

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Augmented Reality (AR) merupakan gagasan atau ide baru dari teknologi yang berhubungan dengan multimedia. Secara garis besar *Augmented Reality* merupakan penggabungan benda-benda nyata dan maya yang berada di lingkungan nyata dalam waktu yang nyata dan terintegrasi dengan baik dan jelas. Dalam hal ini, tentunya *Augmented Reality* memberikan kelebihan dalam interaksi antar manusia dengan *device* yang digunakan melalui objek yang menarik dan menyerupai benda nyata dalam bentuk 3 dimensi (3D) sehingga terlihat lebih jelas dan *real-time*. [1] Media pembelajaran yang instruksional mencakup manusia, peralatan, atau pesan. Termasuk bentuk pengaruh pendidikan (seperti konsep dan teknologi) media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang mempunyai banyak jenis-jenis dan karakteristik. Media pembelajaran juga sangat dibutuhkan bagi siswa SD dimana saat ini siswa SD sudah mulai dikenalkan dengan gadget karna daring.

UPT SDN 02 TUNAS ASRI adalah sebuah sekolah yang memiliki media pembelajaran yang terbatas dan hanya menggunakan buku, hal itu menyebabkan kurangnya minat siswa dalam memahami materi pembelajaran yang tersedia. Yang seharusnya media pembelajaran disediakan dengan sangat menarik agar siswa dapat lebih cepat dalam proses belajar, seperti materi mengenai praktik sholat yang seharusnya selesai dalam 1 minggu seluruh siswa sudah harus bisa menghafal setiap detail gerakannya, namun karena keterbatasan media pembelajaran maka siswa kesulitan dalam memahami setiap detail gerakan sholat karena di dalam buku hanya berupa sebuah gambar yang hanya dapat dilihat dari satu sisi. UPT SDN 02 TUNAS ASRI menggunakan Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dimana Buku siswa ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan dipergunakan dalam tahap awal penerapan Kurikulum 2013[2].

Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat memberikan pemahaman lebih detail dan spesifik mengenai

gerakan sholat dengan pendekatan Teknologi Informasi maka di rancanglah **“Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tutorial Sholat Untuk Siswa UPT SDN 02 Tunas Asri”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka, bagaimana meningkatkan minat siswa UPT SDN 02 Tunas Asri dalam mempelajari Gerakan tutorial sholat yang baik dan benar menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada tutorial sholat.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam **“Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tutorial Sholat Untuk Siswa UPT SDN 02 Tunas Asri”** maka permasalahan yang akan dibahas antara lain :

1. Pada perancangan aplikasi ini akan diberikan batasan masalah hanya pada lingkup UPT SDN 02 Tunas Asri saja agar perancangan yang dilakukan dapat lebih efisien.
2. Saat melakukan scanning marker harus dengan posisi menghadapkan kamera dengan benar agar dapat terdeteksi.
3. Smartphone yang digunakan minimal Android Versi 8.0 (Oreo)
4. Aplikasi ditujukan bagi siswa kelas 4 Sekolah Dasar UPT SDN 02 Tunas Asri saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi berbasis *Augmented Reality* dengan metode *marker based tracking* untuk menampilkan objek 3D. dan menggunakan *marker* pada aplikasi gerakan sholat serta memuat fitur didalam aplikasi yang dapat menampilkan gerakan sholat, menampilkan bacaan niat sholat dan Vidio tutorial sholat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menambah wawasan penulis pada khususnya saat aplikasi sudah dapat dipergunakan dengan semestinya.
2. Ilmu yang didapat selama perkuliahan dapat dipergunakan.
3. Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh user yaitu siswa SD sebagai media pembelajaran.

1.5.2 Bagi Akademis

Setelah aplikasi ini dibangun maka diharapkan dapat diaplikasikan agar siswa atau siswi dapat dengan mudah memahami materi mengenai Agama Islam.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, ...

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, ...