

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Coronavirus Disease 2019 (covid-19) merupakan salah satu wabah penyakit yang sudah menyebar diseluruh dunia. *World Health Organization* (WHO) atau Badan Kesehatan Dunia sebagai organisasi kesehatan telah memutuskan bahwa wabah Covid-19 ini merupakan wabah global dan menjadi status pandemi. Seluruh negara dihadapkan dengan situasi sulit, hampir seluruh sektor kehidupan mendapatkan dampaknya, dimana seluruh kegiatan yang memerlukan kontak fisik atau berkerumun dapat dikurangi, salah satunya yaitu di dalam sektor pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan kebijakan *Learning from Home* atau Belajar dari Rumah (BDR). BDR dilakukan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa PJJ merupakan kegiatan belajar mengajar dimana peserta didiknya terpisah dengan jarak yang jauh dengan pendidik. Pembelajarannya pun menggunakan berbagai sumber belajar seperti teknologi komunikasi ataupun audio video. PJJ dibagi menjadi 2 (dua) metodologi, yaitu PJJ dalam jaringan (daring) dan PJJ luar jaringan (luring).

Sistem dalam jaringan atau daring dipilih sebagai sistem pembelajaran yang cukup baik dalam membantu proses belajar mengajar tanpa tatap muka secara langsung antar peserta didik dan pendidik melainkan dilaksanakan secara *online*. Peserta didik dan pendidik melakukan pembelajaran diwaktu yang sama, hanya saja yang membedakannya yaitu cara menyampaikan pembelajarannya. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan bantuan berbagai aplikasi dan media online seperti, *whatsapp*, *zoom meeting*, *google meet*, *Google Classroom* ataupun media pembelajaran lainnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh agar hasil pembelajaran menjadi optimal. Selain itu, media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang dapat merangsang minat, perasaan dan pikiran serta perhatian siswa sehingga terjalin suatu interaksi dalam pembelajaran (Sadiman A, 2010). Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik, hal ini sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2009) bahwa “penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran”. (Depdiknas, 2008).

Berdasarkan observasi dan studi dokumentasi selama kegiatan Program Pengenalan Lapangan di SMK 4 Bandung siswa mengalami kesulitan tidak dapat melihat dan membayangkan objek yang sedang dipelajari. Dalam hal membuat media pembelajaran yang kreatif, penelitian ini akan menggunakan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar. AR merupakan teknologi yang dapat memproyeksikan benda dua dimensi atau 3 dimensi ke dunia nyata secara *real time*.. Sehingga benda yang di proyeksikan dapat dilihat oleh pengguna seolah-olah benda tersebut berada di lingkungan nyata. (E.M.A, 2014). Pengembangan teknologi ini mempunyai potensi yang sangat baik bila digunakan dalam pendidikan, karena dengan teknologi *Augmented Reality* materi yang disampaikan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran akan menjadi lebih terasa nyata dan lebih interaktif. Bahkan para peneliti meyakini bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merupakan salah satu cara baru untuk mendapatkan pengetahuan yang holistic (Kustiawan, rancangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, 2009).

Beberapa paparan diatas menjadi dasar pentingnya suatu media pembelajaran yang interaktif , sehingga pembelajaran tersebut dapat menarik minat peserta didik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan

penelitian sebaik apa respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* dengan judul “Penggunaan *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Berbasis *Google Classroom* di SMKN 4 Bandung.”

1.2. Rumusan masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: seberapa baik respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

Agar penelitian lebih terarah dan menghindari penyimpangan pada masalah yang diteliti maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah tersebut diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas XI TITL SMKN 4 Bandung pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik
2. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality*.

Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun dari media pembelajaran (AR) yang digunakan di mata pelajaran Instalasi Motor Listrik?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran (AR) untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik

1.4. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan di SMKN 4 Bandung:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas kompetensi peserta didik guna bermanfaat bagi peserta didik dan mampu bersaing dimasa yang akan datang.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas dan mengembangkan wacana penyampaian pembelajaran kepada peserta didik.

1.5. Struktur organisasi

Struktur organisasi skripsi memberikan arahan bagi peneliti dan menjadikan penulisan lebih sistematis dan tepat sasaran. Struktur organisasi penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Meliputi kajian pustaka yang berisi pengertian. Pengertian tentang media pembelajaran, pengertian media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality*, aplikasi *Google Classroom*, dan Instalasi Motor Listrik.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang lokasi, sampel dan waktu penelitian, metode penelitian, prosedur dan alur penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan terkait tentang gambaran umum penelitian, deskripsi data, analisis data, serta temuan dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.