

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah mengalami transformasi signifikan seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan. Pada era digitalisasi saat ini, pendidikan dituntut untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mendukung perubahan pendidikan melalui pendayagunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar<sup>1</sup>, guna membuka peluang terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai karakter peserta didik saat ini.

Pemanfaatan teknologi sejatinya dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sekaligus memaksimalkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Namun kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum direalisasikan secara optimal. Hasil observasi pra-penelitian di SMPN 3 Kota Serang menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi ke dalam pembelajaran masih menjadi kendala bagi sebagian guru, baik karena keterbatasan kemampuan

---

<sup>1</sup> Dimas Ibrahim, Nursapia Harahap. (2024). Tingkat Kemampuan Digitalisasi Komunikasi Guru Dalam Menyelesaikan Beban Kerja Administrasi Di SMP Negeri 1 Pegajahan. *eScience Humanity Journal*, 331-341.

maupun kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Akibatnya, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang menarik perhatian siswa.<sup>2</sup>

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kerap kali dihadapkan pada pola perilaku siswa yang sering kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Minimnya variasi media yang interaktif membuat suasana belajar menjadi monoton, sehingga siswa mudah kehilangan perhatian dan semangat belajar. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya minat serta penurunan hasil belajar siswa. Salah satu guru PAIBP di SMPN 3 Kota Serang mengungkapkan bahwa siswa sering kesulitan memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan karena media pembelajaran masih terpaku pada penggunaan buku paket dan papan tulis saja.<sup>3</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Rika menunjukkan bahwa penyajian materi tanpa melibatkan media pembelajaran interaktif cenderung menurunkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.<sup>4</sup> Kondisi ini juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), yang pembelajarannya sering kali

---

<sup>2</sup> Hasil Observasi Pra-Penelitian dengan Peserta didik Kelas IX pada bulan September tahun 2024.

<sup>3</sup> Hasil Wawancara Pra-Penelitian dengan Guru PAIBP kelas IX pada bulan September tahun 2025.

<sup>4</sup> Rika Kurnia Sari, Nyoto Harjono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 122-130.

masih berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media digital secara optimal, sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Padahal, siswa saat ini merupakan bagian dari generasi digital yang terbiasa dengan tampilan visual dan interaksi berbasis teknologi. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar mereka perlu dikembangkan.

Dalam pembelajaran PAIBP, tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana menyampaikan materi keagamaan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Anisa Manongga, mengungkapkan bahwa siswa lebih berminat pada pembelajaran yang memanfaatkan media dan teknologi<sup>6</sup>, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan nilai kognitif mereka.<sup>7</sup> Dengan menggunakan media interaktif, siswa memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.<sup>8</sup> Oleh sebab itu, inovasi dalam media pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dilakukan agar siswa lebih termotivasi dalam memahami nilai-nilai agama yang diajarkan.

---

<sup>5</sup> Muhammad Sarjan, Muammar dan Adnan Maulana. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 19-26.

<sup>6</sup> Anisa Marongga. (2021). Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1-7.

<sup>7</sup> Ni Putu Mayra Dian Purnami, Ni Wayan Widia Sulianingsih dan Ni Putu Eka Widyantari. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Prospek*, 25-31.

<sup>8</sup> Luma'ul 'Adilah Hayya. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Eksponen*, 66-76.

Salah satu jalan keluar yang potensial adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning*, salah satunya dengan media *board game*. *Board Game* merupakan permainan yang menggunakan papan sebagai area utama permainan.<sup>9</sup> Menurut penelitian yang dilakukan oleh Defitasari dan Yuliyanti, penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.<sup>10</sup> *Board game* mampu melatih konsentrasi siswa, menghadirkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta melatih kemampuan menyelesaikan masalah.<sup>11</sup>

Seiring dengan kemajuan teknologi, *board game* dapat dikombinasikan dengan *Augmented Reality* (AR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Integrasi AR ke dalam *board game* memungkinkan siswa tidak hanya bermain, tetapi juga berinteraksi dengan objek 3D yang memperkuat pemahaman konsep.

---

<sup>9</sup> Wandah Wibawanto. (2024). *Board Game Edukasi*. Makassar: CV. Ide Buku. Hlm 1.

<sup>10</sup> Defitasari Novia Anggraeni, Yulianti. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Board Game. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1116-1112.

<sup>11</sup> Ananda Muazizah, Rita Ningsih. (2025). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah. *JIRS: Jurnal Ilmiah Research Student*, 520-530.

Dengan demikian, pengembangan media *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) menjadi sebuah inovasi yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAIBP. Selain mampu menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa, media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dari penjabaran masalah yang telah dijelaskan di atas, keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran menjadi salah satu tantangan dalam proses belajar mengajar. Menyadari hal tersebut, penulis berupaya mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan penyelesaian terhadap permasalahan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini disusun dengan judul **“Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pembelajaran PAIBP di SMP N 3 Kota Serang”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, ditemukan beberapa masalah yang muncul antara lain:

1. Tantangan pendidikan era digital.
2. Rendahnya minat belajar pada PAIBP.

3. Peserta didik kurang fokus dan merasa jenuh saat belajar PAIBP.
4. Terdapat penurunan hasil belajar siswa.
5. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada beberapa hal sebagai berikut.

1. Penggunaan media *board game* berbasis *augmented reality* (AR) difokuskan pada materi Akikah mata pelajaran PAIBP.
2. Penerapan media ditujukan pada peserta didik kelas IX SMPN 3 Kota Serang.
3. Fokus penelitian pada pengembangan media dan penilaian hasil belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang?
2. Bagaimana kelayakan media *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang?

3. Bagaimana efektivitas media *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang.
2. Mengetahui kelayakan media *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang.
3. Mengetahui efektivitas media *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, manfaat dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar siswa, khususnya media *board game* berbasis *augmented reality* (AR) yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran di kelas.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penggunaan media *board game* yang dipadukan dengan teknologi *augmented reality* (AR) memberikan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik dalam menyerap materi secara lebih mudah dan bermakna.

### b. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dan pengetahuan tambahan bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran PAIBP serta keterampilan para pendidik, dengan mendorong guru untuk mengembangkan media yang lebih beragam dan inovatif.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *board game* berbasis *augmented reality* (AR) untuk kelas IX SMP pada pembelajaran PAIBP.

2. Materi PAIBP pada *board game* mengenai Bersyukur dengan Akikah dengan konsep *race game* (bertanding mencapai garis finis pertama).
3. *Board game* yang dicetak pada kertas A3 dengan ukuran yang tebal, dilengkapi dengan lembar Misi Eksplorasi dan Misi Kuis, pion kelompok, kartu soal, dan papan permainan.
4. *Augmented Reality* dibuat dengan menggunakan aplikasi *AssemblerEdu* untuk menghasilkan kode QR.
5. Media *board game* dikembangkan dengan penggunaan AR untuk membantu memvisualisasikan setiap konten pada materi.

## H. Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang sesuai dengan judul penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI. Pada bab ini menjelaskan tentang kajian teori pengembangan ADDIE, media *board game* berbasis AR dan pembelajaran PAIBP, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hopitesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN. Pada bab ini menjelaskan tentang waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN. Pada bab ini menjelaskan tentang analisis hasil penelitian dan pengembangan yang terdiri atas deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP. Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran terkait dengan analisis hasil penelitian.