

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital memberikan banyak perubahan pada manusia. Teknologi mampu menyelesaikan pekerjaan manusia pada semua bidang, terutama bidang pendidikan. Tantangan utama dalam penelitian pendidikan adalah merancang lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterampilan belajar mandiri. Inovasi sistem pembelajaran ke arah digital menjadi tantangan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sedangkan proses pembelajaran yang hanya berpedoman pada tenaga pendidik dan buku teks sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, tenaga pendidik penting untuk menumbuhkan minat dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.[1]

Belajar merupakan proses di mana individu meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotoriknya untuk mencapai tujuan tertentu. Saat ini, sistem pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang menarik, seperti buku teks [2]. dan media lainnya, untuk mempelajari konsep-konsep kompleks. Hal ini dapat mengakibatkan kehilangan minat belajar dan penurunan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Integrasi teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dalam dunia pendidikan telah menarik perhatian yang signifikan karena potensinya yang selain dapat meningkatkan pengalaman belajar. Tetapi juga bisa meningkatkan pemahaman konsep serta menarik minat peserta didik terutama dalam mata pelajaran dengan konsep-konsep yang abstrak

Namun, meskipun potensi *Augmented Reality* (AR) cukup menjanjikan, masih dibutuhkan kajian mendalam mengenai pengaruh media pembelajaran, dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik [3]. Sehingga perkembangan teknologi semakin pesat, dan salah satu teknologi yang kini semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR). *Augmented reality* (AR) merupakan teknologi yang memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu proses atau simulasi tertentu, yang berfungsi sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran nyata sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Teknologi *Augmented Reality* (AR) memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual yang ditempatkan di dunia, memberikan pengalaman interaktif yang meningkatkan pemahaman konsep. Dalam konteks pendidikan, *Augmented Reality* (AR) memberikan cara yang menarik untuk menjelaskan kebudayaan melayu. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Peneliti tertarik untuk mengambil judul “RANCANG BANGUN APLIKASI *AUGMENTED REALITY* KEBUDAYAAN MELAYU”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi?
2. Bagaimana menerapkan *Augmented Reality* (AR) untuk media pembelajaran?
3. Apa yang ditawarkan oleh *Augmented Reality* (AR) saat digunakan menjadi sebuah media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah yang dibuat yaitu :

1. Untuk melihat objek 3D tersebut hanya bisa dilihat menggunakan android dengan menggunakan aplikasi.
2. Aplikasi didesain hanya untuk memunculkan objek 3D dari kebudayaan melayu yang ada di indonesia.
3. Aplikasi ini merupakan jenis *Marker-Based Augmented Reality* (AR) sehingga memerlukan image target agar menampilkan objek 3D nya

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dibuat yaitu :

1. Dengan memanfaatkan teknologi salah satunya *Augmented reality* (AR).
2. Dengan cara menerapkan sebuah aplikasi *augmented reality* (AR) yang dapat digunakan menjadi media pembelajaran.
3. *Augmented Reality* (AR) menawarkan sebuah media pembelajaran yang lebih modern dengan cara menampilkan model 3 dimensi dari sebuah objek.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat untuk peneliti yaitu :

1. Peneliti dapat belajar bagaimana cara memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk keperluan pendidikan.
2. Peneliti dapat berbagi pengetahuan tentang *Augmented Reality* (AR) kepada para pembaca dan memanfaatkannya.

Adapun manfaat untuk universitas yaitu :

1. Dapat menjadi suatu bahan pembelajaran jika ada mahasiswa yang ingin belajar tentang animasi 3D atau memanfaatkan teknologi untuk bidang pendidikan.

Adapun manfaat untuk pengguna yaitu :

2. Pengguna dapat belajar suatu hal baru seperti cara membuat suatu media pembelajaran yang lebih modern dengan cara memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu teknologi *Augmented Reality* (AR)

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini agar dapat di susun sebagai mana mestinya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tinjauan pustaka tentang beberapa teori pendukung.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian dan rancangan penelitian.