

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut BPS (badan pusat statistik) Indonesia, penggunaan telepon genggam mengalami peningkatan sebesar 28,77 persen, sejak tahun 2011 yang hanya 39,11 persen meningkat di 67,88 persen pada tahun 2022 [1]. Dan menurut BPS Kalimantan Barat, Persentase Penduduk Berumur 5 Tahun ke Atas yang Memiliki Telepon genggam (HP) khususnya pada Kabupaten Kayong Utara memiliki persentase sebesar 50,90 persen pada tahun 2020 dan meningkat pada tahun 2022 sebesar 63,98 persen [2].

SD Negeri 16 Banyu Abang merupakan sekolah dasar yang mendapatkan Sk (surat Keputusan) operasional pada tanggal 18 april 2018. Pada waktu ini SD Negeri 16 Banyu Abang memakai panduan kurikulum belajar pemerintah yaitu SD 2013. SD Negeri 16 Banyu Abang dibawah kepemimpinan seorang kepala sekolah yang bernama Samsudin, S.PD. Sd. SD Negeri 16 Banyu abang memiliki Akreditasi B, terletak di Jalan Arif Rahman Hakim, Desa Banyu Abang, kecamatan Teluk Batang, kabupaten Kayong Utara, provinsi Kalimantan Barat, dengan kode pos 78856.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap objek penelitian dijelaskan bahwa. Sebagian besar pendidikan sejarah yang ditawarkan di sekolah saat ini terbatas pada teori dan informasi, sehingga tidak menarik dan interaktif, dan bahan pembelajaran sejarah perjalanan Presiden di SDN 16 Banyu Abang secara umum cenderung tidak menarik atau membosankan, hal ini dikarenakan pembelajaran di kelas yang monoton. Begitu pula dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas buku paket sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar dan berdampak pula pada pemahaman siswa

Dari permasalahan tersebut di atas. Maka peneliti membuat penelitian dengan judul “ *Filter Berbasis Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Perjalanan KePresidenan Indonesia Pada SDN 16 Banyu Abang “. Teknologi *Augmented Reality* yang akan dibuat menggunakan bantuan aplikasi instagram, dengan menyesuaikan kebutuhan dari SDN 16 Banyu Abang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan dan *implementasi filter* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah perjalanan kePresiden Indonesia di SDN 16 Banyu Abang dapat meningkatkan pengetahuan siswa ?
2. Bagaimana meningkatkan pengetahuan dalm mengenal Sejarah perjalanan kePresidenan Indonesia, menggunakan *filter* berbasis *Augmented Reality* ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam pembuatan *filter* berbasis *Augmented Reality* pada pengenalan Sejarah kePresidenan Indonesia yaitu:

1. Objek yang dimunculkan oleh kamera bersifat statis.
2. Aplikasi dapat digunakan dari *Android* versi 9.0 sampai dengan versi terbaru.
3. Pembuatan Aplikasi menggunakan Aplikasi *unity* dan Aplikasi *Spark ar*.
4. Pembuatan *Desain asset* menggunakan Aplikasi *Canva* dan *Figma*.
5. Pembuatan *Asset audio* dan gambar para Tokoh Presiden peneliti mendapatkan dari *website* yang tersedia di internet.
6. Aplikasi ini dibuat hanya untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar siswa SDN 16 Banyu Abang dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

7. Aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini berfokus pada *filter* berbasis *Augmented Reality* yang memiliki konsep kuis benar atau salah.
8. Konsep aplikasi yang dibuat yaitu menampilkan gambar Presiden dan sejarah Presiden dengan ditunjang *audio*, dan memiliki fitur mainkan untuk memainkan *filter* kuis benar atau salah.
9. Untuk menjalankan fitur mainkan diaplikasi yang dibuat oleh peneliti dibutuhkan dua aplikasi yaitu aplikasi yang dibuat oleh peneliti dan aplikasi *instagram*.
10. Target yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas VI SDN 16 Banyu Abang.
11. Pembahasan mengenai materi sejarah Presiden terdapat pada buku paket teman 2 dan tema 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi dan *filter* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan perpaduan Aplikasi *Unity* dan *Spark ar* dalam perancangannya.
2. Untuk meningkatkan pengetahuan sekaligus memberikan informasi tentang perjalanan kePresidenan Indonesia dari yang pertama sam yang sekarang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman materi belajar siswa khususnya dalam sejarah perjalanan kePresidenan Indonesia melalui media multimedia edukasi
2. Menyediakan aplikasi multimedia edukasi yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri dan terstruktur.
3. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media multimedia yang menarik

Output yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi multimedia edukasi yang telah dikembangkan dan teruji keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman materi belajar siswa
2. Penelitian yang menjelaskan metode pengembangan dan ujicoba aplikasi, serta hasilnya dalam meningkatkan pemahaman materi belajar siswa khususnya Sejarah perjalanan kePresidenan Indonesia

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan skripsi, penulis menguraikan dalam bentuk bab dan masing-masing bagian akan diuraikan ke dalam beberapa sub-bab agar dapat memudahkan dalam memahami isi dari naskah skripsi ini, isi dari sub-bab tersebut meliputi:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori yang berkaitan dengan penelitian, yang akan menjadi rujukan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran dan hiburan

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisikan metode-metode yang digunakan penulis dalam membuat rancangan, pengumpulan data, penelitian, dan pengujian

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang implementasi dan pembahasan

5. BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir Berisikan tentang kesimpulan dan saran oleh peneliti.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini merupakan daftar sumber referensi yang digunakan dalam penelitian, yang disusun sesuai dengan format yang telah ditentukan.

