

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era modernisasi seperti sekarang ini, kemajuan teknologi menjadi sebuah fenomena umum yang terjadi di berbagai bidang dan berlangsung sedemikian cepat. Kemajuan teknologi juga banyak memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia yang sifatnya memudahkan dengan demikian kita dapat melakukan sesuatu secara cepat dan efisien.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi sudah memasuki berbagai bidang dan aspek dari kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran yang diterapkan (Marhatta S. dan Hadi, 2016, hlm. 21)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam sebuah proses pembelajaran dan mempunyai fungsi sebagai perantara ataupun alat bantu yang digunakan guru untuk lebih mengefektifkan komunikasi ataupun interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah (Hamalik, 1994). Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar perlu diadakan dan ditingkatkan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran yang sedang berlangsung.

Sejalan dengan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini, media pembelajaran yang ada juga semakin beragam, salah satunya adalah media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* (Suharso, 2012, hlm. 1).

Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (*real-time*) (Azuma, 1997). *Augmented Reality* sudah dikenal luas dan banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan terutama sebagai media pembelajaran siswa. Manfaat penggunaan *augmented reality* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar, Muhammad Naufal Muzakki, 2018

PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA UNTUK SISWA JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA KOMUNIKASI
SMK NEGERI 1 CIMAHI

di antaranya memudahkan penyajian materi, meningkatkan semangat belajar siswa, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian media pembelajaran *augmented reality* dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran untuk siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan kegiatan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SMKN 1 Cimahi terhadap mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada Jurusan atau Kompetensi Keahlian Elektronika Komunikasi selama kurang lebih empat bulan, peneliti mengamati bahwa proses belajar mengajar yang diterapkan di kelas adalah dengan menggunakan presentasi dari siswa.

Setiap siswa ditugaskan untuk mencari materi-materi mengenai sub-bab tertentu pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika untuk kemudian dipresentasikan di depan siswa-siswa yang lain, dan guru nantinya akan menjelaskan dan mengoreksi jika ada pernyataan atau pengertian yang keliru oleh siswa, dan di akhir presentasi akan ada sesi tanya jawab.

Setiap pertemuan akan ada satu atau dua siswa yang melakukan presentasi. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti dalam mengajar di kelas dengan menggunakan cara belajar presentasi ini peneliti menemukan bahwa ketika proses belajar mengajar berlangsung masih ada siswa yang asik sendiri dengan kegiatannya masing-masing dan kurang memperhatikan ketika materi pelajaran di presentasikan.

Hal ini membuat proses belajar menjadi tidak kondusif dan materi pelajaran yang disampaikan menjadi kurang dimengerti oleh siswa sehingga ketika guru bertanya mengenai materi yang baru dipresentasikan ada beberapa siswa yang masih belum mengerti mengenai materi pelajaran tersebut. Mengingat bahwa siswa lebih menyukai hal-hal yang sifatnya menyenangkan dan cepat merasa bosan jika pelajaran disampaikan secara biasa atau dengan cara konvensional. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut harus kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa agar siswa dapat bersemangat dan berminat untuk mempelajari materi pelajaran yang akan disampaikan.

Muhammad Naufal Muzakki, 2018

**PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA UNTUK SISWA JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA KOMUNIKASI
SMK NEGERI 1 CIMAHI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan uraian di atas, pada penelitian ini peneliti akan membahas proses dan hasil pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika untuk siswa jurusan Teknik Elektronika Komunikasi SMK Negeri 1 Cimahi.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat siswa pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana motivasi siswa pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui minat siswa terhadap mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui motivasi siswa terhadap mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran.

1.4 Manfaat/ Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan, di antaranya:

1. Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah memotivasi masyarakat yang bertugas sebagai calon pendidik/ pendidik (guru, dosen, tutor, dsb) untuk mengembangkan dan menggunakan *Augmented Reality* sebagai media

Muhammad Naufal Muzakki, 2018

PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA UNTUK SISWA JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA KOMUNIKASI
SMK NEGERI 1 CIMAHI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan generasi yang terus berubah-ubah sesuai kemajuan zaman.

2. Manfaat Teoritis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dalam memperkaya pengembangan dan penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi penelitian pendidikan ini terdiri dari lima bab. Bab pertama yaitu Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Bab kedua yaitu Kajian Pustaka, berisi tentang penjelasan tentang teori-teori dalam bidang yang dikaji dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Bab ketiga yaitu Metode Penelitian, berisi tentang alur penelitian yang dilakukan, di mana setiap tahap-tahapan yang terdapat pada *flowchart* atau diagram alur menjadi beberapa judul sub-bab yang berisi penjelasan mengenai tahapan tersebut yang di dalamnya terdapat pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

Bab keempat yaitu Temuan dan Pembahasan, berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab kelima yaitu Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut

Muhammad Naufal Muzakki, 2018

PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA UNTUK SISWA JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA KOMUNIKASI
SMK NEGERI 1 CIMAHI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu