

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang sudah semakin canggih ini sangat mudah menjumpai teknologi yang menggunakan *Augmented Reality*, salah satu paling banyak diterapkan pada bidang pendidikan yang dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Manfaat penggunaan *Augmented Reality* sebagai media belajar kepada anak-anak dapat membantu meningkatkan semangat dan ketertarikan anak-anak dalam belajar karena *Augmented Reality* itu sendiri memiliki ciri dan kegunaan yang sama dengan media pembelajaran yaitu sebagai sarana penyampaian informasi (Ismail et al., 2021). *Augmented Reality* merupakan teknologi yang dapat menampilkan objek berbentuk 2D maupun 3D dengan cara menggabungkan objek dari dunia nyata dengan dunia maya lalu diproyeksikan secara *real-time* (Ismayani, 2020). Informasi apapun yang ingin disampaikan melalui *virtual* dari penggunaan *Augmented Reality* dapat tersampaikan dengan lebih efisien dan sederhana (Hariawan et al., 2020).

Pembelajaran pengenalan tokoh alkitab pada anak sekolah minggu di Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandar Lampung, menggunakan media buku dan penyampaian secara lisan. Penggunaan media dan metode yang diterapkan tersebut hendak dikembangkan menggunakan teknologi *augmented reality*. Penggunaan teknologi *augmented reality* dapat di maksimalkan pemanfaatannya sebagai media belajar sehingga media yang digunakan lebih bervariasi serta inovatif.

Untuk meninjau masalah penelitian digunakanlah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* adalah metode ini mempunyai tahapan yang jelas dan mudah diikuti, dan berurut secara logis sehingga jika ada kesalahan dapat dengan mudah diperbaiki (Faizal Zuli, 2018). Namun disamping itu metode ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya metode ini bersifat idealis, sehingga kurang sesuai dengan kenyataan yang ada (Naufal et al., 2022). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* menitikberatkan pada 6 proses tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* (Christian O. Karundeng, 2018). Langkah selanjutnya pada perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* dengan versi 3.2. Lalu untuk *software* yang digunakan dalam membuat aplikasi pengenalan tokoh alkitab dengan menggunakan *Metaverse Studio, Blender, dan CorelDrawX7* serta perangkat keras atau *hardware* berupa laptop dan *smartphone*. Berdasarkan latar belakang tersebut maka hasil dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan “**Aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android***” sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan tokoh-tokoh alkitab kepada anak sekolah minggu di Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandar Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dari penelitian ini adalah, bagaimana membangun Aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android* (Studi Kasus: Anak Sekolah Minggu di Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandar Lampung)?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Studi kasus dari penelitian ini dilakukan di lingkungan Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandar Lampung khususnya pada anak sekolah minggu.
2. Metode pemecahan masalah pada penelitian ini menggunakan *metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang di realisasikan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
3. Aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* dibangun dengan menggunakan *platform Metaverse Studio*.
4. Pembuatan aplikasi pengenalan tokoh alkitab ini nantinya dapat menampilkan 20 tokoh secara 2D (10 tokoh dari perjanjian lama dan 10 tokoh dari perjanjian baru) serta 10 tokoh secara 3D (4 tokoh perjanjian baru dan 6 tokoh perjanjian lama).
5. Aplikasi pengenalan tokoh alkitab menggunakan teknologi *Augmented Reality* dibangun dengan berbasis *Android*.

1.4 Keaslian Penelitian

Keaslian dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini memiliki permasalahan yang unik, berdasarkan media yang digunakan perlunya inovasi penggunaan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian ini hendak diselesaikan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
3. Penelitian ini khusus ditunjukkan untuk pembelajaran pengenalan tokoh-tokoh alkitab pada anak sekolah minggu di Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandar Lampung.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android* (Studi Kasus: Anak Sekolah Minggu di Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandar Lampung) sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat membantu anak sekolah minggu dalam mengenal tokoh-tokoh alkitab.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Bagi Penulis

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama duduk di bangku kuliah.
2. Sebagai bentuk partisipasi penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang IT.

1.6.2 Bagi Lingkungan Gereja

1. Menghasilkan *software* berupa Aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*

sebagai media pembelajaran bagi anak sekolah minggu di Gereja Kemenangan Iman Indonesia cabang Bandar Lampung.

2. Membantu guru sekolah minggu dalam memberikan ilmu pembelajaran kepada anak sekolah minggu dengan menggunakan media Aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*.

1.6.3 Bagi Ruang Lingkup Penelitian

1. Membantu anak sekolah minggu dalam belajar mengenal tokoh-tokoh alkitab dari penggunaan teknologi berupa Aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Android*.
2. Membantu meningkatkan semangat anak sekolah minggu dalam mengenal tokoh-tokoh Alkitab melalui aplikasi Pengenalan Tokoh Alkitab menggunakan Teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*.