

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju, sangat berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satu yang berpengaruh akibat dari perkembangan teknologi adalah perkembangan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu seorang guru dalam mengajar.

Secara pengertian khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011). Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian anak terhadap materi yang sedang dibahas (Hidayah & Nur Khalifah, 2019). Perkembangan media pembelajaran yang baru saat ini yaitu menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Secara sederhana *Augmented Reality* adalah penggabungan antara benda virtual dan benda nyata secara alami melalui sebuah proses komputeristik, seolah-olah terlihat *real* seperti ada dihadapan pengguna. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkannya dalam waktu nyata (*real time*). (Kamelia, 2015).

Berdasarkan penelitian Sampurna Dadi Riskiono, Try Susanto, dan Kristianto (2020), teknologi *augmented reality* merupakan teknologi yang interaktif, realtime dan objek yang ditampilkan dalam bentuk 3dimensi. Aspek interaktif itu harus ada dalam proses pembelajaran yang baik, agar dapat menstimulasi siswa untuk dapat aktif pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian Meyti Eka Apriyani dan Robie Gustianto (2015), teknologi *augmented reality* adalah media yang dapat menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan dapat merangsang siswa untuk aktif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Muhammad Halim Rofiqi (2020), teknologi *augmented reality* adalah media yang dapat menimbulkan rasa tertarik siswa untuk fokus terhadap pembelajaran dan merangsang peran aktif dari para siswa dalam menentukan pengetahuannya sendiri dalam proses belajar.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 7 Bandar Lampung terdapat materi sejarah yang masih menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran dan diterangkan secara lisan. Menurut Ibu Parida yang merupakan salah satu guru IPS kelas 7, penggunaan buku teks membuat siswa kurang aktif saat proses belajar. Dampak dari kurang aktifnya saat proses belajar yaitu menurunnya ketertarikan siswa untuk belajar. Disini guru harus mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan agar siswa dapat lebih aktif saat belajar. Maka dibutuhkan media pembelajaran lain selain buku teks agar siswa lebih aktif dalam belajar dan tidak terkesan monoton.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bertujuan membuat media pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam proses mengajar dan membantu siswa agar

lebih aktif dalam belajar di SMP Negeri 7 Bandar Lampung. Oleh karena itu penulis mengangkat judul ***“PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM MENDUKUNG MATA PELAJARAN IPS KELAS 7 di SMP Negeri 7 Bandar Lampung”***.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk mata pelajaran IPS Kelas 7?
2. Bagaimana ketertarikan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran dari teknologi *Augmented Reality*?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan agar mempermudah dalam pembahasan dan lebih mengarah pada pokok persoalan, diantaranya :

1. Penelitian ini dilakukan pada SMP Negeri 7 Bandar Lampung.
2. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran dari teknologi *Augmented Reality* untuk mata pelajaran IPS sejarah Kelas 7 BAB 11.
3. Materi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality* adalah manusia prasejarah dengan jumlah objek yang akan digunakan 3, hewan prasejarah dengan jumlah objek yang akan digunakan 4, dan alat alat prasejarah dengan jumlah objek yang akan digunakan 3.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian yang sifatnya ilmiah mempunyai tujuan dalam pembuatannya. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk mata pelajaran IPS Kelas 7 Di SMP Negeri 7 Bandar Lampung.
2. Untuk mengukur ketertarikan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran dari teknologi *Augmented Reality*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Diharapkan dapat mempermudah guru di SMP Negeri 7 Bandar Lampung pada saat proses mengajar mata pelajaran IPS kelas 7.
2. Diharapkan dapat mempermudah siswa di SMP Negeri 7 Bandar Lampung pada saat proses belajar mata pelajaran IPS kelas 7.