

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Augmented Reality (AR) adalah sebuah interaksi langsung atau tidak langsung dari sebuah dunia lingkungan fisik dunia nyata yang telah ditambahkan dengan menambah computer visual yang dihasilkan informasi. AR adalah dua jenis teknologi interaktif dan terdaftar dalam 3D serta menggabungkan benda nyata dan virtual [1].

Media pembelajaran yaitu instruksional mencakup manusia, peralatan, atau pesan. memasuknya bentuk pengaruh pendidikan (seperti konsep dan teknologi) media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang mempunyai banyak jenis-jenis dan mempunyai karakteristik [2].

Dalam media pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu pengajaran sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai tidaknya tujuan pembelajaran (Ahmad Rifa'i, 2002:1). Sarana dan alat pendidikan sebagai salah satu faktor dalam pendidikan memiliki peran yang penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media akan lebih membantu tercapainya tujuan secara efektif dan efisien para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini [3].

MADRASAH ALIYAH NEGRI (MAN) Rejang Lebong adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah

menengah atas (SMA), yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama, berdasarkan observasi pada tanggal 15 September 2019 dan wawancara yang diperoleh dari guru PAI pada mata pelajaran Fiqih materi shalat jenazah menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas XII MAN Rejang Lebong dengan jumlah siswa 39 orang masih banyak yang jauh dari harapan guru dan masih di bawah KKM yaitu 70. Dari hasil ulangan tersebut ada 17 siswa dari 39 siswa yang nilainya masih dibawah KKM paling rendah adalah 57, itu disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang kreatif yang membuat para siswa malas untuk belajar dan bertanya apa yang belum dipahami kepada gurunya. Cara mengajar guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa misalnya cara penyampaian gurunya itu terlalu cepat atau terlalu bertele-tele maka daya serap siswa akan berkurang sehingga hasil dari belajar menjadi buruk dan tidak menimbulkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas di butuhkan sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat memberikan informasi tentang shalat jenazah dengan pendekatan Teknologi Informasi maka di rancanglah **"Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Shalat Jenazah Untuk Siswa Di MAN Rejang Lebong"**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu "Bagaimana memperkenalkan Shalat Jenazah kepada Siswa kelas XII MAN Rejang Lebong dengan pemanfaatan teknologi Augmented Reality?".

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyajian dan penelitian Augmented Reality Shalat Jenazah sebagai media pembelajaran siswa di MAN Rejang Lebong, di perlukan batasan masalah agar pembahasan bisa lebih focus, terarah dan tidak melebar, maka penulis memberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Menggunakan metode Marker Based Tracking berbasis Android
2. Alat pengujian terbatas kepada smartphone berbasis android yang di miliki oleh siswa dan guru di MAN Rejang Lebong
3. Objek yang di tampilkan dalam pembuatan media pembelajaran shalat jenazah ini adalah 3 objek yaitu Tata cara shalat jenazah, perbedaan shalat jenazah untuk mayit laki-laki dan mayit perempuan dan bacaan shalat jenazah.
4. Aplikasi Augmented Reality ini di bangun menggunakan software Unity 3D, Vuforia, Sublime dan menggunakan Bahasa pemrograman C#
5. Aplikasi ini di ujikan kepada siswa kelas X jurusan IPS di MAN Rejang Lebong.
6. Pengujian juga menggunakan smartphone Android milik siswa dan Guru di kelas IPS.
7. Objek 3D di buat dengan menggunakan aplikasi Autodesk Maya 2016.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan alternative media pembelajaran dan solusi dari masalah kurangnya media pembelajaran yang kreatif dalam bentuk

aplikasi Augmented Reality pada siswa MAN Rejang Lebong dalam mempelajari tata cara shalat jenazah menggunakan Augmented Reality .

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang penulis harapkan dari hasil penelitian ini adalah :

#### **1.5.1 Bagi Penulis**

- a. Sebagai bentuk pengaplikasian dari ilmu yang didapat selama perkuliahan.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android.

#### **1.5.2 Bagi pihak sekolah**

- a. Membantu siswa dalam menghafalkan bacaan shalat jenazah.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang shalat jenazah.
- c. Mendukung kegiatan pembelajaran Fiqih tentang materi shalat jenazah baik didalam maupun diluar kelas.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang di gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah metode eksperimen, metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa diberi kesempatan untuk melakukan sendiri suatu proses mengamati suatu objek, menganalisa, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri mengenai objek yang di eksperimenkan tersebut [4].

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada Penyusunan Skripsi ini penulis mengumpulkan data-data yang di butuhkan dengan beberapa metode.

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan metode observasi sebagai salah satu metode mengumpulkan data adapun Metode Observasi tersebut dengan melihat dan mengamati proses belajar mengajar di MAN Rejang Lebong khususnya pada mata pelajaran Fiqih materi shalat jenazah.

#### **1.6.1.2 Studi Literatur**

Penulis membaca dan mempelajari literature yang dapat membantu dalam penulisan skripsi ini seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Buku Besar Kompetensi Dasar materi shalat jenazah di MAN Rejang Lebong, dan juga penulis mengumpulkan refrensi dari jurnal,buku dan skripsi yang berkaitan dengan Augmented Reality.

#### **1.6.1.3 Wawancara**

Metode Pengumpulan data dengan cara Tanya jawab tidak terstruktur secara langsung kepada Ibu Windarti Maulani S.PD selaku guru Fiqih dan beberapa Siswa MAN Rejang Lebong pada September 2019 di MAN Rejang Lebong.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode Analisis SWOT yang digunakan penulis untuk melihat kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman produk yang akan dikembangkan.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode Perancangan yang penulis gunakan adalah metode *Unified Modeling Language (UML)*.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Dengan tujuan untuk menemukannya, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji produk, sampai dihasilkan sesuatu produk yang terstandarisasi sesuai dengan indikator yang diterapkan.

### **1.6.5 Metode Implementasi**

Proses Implementasi dilakukan dengan memasang aplikasi langsung di perangkat mobile android agar mengetahui keadaan nyata secara langsung ketika di jalankan. Pemasangan Aplikasi pada smartphone Siswa Dan Guru.

### **1.6.6 Metode Pengujian Sistem**

Metode Pengujian Sistem dilakukan setelah implementasi system selesai. Pengujian di lakukan untuk mengetahui aplikasi sudah berjalan dengan baik atau tidak metode yang di gunakan adalah dengan metode black box.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan Skripsi ini di uraikan dalam beberapa bab, yaitu :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam penelitian ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan aplikasi, menganalisa masalah, pemecahan masalah, perancangan system dan aplikasi.

## **BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi mulai dari perancangan aplikasi mulai dari Pembuatan Marker dan UI, Pembuatan 3D, Pembuatan Aplikasi sampai kepada implementasi terhadap smartphone.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembuatan aplikasi "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Shalat Jenazah untuk Siswa di MAN Rejang Lebong".