

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna mewujudkan suasana yang menyenangkan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi diri[1]. Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan potensi dari jalannya pembelajaran yang didapat. Dimana yang ada pada UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang menerangkan bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan[2].

Sistem pendidikan di Indonesia masih cukup rendah kualitasnya sehingga memerlukan kerjasama antara seluruh elemen mulai dari pemerintah, pendidik, siswa, orang tua, serta masyarakat[2]. Untuk mencapai sistem pendidikan yang baik juga memerlukan media pembelajaran yang baik juga. Untuk meningkatkan media pembelajaran yang ada dapat dengan memanfaatkan teknologi yang mana dapat memberi kemudahan bagi siswa untuk mendalami materi dan dapat lebih menarik untuk dipelajari siswa[3].

Salah satu sekolah yang ada yaitu SMA N 1 Karanganom. SMA N 1 Karanganom merupakan sebuah sekolah yang menerapkan proses pembelajaran konvensional dan juga modern. Sekolah tersebut menggunakan buku sebagai acuan pembelajaran namun juga sudah menggunakan teknologi seperti microsoft power point untuk presentasi, google form dan media ujian secara online. Namun, masih minim dalam menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan minat siswa. Dari media pembelajaran yang ada terasa kurang menarik sehingga membuat minat belajar siswa itu rendah.

Salah satu materi yang dipelajari oleh siswa adalah Kingdom Animalia. Kingdom Animalia menurut <https://static.buku.kemdikbud.go.id/> pada Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMA kelas X masuk dalam materi pembelajaran bab 7 Keanekaragaman Makhluk Hidup, Interaksi dan Peranannya di Alam pertemuan ke 4.

Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi *augmented reality* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah teknik dimana menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital, dan sebuah objek pada dunia maya mampu untuk ditampilkan di dunia nyata secara bersamaan. Dengan *augmented reality*

menggunakan bantuan kamera *smartphone* atau komputer dapat membuat seakan-akan objek maya terlihat nyata. Menggunakan marker kita dapat melihat beda 2D atau 3D dalam layar dengan bantuan kamera[4].

Berdasarkan dari uraian yang ada di atas, maka peneliti mengambil judul **“Implementasi *Augmented Reality* Berbasis Website dalam Pembelajaran Kingdom Animalia di Sekolah Menengah Atas (Studi Kasus : SMA N 1 Karanganom)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, adapun rumusan masalah yang diambil peneliti, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran materi kingdom animalia?
2. Bagaimana kelayakan dari website dengan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran kingdom animalia ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dan lebih terarah dari inti permasalahan yang ada dalam “Implementasi *Augmented Reality* Berbasis Website dalam Pembelajaran Kingdom Animalia di Sekolah Menengah Atas (Studi Kasus : SMA N 1 Karanganom)” maka batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Materi yang akan dibahas adalah Kingdom Animalia.
2. Penelitian ini akan sampai tahap pengujian yaitu *Whitebox* dan *Blackbox Testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk diaplikasikan pada website sebagai media pembelajaran Kingdom Animalia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dapat dimanfaatkan dengan baik.
2. Menambah wawasan selama pembuatan media pembelajaran ini.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa SMA sebagai media pembelajaran baru.

1.5.2 Bagi Akademis

Setelah selesai media pembelajaran ini diharapkan guru atau siswa SMA dapat menggunakan sebagai media pembelajaran dan siswa dapat lebih mudah memahami materi mengenai Kingdom Animalia.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, maka peneliti mengelompokkan menjadi lima bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II berisi uraian landasan teori yang dapat penulisan skripsi, mencakup pada metode yang akan digunakan, teori dari permasalahan yang ada, juga terdapat uraian singkat dari perangkat implementasi yang digunakan dan kerangka penyelesaian masalah.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi metode yang akan digunakan selama proses penelitian berlangsung.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi pengimplementasian sistem dan pengujian sistem, serta hasil dari implementasi sistem yang sudah dilakukan selama penelitian berlangsung.

BAB V : PENUTUP

Pada bab V berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.