

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus didapatkan bagi setiap manusia. Tujuannya yaitu sebagai media dalam mengembangkan potensi dan mencerdaskan manusia sehingga mereka siap menghadapi kehidupan yang akan datang. Pemerintahan Indonesia sendiri mewajibkan bagi warga negaranya untuk wajib belajar dan mendapatkan pendidikan selama 12 tahun serta disarankan untuk lebih dari itu. Semakin tinggi seseorang mendapatkan pendidikan, maka semakin tinggi pula pengetahuan yang didapatkan.

Belajar merupakan proses yang mengubah perilaku manusia karena pengaruh pengalaman yang dilakukannya. Proses pembelajaran berawal dari anak-anak, yang mana mereka memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik dalam mengajar anak yang berbeda dapat dijadikan acuan dalam merencanakan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan untuk anak masih banyak dilakukan secara konvensional. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan menggunakan buku sebagai media membuat anak menjadi lebih cepat bosan dan kurang interaktif.

Teknologi berkembang sangat pesat. Teknologi saat ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk membantu siswa belajar. Tingkat visualisasi yang baik diperlukan untuk membantu pembelajaran yang menarik. Teknologi saat ini dapat menghasilkan media dalam bentuk visual yang baik, yaitu *augmented reality*.

Augmented reality atau biasa disingkat AR adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dengan objek nyata. AR dapat menghasilkan bentuk visual dari objek virtual, seperti objek atau binatang yang dapat dilihat secara 3D, sehingga membuat objek tampak nyata. AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena menghubungkan, menginformasikan, dan menyampaikan informasi, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Dalam bidang pendidikan, ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar anak, seperti buku bergambar atau video pembelajaran. Namun, pendekatan ini dianggap umum dan kurang interaktif. Dengan

berkembangnya teknologi saat ini maka diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih interaktif dan merangsang daya imajinasi anak sehingga membangkitkan minat belajar anak. Oleh karena itu, dengan teknologi AR yang pada hakekatnya berupa objek yang dihasilkan secara 3D secara real time, penelitian ini menjanjikan akan memberikan terobosan yang akan membantu meningkatkan minat anak, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menarik.

1.2. Rumusan dan Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana pengaruh *Augmented Reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa?
3. Bagaimana keefektifan *Augmented Reality* dalam pembelajaran?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui pengaruh *Augmented Reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Mengetahui efektifitas *Augmented Reality* dalam pembelajaran.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuahkan dan memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk studi tingkat lanjut yang relevan, untuk dapat memperdalam temuan ilmiah bagi calon peneliti lainnya. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya topik yang berkaitan dengan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran, kemampuan dalam memecahkan masalah dan efektifitas dari penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru

Sebagai sumber informasi dalam memilih metode, media dan model pembelajaran yang lebih menarik.

Bagi sekolah

Sebagai gagasan baru dalam upaya memberikan pembelajaran di kelas dengan lebih menarik

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan penelitian yang memberikan gambaran kandungan pada setiap babnya. Struktur organisasi skripsi pada penelitian ini mencakup BAB I hingga BAB V sebagai berikut:

I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian-kajian teoretis dari berbagai konsep terhadap bidang yang diteliti.

III. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian, strategi pencarian literatur, kriteria seleksi, dan sintesis data.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasa dari kajian literatur yang dimasukkan merupakan analisis serta rangkuman dari artikel-artikel terkait.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan, dan saran berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh untuk menunjang keberlanjutan penelitian.