

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengatur serta mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik dan dapat mendorong peserta didik untuk memulai proses belajar. Proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik juga termasuk ke dalam pengertian pembelajaran. Untuk mencapai target yang telah ditetapkan perlu adanya komunikasi yang terarah antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya sarana pembelajaran yang tepat dan akurat (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Dalam pembelajaran dibutuhkan alat pembelajaran untuk memperlancar penyelenggaraan agar menjadi efektif dan efisien. Banyak hal diantaranya yang dapat dijadikan media pembelajaran, bisa berupa orang, makhluk hidup, benda-benda atau segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara oleh pendidik untuk penyajian bahan pelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran juga bergantung pada kesesuaian dengan media yang digunakan. Adanya media atau alat pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dicapai oleh peserta didik.

Perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, membuat media pembelajaran mulai dikembangkan. Pemanfaatan teknologi informasi digunakan hampir di semua bidang, salah satunya pada pendidikan. Terdapat keselarasan antara perkembangan teknologi informasi dan media pembelajaran. Contohnya adalah teknologi cetak, audio visual, komputer, hingga teknologi yang menggabungkan antara teknologi cetak dan komputer. Media pembelajaran yang merupakan hasil dari penggabungan teknologi tersebut diwujudkan dengan teknologi Augmented Reality (Saputro & Saputra, 2015). Menurut Azuma (1997), Augmented Reality atau yang biasa di singkat AR ini adalah adalah teknologi yang menggabungkan konten virtual dan lingkungan nyata yang memiliki sifat interaktif secara nyata, serta berbentuk animasi tiga dimensi (Aditama et al., 2021). Teknologi AR ini lebih memungkinkan pengguna berinteraksi secara *real-*

time dengan sistem aplikasi. Tentunya dengan adanya teknologi ini, membuat pengalaman baru dan kesan tersendiri bagi penggunanya. Hal tersebut berkaitan pula dengan generasi Alpha, istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang lahir sejak tahun 2010, dengan sebagian besar saat ini berada pada bangku sekolah dasar. Menurut Yeni (2015), istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang peneliti sosial bernama Mark Mc Crindle. Generasi A merupakan kelanjutan dari Gen Z, dan generasi yang paling terampil serta akrab dengan teknologi, termasuk dengan internet. Juga adanya penelitian yang melibatkan populasi sebanyak 94 siswa SD yang menyimpulkan bahwa sebanyak 60 anak (64%) termasuk ke dalam kategori sedang, dalam penggunaan gadget atau dari segi aspek durasi waktu bermain dengan gadget pada generasi Alpha (Novianti et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Cindogo 1 Bondowoso, saat ini media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi negara-negara ASEAN masih menggunakan media cetak yaitu buku. Buku yang digunakan yaitu Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup. Tentu hal ini akan menimbulkan suasana yang kurang mendukung bagi siswa-siswi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga pemahaman atau penguasaan materi yang di dapat kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan teknologi AR pada platform android. Pemilihan media pembelajaran menggunakan AR dinilai tepat dalam memvisualisasikan materi dan adanya proses interaksi dengan siswa. Media pembelajaran ini dapat menjadi bahan yang berbeda dari sebelumnya dan diharapkan teknologi AR mampu menarik minat belajar para siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi khususnya pada materi pembelajaran negara-negara di ASEAN.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran pengenalan negara ASEAN menggunakan teknologi Augmented Reality dalam meningkatkan pemahaman dan interaksi siswa?
- b. Bagaimana mengujicobakan aplikasi pengenalan negara ASEAN berbasis Augmented Reality pada siswa sekolah dasar kelas 6?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diangkat dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dirancang ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas 6
- b. Pada aplikasi ini menampilkan pengenalan negara ASEAN sebanyak 10 negara berdasarkan kurikulum 2013
- c. Materi yang ada di dalam aplikasi meliputi sejarah ASEAN, bendera ASEAN, dan informasi negara ASEAN
- d. Aplikasi yang dibuat akan menampilkan ikon negara ASEAN berupa Augmented Reality

1.4 Tujuan

- a. Merancang dan membangun media pembelajaran materi pengenalan negara ASEAN berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan pemahaman dan interaksi siswa
- b. Mengujicobakan aplikasi pengenalan negara ASEAN berbasis Augmented Reality untuk mengevaluasi efektifitas dalam meningkatkan pemahaman siswa

1.5 Manfaat

- a. Membantu siswa dalam memahami materi negara ASEAN
- b. Membantu guru dalam menyampaikan materi negara ASEAN
- c. Memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi terbaru
- d. Manfaat untuk penelitian Augmented Reality kedepannya