

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi yang semakin berkembang pesat ini, terutama dalam hal teknologi, informasi dan komunikasi. Teknologi komputer juga berkembang sangat pesat mengenai *hardware* dan *software* nya, yang digunakan secara terintegrasi untuk dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi serta pengetahuan dalam bentuk visual. Hal ini terkait erat dengan teknologi *Augmented Reality* yang berkembang cepat dan sudah banyak dan sudah banyak digunakan di berbagai bidang, diantaranya adalah bidang properti dan kesehatan. Pada bidang properti contohnya perusahaan IKEA telah menerapkan *Augmented Reality* sejak tahun 2013, pada bidang Kesehatan contohnya *CT scan* sejak tahun 1971.

Menurut Borko Fuhr(2011) mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai penggabungan tampilan langsung dan tidak langsung secara *real-time* dari sebuah lingkungan dunia nyata yang telah ditingkatkan dengan menambahkan informasi virtual ke dalamnya. *Augmented Reality* bersifat interaktif dan menyuguhkan dalam bentuk 3D serta menggabungkan objek-objek nyata dan virtual. *Augmented Reality* bertujuan untuk menyederhanakan kehidupan pengguna nya dengan menghadirkan informasi virtual tidak hanya di sekelilingnya, namun juga pada tampilan tidak langsung dari lingkungan dunia nyata, seperti siaran video langsung. *Augmented Reality* juga meningkatkan persepsi dan interaksi antar pengguna nya dengan dunia nyata.

Rumah adat merupakan salah satu identitas dari suatu suku bangsa dan menurut situs ayogurubagi.kemendikbud.go.id pada MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas 4 tahun 2022 menjelaskan bahwa rumah adat masuk kedalam materi pembelajaran pada bab 6.

Menurut Amelia dkk.(2023) Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan di sampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi komunikator dan bagi penerima. Dikutip dari merdeka.com ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan saat ini, diantaranya adalah media *audio*, media visual diam, media visual gerak, media serbaneka, gambar fotografi, peta dan globe, pada riset

awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 febuari tahun 2023 di SDN 05 Pinang Ranti Pagi dengan wawancara Bersama siswa kelas 4 menunjukan bahwa lebih banyak siswa menyukai media pembelajaran visual bergerak.

Berdasarkan riset awal yang dilakukan peneliti pada siswa yang duduk di bangku kelas 4 SDN 05 Pinang Ranti Pagi pada tanggal 15 febuari tahun 2023 ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mengetahui rumah adat dengan jumlah signifikan dari 62 siswa terdapat 60 siswa yang belum mengetahui rumah adat maka dari itu peneliti akan mengkaji lebih lanjut mengenai *Augmented Reality* untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap rumah adat dan menerapkan *Augmented Reality* pada media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, maka peneliti mengambil judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH ADAT MENGGUNAKAN MARKER-BASED AUGMENTED REALITY.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, adapun rumusan masalah yang akan diambil yaitu: Bagaimana pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dapat di apliaksikan pada media pembelajaran pengenalan rumah adat Indonesia?

1.1 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

- a) Jumlah rumah adat yang dibuat yaitu 5 buah, yaitu terdiri dari rumah adat Jawa Barat, Sumatra Utara, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah dan Banten.
- b) Penelitian ini hanya sampai tahap pengujian yaitu Blackbox Testing dan Beta Testing.
- c) Pengujian aplikasi dilakukan di SDN 05 Pinang Ranti Pagi pada kelas 4

1.2 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk di aplikasikan pada media pembelajaran pengenalan rumah adat Indonesia.

1.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Media Development Cylce Life* (MDLC) yakni pengembangan metode multimedia berdasarkan enam tahap, yaitu *concept, design, material collection, assembly, testing* dan *distribution*.

1.3.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan sistem informasi dan administrasi sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan (Observation)

Pengumpulan data penelitian ini akan dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap obyek analisis untuk menggali aspek-aspek yang relevan dan penting sebagai dasar analisis dan interpretasi yang akan dilakukan.

2. Metode Wawancara (Interview)

Metode wawancara dimaksudkan untuk memperoleh data kualitatif serta beberapa keterangan atau informasi dari informan.

2. Dokumentasi

Penggunaan dokumen dalam penelitian ini adalah dokumen resmi dari prodi tentang arsip ataupun dokumen, mencakup surat-surat, data-data, catatan, foto-foto kegiatan dan lainnya yang relevan.

1.4 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan digunakan oleh penulis sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Berisi beberapa uraian landasan teori yang mendukung penulisan skripsi, mencakup metode atau teknik yang digunakan, teori permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang digunakan dan kerangka penyelesaian masalah.

BAB III. METODE PENELITIAN

Berisi tentang uraian metode pengembangan multimedia yang akan di gunakan dalam penelitian ini.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi sistem dan pengujian sistem, serta hasil dari implementasi sistem yang sudah dikembangkan selama penelitian.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang sudah diambil selama penelitian berlangsung, serta saran dan masukan yang penulis berikan agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sekumpulan referensi yang digunakan dalam pembahasan sistem yang digunakan.

