

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 (Amri et al., 2023). 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 (Yusup et al., 2023).

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 (Febriandirza, 2020). 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 (Oktarina & Mulyani, 2022). Tetapi juga bisa meningkatkan pemahaman konsep serta menarik minat

peserta didik. 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 (Lubis & Nasution, 2023).

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 (Lubis & Nasution, 2023). 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 bentuk bangun ruang. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Mata Pembelajaran Matematika”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi bangun ruang yang menarik dengan memanfaatkan teknologi ?

2. Bagaimana Kelayakan media *Augmented Reality* saat digunakan pada media pembelajaran bangun ruang?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar matematika siswa?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah yang dibuat yaitu :

1. Untuk melihat media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi bangun ruang yang menarik dengan memanfaatkan teknologi .
2. Bagaimana Kelayakan media *Augmented Reality* saat digunakan pada media pembelajaran bangun ruang?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar matematika siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah:

1. Untuk melihat bagaimana merancang media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi bangun ruang yang menarik dengan memanfaatkan teknologi!
2. Untuk melihat bagaimana Kelayakan media *Augmented Reality* saat digunakan pada media pembelajaran bangun ruang!
3. Pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar matematika siswa!

1.5 Manfaat Penelitian

1. Adapun manfaat untuk siswa, yaitu :

Meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman konsep bangun ruang.

2. Adapun manfaat untuk guru, yaitu :

Menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

3. Adapun manfaat untuk sekolah, yaitu :

Mendukung penerapan teknologi dalam proses pembelajaran.

4. Adapun manfaat bagi peneliti, yaitu :

Menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian 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 penelitian

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.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang cara pembuatan aplikasi, cara kerja aplikasi dan hasil dari penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran untuk penelitian lebih lanjut