

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah kegiatan untuk memahami hal-hal yang belum kita ketahui. Kita bisa melakukannya di mana saja, bukan hanya di ruang kelas. Rumah, lingkungan sekitar, bahkan saat bermain pun bisa menjadi tempat belajar jika kita mau memperhatikan. Untuk dapat mengelola pembelajaran secara efektif dan efisien, seorang pendidik membutuhkan pengetahuan tentang strategi pembelajaran. Pengetahuan tentang strategi pembelajaran antara lain dapat diperoleh dan dipelajari melalui mata kuliah strategi pembelajaran untuk dapat mengelola pembelajaran secara efektif dan efisien, seorang pendidik membutuhkan pengetahuan tentang strategi pembelajaran. Pengetahuan tentang strategi pembelajaran antara lain dapat diperoleh dan dipelajari melalui mata kuliah strategi pembelajaran [1].

Belajar tidak selalu harus melalui buku. Kita juga bisa memperoleh ilmu dengan mendengarkan, menonton, atau mencoba langsung sesuatu. Yang terpenting adalah tetap berusaha dan tidak putus asa ketika menghadapi kesulitan, karena dari kesalahan pun kita bisa mendapatkan pengetahuan baru.

Semakin sering kita belajar, semakin banyak ilmu dan kemampuan yang kita miliki. Ini sangat penting agar kita bisa tumbuh dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Belajar bukan hanya untuk anak-anak, tapi juga penting bagi orang dewasa, karena proses belajar bisa berlangsung seumur hidup. Perkembangan teknologi digital telah memberikan banyak perubahan aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Di era digital saat ini, teknologi memberikan dampak yang sangat besar terhadap pendidikan. [2]

Materi Tentang Pengenalan Hewan Mamalia, Hewan mamalia adalah jenis hewan yang memiliki ciri utama berupa tubuh yang ditumbuhi rambut atau bulu, dan induk betinanya menyusui anaknya dengan air susu. Contoh mamalia adalah anjing, kucing, sapi, gajah, hingga paus. Mamalia dapat hidup di berbagai lingkungan seperti di darat, di air, dan bahkan ada yang bisa terbang. Mereka bernapas menggunakan paru-paru dan umumnya berkembang biak dengan cara melahirkan. Selain itu, mamalia dikenal sebagai hewan yang pintar dan banyak membantu kehidupan manusia. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan untuk mengenalkan kelompok hewan mamalia adalah poster. Bagi anak usia empat sampai enam tahun sulit sekali untuk dapat fokus belajar menggunakan atau poster dalam memahami isinya[3].

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memungkinkan benda digital seperti gambar atau animasi terlihat seolah-olah ada di dunia nyata melalui layar ponsel atau perangkat khusus. Contohnya, dengan bantuan AR, kita bisa melihat hewan purba seperti dinosaurus muncul di ruangan kita atau karakter game berjalan di lantai rumah. AR sering digunakan untuk bermain, belajar, atau melihat desain bangunan sebelum dibangun. Teknologi ini membuat aktivitas menjadi lebih menarik dan terasa nyata. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi limas dan mengetahui kelayakan penggunaannya[4].

Uraian diatas yaitu Belajar adalah proses memahami sesuatu yang baru dan bisa dilakukan di berbagai tempat, tidak hanya di sekolah. Untuk membuat pembelajaran lebih efektif, guru perlu menguasai cara mengajar yang tepat. Sekarang, teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih seru dan mudah dimengerti. Contohnya, mengenalkan hewan mamalia dengan AR akan lebih menarik bagi anak-anak dibanding hanya melihat gambar biasa. AR juga bisa dimanfaatkan untuk materi lain seperti bentuk bangun ruang, sehingga belajar terasa lebih menyenangkan. Belajar adalah proses memahami sesuatu yang baru dan bisa dilakukan di berbagai tempat, tidak hanya di sekolah. Untuk membuat pembelajaran

lebih efektif, guru perlu menguasai cara mengajar yang tepat. Sekarang, teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih seru dan mudah dimengerti. Contohnya, mengenalkan hewan mamalia dengan AR akan lebih menarik bagi anak-anak dibanding hanya melihat gambar biasa. AR juga bisa dimanfaatkan untuk materi lain seperti bentuk bangun ruang, sehingga belajar terasa lebih menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, pembelajaran pengenalan hewan di SD Negeri Balangan I masih menggunakan media konvensional yang kurang mendukung interaktivitas siswa, sehingga minat dan pemahaman terhadap materi belum optimal. Perkembangan teknologi *Augmented Reality* (AR) menawarkan peluang sebagai media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis AR yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta efektivitasnya dalam meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa.

Bagaimana cara membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, serta apa peran guru dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan masalah yang dapat ditetapkan untuk topik tersebut:

1. Batasan pada penggunaan teknologi AR Penelitian ini akan berfokus pada penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk mengenalkan berbagai jenis hewan kepada siswa di SD Negeri Balangan I, terutama dalam hal visualisasi dan interaksi langsung dengan objek digital.
2. Batasan pada usia dan tingkat pendidikan siswa Pembahasan ini akan dibatasi

pada siswa di jenjang pendidikan dasar hingga menengah, guna memastikan strategi yang dibahas relevan dengan kelompok usia tersebut

3. Batasan pada siswa kelas tertentu Fokus penelitian ini akan diarahkan pada siswa kelas 4 di SD Negeri Balangan 1, untuk mengkaji sejauh mana teknologi AR dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang hewan.
4. Batasan pada waktu penelitian Penelitian ini akan dilakukan dalam rentang waktu tertentu, seperti selama satu semester atau satu tahun ajaran, untuk menilai dampak penggunaan AR terhadap pengenalan hewan di SD Negeri Balangan 1.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengembangkan media pembelajaran pengenalan hewan berbasis Augmented Reality (AR) yang diberi nama ARZOO untuk siswa kelas IV di SD Negeri Balangan 1. Mengetahui proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran ARZOO menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Mengetahui kelayakan media pembelajaran ARZOO sebagai media pembelajaran pengenalan hewan pada siswa sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Guru:

Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran yang kreatif dan efisien, sehingga mampu mendorong peningkatan minat serta pemahaman siswa dalam kegiatan belajar.

Bagi Siswa:

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dicerna, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan pencapaian akademiknya.

Bagi Sekolah:

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan inovatif guna meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah.

Bagi Penelitian Selanjutnya:

Dapat digunakan sebagai acuan atau landasan bagi penelitian berikutnya di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan dampaknya terhadap pencapaian belajar siswa.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, Batasan masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pendahuluan memuat tentang tinjauan pustaka, keaslian penelitian, dan dasar dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat metode yang digunakan dan tinjauan umum tentang Objek penelitian, Alur penelitian, sehingga alat dan bahan yang akan digunakan untuk perancangan aplikasi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil pengembangan media pembelajaran pengenalan hewan berbasis *Augmented Reality*, dan pembahasan mengenai implementasi serta pengujian sistem

BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan

