

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran tentang buah dan hewan merupakan bagian penting dari pembelajaran di kelas 1 SD. Anak-anak dikenalkan dengan berbagai jenis buah dan hewan pada tahap ini untuk membantu mereka memahami lingkungan sekitar mereka. Mereka juga diajarkan tentang manfaat gizi buah dan hewan serta peran penting hewan dalam ekosistem. Siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami informasi dengan media pembelajaran yang tepat [1].

Dalam pembelajaran tentang buah dan hewan, ada beberapa pendekatan. Poster dan gambar menampilkan berbagai jenis buah dan hewan adalah metode pertama. Metode kedua adalah video edukasi yang mengajarkan cara mengenali dan mempelajari buah dan hewan. Namun, kedua pendekatan ini tidak memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman interaktif kepada siswa. Oleh karena itu, teknologi AR dianggap sebagai pendekatan yang inovatif [2].

Penayangan video edukasi juga bermanfaat, tetapi tidak dapat memberikan pengalaman langsung yang dibutuhkan siswa untuk memahami konsep secara mendalam. Gambar dan poster, di sisi lain, memberikan visualisasi yang baik, tetapi tidak dapat berinteraksi langsung dengan siswa. Dengan menggunakan aplikasi AR, siswa dapat melihat model tiga dimensi hewan dan buah, mendengarkan suara yang terkait, dan berinteraksi secara langsung. Ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif daripada dua metode sebelumnya [3].

Banyak siswa di SD Negeri Klitren kelas 1 menghadapi kesulitan dalam membedakan dan memahami berbagai jenis hewan dan buah. Hal ini ditunjukkan oleh temuan penelitian awal yang menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik dan sulit memahami materi yang diajarkan melalui pendekatan pembelajaran tradisional, yang mencakup penggunaan gambar dan video statis. Hasil ini menggarisbawahi pentingnya mencari metode pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan efektif [4].

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality sebagai alat untuk mengajar siswa di kelas satu SD Negeri Klitren tentang buah dan hewan. Dengan menggunakan aplikasi ini,

diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga siswa akan lebih tertarik dengan memahami materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yg telah dibuat tersebut, maka akan diuraikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran buah dan hewan yang sesuai untuk siswa kelas I SD ?
2. Seberapa efektif aplikasi Augmented Reality dalam meningkatkan pemahaman konsep buah dan hewan di kalangan siswa kelas I SD Negeri Klitren dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan dilakukan di SD Negeri Klitren untuk siswa kelas I
2. Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas I di SD Negeri Klitren
3. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran. Variabel yang diteliti mencakup efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang buah dan hewan.
4. Penelitian ini akan membandingkan menggunakan Augmented Reality dengan metode pembelajaran tradisional yang lainnya, seperti penggunaan gambar dan poster
5. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya akan mencakup materi tentang buah dan hewan yang umum diketahui dan relevan untuk siswa kelas I SD.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran buah dan hewan yang sesuai untuk siswa kelas I SD
2. Untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi Augmented Reality dalam

meningkatkan pemahaman konsep buah dan hewan di kalangan siswa kelas 1 SD Negeri Klitren dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

1. Dari segi teori, penelitian ini diharapkan bisa menambah literatur di bidang pendidikan, terutama dalam teknologi pembelajaran. Kita ingin menjelaskan bagaimana Augmented Reality bisa berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak, khususnya dalam memahami konsep buah dan hewan.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya yang ingin menggali lebih dalam penggunaan teknologi AR dalam pendidikan, serta aplikasi-aplikasi baru yang relevan di tingkat pendidikan dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Aplikasi yang dikembangkan di sini diharapkan memberi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas 1. Ini bisa membantu mereka memahami konsep buah dan hewan dengan lebih baik.
2. Penelitian ini dapat memberi alternatif media pembelajaran bagi para guru di SD Negeri Klitren, yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan inovatif.
3. Pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan reputasi SD Negeri Klitren sebagai sekolah yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, serta menarik perhatian orang tua dan masyarakat terhadap metode pengajaran yang lebih modern.
4. Bagi peneliti dan pengembang di bidang pendidikan dan teknologi informasi, penelitian ini memberikan wawasan dan pengalaman tentang pengembangan aplikasi AR, serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya di lingkungan pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi menyajikan kajian literatur terkait Augmented Reality, manfaatnya dalam dunia pendidikan, serta teori dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi objek penelitian, metode pengumpulan data, serta tahapan dalam pengembangan aplikasi Augmented Reality yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi menyajikan hasil dari pengembangan dan pengujian aplikasi, serta analisis efektivitas media pembelajaran berbasis AR dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi buah dan hewan.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari penelitian serta saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut di masa mendatang.

