

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa agar dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai kebangsaan sejak usia dini. Namun, praktik pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks dua dimensi yang kurang menarik bagi siswa. Cara penyampaian yang bersifat teoritis menyebabkan pembelajaran terasa monoton sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi terutama terkait keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari nilai persatuan dalam Pendidikan Pancasila [1]. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penguatan dimensi berkebinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila, yaitu kemampuan peserta didik untuk memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia. Untuk mencapai kompetensi tersebut, siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif agar mampu menggambarkan keberagaman budaya secara nyata di dalam proses pembelajaran [2]. Penggunaan media yang hanya bersifat dua dimensi masih memiliki keterbatasan dalam membantu siswa memahami ciri khas setiap budaya daerah, sehingga diperlukan inovasi yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih mendalam.

Salah satu teknologi yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Augmented Reality (AR). Media berbasis AR memungkinkan objek budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, tari tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, hingga senjata tradisional ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi secara real-time. Siswa dapat memutar, memperbesar, dan mengamati detail objek secara langsung melalui perangkat yang digunakan. Berbagai penelitian terdahulu menyebutkan bahwa AR terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat materi lebih mudah dipahami, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibanding media konvensional [3].

Observasi awal yang dilakukan di SD Muhammadiyah Pendowoharjo menunjukkan bahwa pembelajaran terkait keragaman budaya Indonesia masih menggunakan metode ceramah dan tampilan gambar di buku. Guru belum menggunakan media berbasis teknologi yang mampu memberikan visualisasi tiga dimensi. Akibatnya, banyak siswa kesulitan mengenali perbedaan antar rumah adat, pakaian daerah, atau unsur budaya lainnya, serta kurang antusias mengikuti materi. Padahal sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran digital sehingga sangat berpotensi diterapkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality.

Meskipun AR memiliki beberapa keterbatasan seperti kebutuhan perangkat dan kondisi cahaya yang memadai untuk pemindaian marker, keunggulan teknologi ini jauh lebih dominan. AR memberikan pengalaman belajar interaktif, meningkatkan minat belajar, membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, dan dapat terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan aplikasi "Aplikasi Augmented Reality Keragaman Budaya Indonesia" sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dilengkapi fitur pemindaian AR untuk menampilkan model 3D rumah adat dan objek budaya lainnya, materi pembelajaran, serta kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Integrasi fitur kuis memberikan umpan balik langsung sehingga siswa dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keberagaman budaya yang terkait erat dengan sila ketiga Pancasila yaitu persatuan Indonesia [1] [3].

Tujuan utama dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep Pendidikan Pancasila melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. Siswa diharapkan mampu mengenali ciri khas budaya Indonesia, menghargai keberagaman, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas bangsa. Selain memberikan manfaat bagi siswa, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi yang maju dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka pemmasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana pengaruh penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran keragaman budaya Indonesia terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar Muhammadiyah Pendowoharjo?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan memiliki ruang lingkup yang jelas, beberapa batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang menggunakan Aplikasi Unity3D dan Vuforia.
2. Penelitian ini berfokus pada penerapan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di tingkat sekolah dasar.
3. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Pendowoharjo, Bantul, dengan melibatkan siswa sebagai subjek penelitian.
4. Pembuatan materi Augmented Reality (AR) hanya untuk materi Pendidikan Pancasila tentang Keragaman Budaya Indonesia kelas 5.
5. Aspek yang dianalisis dalam penelitian ini dibatasi pada persepsi siswa terhadap pemahaman dan penggunaan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan metode evaluasi The Attributes of Instructional Materials dari McAlpine dan Weston.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan Augmented Reality dalam meningkatkan pemahaman siswa-siswi sekolah dasar untuk pelajaran Pendidikan Pancasila tentang keragaman budaya di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan Augmented Reality dalam Pendidikan Pancasila.

Manfaat Praktis: Membantu siswa dalam memahami keberagaman budaya di Indonesia secara lebih interaktif dan menarik, kemudian memberikan solusi inovatif bagi guru dalam mengajarkan materi Pendidikan Pancasila, dan terakhir mendukung sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan laporan penelitian ini terbagi dalam 5 bab, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memberikan Gambaran umum mengenai permasalahan yang akan diteliti, terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori yang mendukung penelitian, seperti konsep Augmented Reality dalam pembelajaran, metode pembelajaran berbasis teknologi, teori pemahaman konsep, serta penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian, termasuk desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi aplikasi AR dalam pembelajaran budaya di Indonesia, serta evaluasi efektivitasnya terhadap pemahaman siswa.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta memberikan rekomendasi dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.