

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan semakin meningkat, sehingga diperlukan reformasi untuk melanjutkan perkembangan tersebut. Pada dasarnya alat-alat tersebut tidak dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan, namun pasti dapat digunakan dalam dunia pendidikan. (Nikotain, 2021)

Media pembelajaran merupakan alat mediasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, mampu menghubungkan, memberikan informasi dan menyalurkan pesan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran mengarah pada komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Jika pembelajaran tidak menggunakan media, maka proses pembelajaran tidak berlangsung. (Pristiwanto, 2021)

Penggunaan media pendidikan dengan *augmented reality* dapat memungkinkan pembelajaran langsung dimanapun dan kapanpun siswa memilih untuk menyelesaikan pembelajaran. Lingkungan pembelajaran *augmented reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk memahami dan menyusun model objek, yang memungkinkan *augmented reality* menjadi alat yang lebih efektif sejalan dengan tujuan lingkungan pembelajaran. Fungsi *augmented reality* dapat menggunakan ponsel atau kamera pintar untuk mengenali Gambar atau yang disebut penanda. Hasil akhirnya adalah lingkungan belajar yang interaktif dengan *augmented reality*.

Penerapan *augmented reality* didasarkan pada berbagai kebutuhan dan pengguna. Ketertarikan penggunaan teknologi *augmented reality* (Safar, 2017) menjadi perhatian khusus dalam dunia pendidikan, dimana pemahaman terkadang juga didapat dalam dunia pendidikan. dari Gambar atau penglihatan. Banyaknya persyaratan benda atau bentuk menyebabkan keterbatasan dalam pendidikan, karena benda tersebut harus dihadirkan dalam ruang pada saat pembelajaran (Supratman, 2018). Khusus di kelas satu sekolah dasar, dalam

pengenalan anatomi tubuh, siswa mendapat pengenalan dasar tentang fungsi masing-masing anatomi tubuh dan bentuk bagian-bagian anatomi tubuh.

Pengenalan teknologi *augmented reality* untuk smartphone kemungkinan akan merangsang minat pada materi pendidikan karena cocok untuk smartphone Android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem aplikasi pembelajaran tingkat menengah mata pelajaran pengantar anatomi tubuh untuk siswa kelas 3 sd dan memberikan inovasi baru untuk pembelajaran aplikasi yang dibuat dengan mengutamakan konsep pembelajaran yang menarik, dinamis dan inovatif berbasis aplikasi tes. menggunakan evaluasi siswa dan nilai-nilai ini diwakili oleh tes survei.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah media pembelajaran dengan bantuan AR (*Augmented Reality*) memudahkan guru dalam menyampaikan materi?
2. Bagaimana cara menggunakan materi pembelajaran di AR (*Augmented Reality*)?

C. Batasan Masalah

Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* hanya dimaksudkan untuk mengenalkan anatomi tubuh manusia, termasuk bagian-bagian anatomi dan kegunaannya, serta untuk mengetahui kebutuhan tubuh untuk pertumbuhan yang sehat. Media pembelajaran dengan *augmented reality* digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas satu.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penerapan *augmented reality* dalam penelitian media pembelajaran adalah agar guru dapat menjelaskan konten kepada siswa dengan menggunakan perkembangan teknologi (*augmented reality*), menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih aktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Untuk pengguna (*users*)

- a) Mempermudah penyampaian materi guru kepada siswa sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- b) Siswa dapat menyelesaikan latihan dengan melihat barang atau benda sebagaimana adanya, tetapi dalam bentuk maya.

2. Rasio (faktor).

- a) Hasil penelitian ini dapat diterapkan dimana saja dan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah, efektif dan efisien.
- b) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan gelar sarjana Ilmu Komputer dari Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

