

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Riset terbaru yang dilakukan UC News Lab bersama Cheetab Global Lab mengungkapkan pemanfaatan *smartphone* atau telepon pintar di Indonesia paling banyak hanya digunakan untuk mengonsumsi hiburan (Amelia, 2016). Hal tersebut sangat disayangkan karena hasil riset tersebut menunjukkan pemanfaatan teknologi *smartphone* di bidang pendidikan sangatlah kurang. Menurut Tiffatul Sembiring menteri Kominfo 2009-2014, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju. Internet dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan, penelitian, niaga, dan aspek kehidupan lainnya. Kita harus mendorong anak-anak dan remaja untuk menggunakan internet sebagai alat yang penting untuk membantu pendidikan (Broto, 2014).

Pemanfaatan teknologi *smartphone* pada bidang pendidikan salah satunya digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Hanafi, 2015).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran adalah Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan (DPPHP) materi pengemasan. Berdasarkan hasil pengalaman di SMKN 1 Mundu Cirebon, kegiatan belajar mengajar mata pelajaran DPPHP materi pengemasan dilakukan di kelas dengan metode penyampaian atau ceramah oleh guru, dan menggunakan media buku bacaan elektronik. Selain itu hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Anggraeni (2016) menunjukkan peserta didik kelas X TPHPi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran kompetensi dasar pengemasan yang berakibat pada rendahnya pemahaman peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah peserta didik yang mencapai KKM kurang dari 60%. Hal ini diduga karena siswa mengalami kesulitan akibat beberapa hal, antara lain media dan sumber belajar

yang terbatas, pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman literasi visual pengemasan adalah dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* (AR) pada android. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilmawan (2016) menunjukkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan *augmented reality* (AR) sebagai media yang lebih efektif. Menurut Azuma (2011), teknologi *augmented reality* merupakan sebuah teknologi visual yang menggabungkan objek dunia *virtual* ke dalam tampilan dunia nyata secara *real time*.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan materi pengemasan di SMKN 1 Mundu Cirebon. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *augmented reality* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun pendidik. Oleh karena, itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* untuk Mengetahui Literasi Visual pada Materi Pengemasan di SMKN 1 Mundu Cirebon”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini ialah SMKN 1 Mundu Cirebon belum memiliki media pembelajaran visual (*augmented reality*) untuk materi pengemasan yang dapat membantu mempermudah penyajian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembuatan media pembelajaran *augmented reality* dengan menggunakan *software unity 3D* dan pembuatan materi dengan menggunakan *photoshop CS6*. Selanjutnya produk dilakukan uji tingkat kelayakan dan diimplementasikan untuk mengetahui literasi visual pada peserta didik SMKN 1 Mundu Cirebon kelas XI TPHPi 3. Ada sebelas indikator literasi visual, namun

yang digunakan hanya tujuh indikator dikarenakan tujuh indikator ini sudah mencakup materi pengemasan yang akan diberikan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *augmented reality* pada pembelajaran pengemasan yang dikembangkan?
2. Bagaimana literasi visual peserta didik setelah diberikan media pembelajaran *augmented reality* pengemasan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *augmented reality* untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Mundu Cirebon.
2. Mengetahui literasi visual peserta didik setelah diberikan media pembelajaran *augmented reality* pengemasan?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Bagi Teoritis:

1. Memberikan inovasi dalam media pembelajaran untuk SMKN 1 Mundu Cirebon.
2. Menambah bahan referensi bagi penelitian sejenis ataupun lanjutan.
3. Menambah wawasan bagi peneliti dalam bidang media pembelajaran *augmented reality*.

Manfaat Bagi Praktisi:

1. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri memberi sumbangan berupa media pembelajaran.
3. Bagi peserta didik SMKN 1 Mundu Cirebon menjadi sumber belajar.
4. Bagi peneliti, yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *augmented reality* untuk menambah wawasan.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dihasilkan peneliti meliputi:

- BAB I : Pendahuluan, pada bab ini berisi mengenai penjelasan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan prosedur penelitian.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, berisi tentang hasil dan pembahasan dari penelitian mengenai media pembelajaran *augmented reality* pengemasan dan literasi visual.
- BAB V : Simpulan, implikasi dan rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan saran untuk penelitian selanjutnya.