan berbagai keuntungan diantaranya kemudahan bagi siswa dalam memahami materi, karena mereka cenderung lebih tertarik pada aktivitas praktik secara langsung dibandingkan hanya menerima penjelasan teoritis. Sehingga, teknologi Augmented Reality dapat dijadikan sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada pembelajaran sejarah di kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih.

Maka demikian penelitian ini difokuskan pada analisis dampak media pembelajaran Augmented Reality terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Fokus ini didasari temuan lapangan yang mengungkap rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa kondisi tersebut menunjukkan urgensi inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka dari itu, penelitian ini dirumuskan dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, penelitian ini berangkat dari rumusan masalah utama, yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media Augmented Reality memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih. Selanjutnya rumusan masalah tersebut kemudian diuraikan ke dalam dua pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di Kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih ?
- 2) Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di Kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dapat dipahami sebagai penjabaran konsep variabel atau konstruk secara lebih spesifik dengan tujuan memudahkan proses pengukuran terhadap variabel yang diteliti. Berdasarkan pada fokus permasalahan topik dalam penelitian ini, maka definisi operasional yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.3.1 Augmented Reality

Augmented Reality merupakan teknologi canggih yang memproyeksikan objek virtual secara terintegrasi ke dalam dunia nyata secara tiga dimensi menggunakan perangkat seperti gawai. Menurut Pradana (2020:97), media Augmented Reality memiliki keunggulan dalam menyajikan visual yang lebih menarik melalui objek tiga dimensi yang tampak seolah-olah hadir di dunia nyata. Pada dasarnya dalam konteks penelitian ini, penggunaan media Augmented Reality diarahkan untuk memberikan perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Melalui media Augmented Reality ini, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.3.2 Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Sihalohe dan Asyiril (2021:35), keaktifan belajar dapat dimaknai sebagai bentuk partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan menyelesaikan tugas, baik secara individu maupun kelas. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini, agar adanya peningkatan keaktifan belajar siswa diarahkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif serta efektif sehingga mencapai tujuan, dengan melalui keterlibatan siswa, diantaranya kemampuan menyampaikan pendapat, merespons pertanyaan guru, serta menyelesaikan tugas secara mandiri maupun bersama kelas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dihasilkan berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, yaitu :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di Kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih.
- 2) Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah di kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta memperluas wawasan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pemanfaatan media pembelajaran Augmented Reality dalam proses pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memperkuat teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran sejarah, sekaligus menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran sejarah secara signifikan melalui media pembelajaran Augmented Reality. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pemilihan serta pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selanjutnya, bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan.