

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa, (Peraturan Pemerintah No.19, 2005 Bab IV pasal 19 ayat 1). Tenaga pengajar harus bisa mengkonsep pembelajaran yang menarik sehingga bisa mewujudkan cita-cita pemerintah tersebut. Guru sebagai pemeran utama harus menyiapkan segala sesuatu yang bisa melengkapi proses pengajarnya.

Pemilihan metode mengajar tertentu, akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Menurut AECT (2004), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Miarso (2007), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Perkembangan teknologi yang pesat sangat mempengaruhi penggunaan media pembelajaran. Saat ini salah satu media pembelajaran yang sedang dikembangkan saat ini adalah media *Augmented reality*.

Augmented reality (AR) merujuk pada teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dua atau tiga dimensi, lalu memaparkannya secara langsung dalam situasi waktu nyata (Wardani, 2015). Haryani dan Triyono (2017) mendefinisikan *Augmented reality* sebagai salah satu bagian dari *Virtual Environment (VE)* atau yang biasa dikenal dengan *Virtual Reality (VR)*. *Augmented reality (AR)* dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real time*. AR merupakan sebuah konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata yang ditunjuk sehingga batas antara keduanya menjadi semakin tipis. AR dapat menciptakan interaksi antara dunia nyata dengan dunia maya, semua informasi dapat ditambahkan sehingga informasi tersebut ditampilkan secara *real time* seolah-olah informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata.

Penggunaan media pembelajaran *Augmented reality (AR)* memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya menjadi metode pembelajaran yang efektif

dan menarik. *Augmented reality* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menarik. Mereka dapat menggali materi pembelajaran secara visual dan menghadirkan konten yang abstrak menjadi lebih nyata melalui penggunaan objek 3D, animasi, video, dan suara. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten AR, mengendalikan apa yang mereka lihat, dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mengasyikkan, dalam hal pengayaan pembelajaran, AR dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menawarkan konten tambahan yang tidak dapat ditemukan dalam buku teks atau materi pembelajaran tradisional. Misalnya, AR dapat memberikan informasi tambahan, simulasi, atau pengalaman virtual yang mendalam dalam topik yang sedang dipelajari. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang kompleks atau abstrak dengan lebih baik.

AR mampu menciptakan pembelajaran berbasis keterlibatan dalam pembelajaran *augmented reality*, siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka dapat berpartisipasi dalam eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan kritis seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Pembelajaran yang berbasis keterlibatan ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik karena mereka merasa lebih terlibat dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran visual yang lebih kuat yakni AR memanfaatkan unsur visual yang kuat untuk menghadirkan konten pembelajaran dalam bentuk objek 3D, animasi, atau grafis interaktif. Ini dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik dan memperkuat pengertian mereka melalui pengalaman visual yang kaya. Selain itu, AR dapat membantu siswa untuk mengaitkan konten pembelajaran dengan dunia nyata, membuat pembelajaran lebih relevan dan

berdampak. Pengalaman pembelajaran yang personal yaitu AR dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang personal dan disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar masing-masing siswa. Siswa dapat mempelajari materi dalam kecepatan mereka sendiri, mengulang atau menggali lebih dalam pada konten yang mereka temui menarik. Selain itu, AR dapat digunakan dalam berbagai jenis pembelajaran, mulai dari pembelajaran mandiri, kerja kelompok, hingga pembelajaran berbasis proyek, sehingga dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan preferensi belajar siswa.

AR biasanya banyak dimanfaatkan oleh bisnis untuk melakukan pemasaran. Kebanyakan konsumen tidak memiliki gambaran jelas tentang produk-produk utama yang akan terlihat sesuai untuk rumah mereka hanya dengan menjelajahi gambar produk di situs web. Namun, dengan AR, perusahaan memungkinkan pengguna untuk menambahkan gambar virtual dari benda-benda tersebut ke lingkungan sekitar pengguna. Hal ini tentu saja akan meningkatkan kemungkinan konsumen melakukan pembelian. AR juga dapat digunakan untuk menyoroti lokasi toko di mana sebuah merek dijual. Misalnya, pelanggan mungkin mengunduh aplikasi AR yang dapat menunjukkan tempat item merek tertentu berada di department store.

Berpijak dari hal tersebut, media AR ini bisa dimanfaatkan juga dalam meningkatkan keterampilan pemasaran digital utamanya pada SMK dengan jurusan pemasaran. Keterampilan pemasaran merupakan kegiatan untuk mengenalkan dan mempromosikan produk perusahaan kepada khalayak umum. Selain itu, pemasaran juga termasuk di dalamnya kegiatan penyerahan produk baik jasa atau barang dari perusahaan kepada konsumen atau kepada perusahaan lain yang membeli

produk. Adapun untuk mencapai efektifitas kegiatan pemasaran pemasaran dapat dilakukan dalam berbagai cara, dapat dalam bentuk: (1) *entrepreneurial*, terformulasi, atau *intrepreneurial*, dan (2) pemasaran dengan cara memasarkan banyak jenis entitas: barang, jasa, pengalaman, acara khusus (*event*), orang, tempat, kepemilikan, organisasi, informasi, gagasan.

Pemasaran atau yang saat ini bertransformasi menjadi bisnis daring dan pemasaran merupakan salah satu jurusan yang meyakinkan dalam dunia industri. Berfokus pada salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada jurusan pemasaran adalah simulasi dan komunikasi digital. Simulasi digital adalah salah satu mata pelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sesuai pada Surat Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah (Dirjen Dikdasmen) Nomor 130/D/KEP/KR/2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan. Mata pelajaran Simulasi Digital dipelajari oleh siswa kelas X semua Bidang Keahlian SMK (C1), sesuai lampiran Surat Keputusan Dirjen Dikdasmen No. 130 tahun 2017 tentang Struktur Kurikulum PMK. Simulasi Digital mengajarkan bagaimana menggali ide untuk memecahkan masalah terkait produk/layanan, mencari solusi alternatif, dan mengomunikasikan dalam bentuk kolaborasi dan berbagi-pakai, sehingga Simulasi Digital menjadi salah satu *life skill*.

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SMK Prashanti Nilayam dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas X jurusan pemasaran. SMK Prashanti Nilayam merupakan salah satu unit dari Yayasan Ari Prashanti Nilayam Kuta yang beralamat di Jalan Kubu Anyar No. 21 Banjar Anyar Kuta. Berdiri dengan dua program keahlian unggulan yaitu Akuntansi dan Penjualan (Pemasaran) menjadikan sekolah ini sebagai salah satu sekolah ekonomi favorit. Permasalahan

pada siswa kelas X jurusan Bisnis Digital SMK Prashanti Nilayam pada mata pelajaran Simulasi Digital adalah hanya memanfaatkan media-media sederhana seperti video-video tertentu dalam proses pembelajaran sedangkan dalam kurikulum sudah dijabarkan bahwa dalam pembelajaran Simulasi Digital, siswa harus menguasai perangkat lunak dan siswa juga belajar bagaimana mengidentifikasi masalah, mencari ide untuk mendapatkan solusi, dan mengomunikasikannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, masalah pertama yang terjadi pada pembelajaran Simulasi Digital di SMK Prashanti Nilayam yaitu ketidaktahuan atau kurangnya kesadaran dari sebagian pendidik tentang potensi media pembelajaran inovatif, seperti *augmented reality*, *virtual reality*, atau *game-based learning*, dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebanyak 10 guru tidak memiliki akses atau pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran AR. Mereka tidak terinformasi tentang perkembangan terbaru dalam teknologi pembelajaran atau bagaimana media pembelajaran inovatif dapat digunakan dalam konteks pembelajaran mereka. Kurangnya pelatihan atau pendidikan terkait media pembelajaran AR dapat menghambat pemahaman dan kesadaran mereka terhadap potensi media ini. Selain itu tidak ada kebijakan atau pedoman yang mendukung penggunaan media pembelajaran AR. SMK Prashanti Nilayam tidak memiliki kebijakan atau pedoman yang mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif. Tanpa dukungan dari kebijakan atau pedoman yang jelas, pendidik mungkin tidak merasa terdorong untuk mengadopsi media pembelajaran AR dalam praktik mengajar mereka.

Pendidik tersebut juga tidak sepenuhnya memahami manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran AR. Guru belum mengetahui bagaimana media pembelajaran AR dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya konten pembelajaran, atau meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks. Kurangnya pemahaman tentang manfaat ini dapat menghambat minat dan adopsi media pembelajaran AR. Selain ini, berdasarkan hasil observasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital. Hasil penilaian yang dilakukan pada saat pembelajaran disajikan dalam tabel 1.1

Tabel 1.1. Hasil Observasi Keterampilan Pemasaran Siswa Pelajaran Simulasi Digital kelas X Pemasaran SMK Prashanti Nilayam

No	Aspek Keterampilan Pemasaran	Jumlah Siswa				Jumlah
		SB	B	C	K	
1	Keterampilan Komunikasi		5	8	13	26
2	Keterampilan Pemasaran Digital		3	9	14	26
3	Keterampilan Analisis dan Pengambilan Keputusan		3	6	17	26
4	Keterampilan Kreativitas dan Inovasi		6	10	10	26
5	Keterampilan Kerjasama dan Tim		3	17	6	26
rata-rata %		0%	14,10 %	29,49%	56,41 %	100%

Sumber : Observasi Pra Penelitian Nilai Simulasi Digital kelas X Pemasaran SMK Prashanti Nilayam Tahun 2023

Dari data tersebut, dapat dijelaskan bahwa keterampilan pemasaran di SMK Prashanti Nilayam Kuta masih banyak berada dalam kategori kurang. Hal ini dapat dilihat pada aspek keterampilan pemasaran yang mampu dicapai siswa, yakni hanya 14,10% yang mampu mencapai kategori baik, 29,49% mencapai kategori cukup, sedangkan siswa yang masih kurang sebanyak 56,41%. Padahal dalam pemasaran,

komunikasi yang baik sangat penting untuk memahami kebutuhan pelanggan, mempromosikan produk atau layanan, dan menjalin hubungan yang baik dengan pelanggan. Penggunaan media pembelajaran inovatif, siswa dapat berlatih berkomunikasi dalam konteks yang realistis dan relevan, seperti dalam simulasi presentasi penjualan atau komunikasi dengan pelanggan secara virtual. Kemampuan untuk menganalisis data, tren pasar, dan perilaku konsumen dalam adalah keterampilan yang sangat penting dalam pemasaran. Menggunakan media pembelajaran inovatif, siswa dapat berlatih dalam menghadapi tantangan dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia.

Media AR belum pernah diterapkan di sana, sehingga perlu adanya penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut. Seperti penelitian dari Purwana, dkk (2017) menjelaskan bahwa melalui penggunaan *augmented reality* atau siswa dapat belajar tentang konsep-konsep pemasaran digital, seperti strategi pemasaran *online*, analisis data, dan penggunaan platform media sosial untuk mempromosikan produk atau layanan. Pengalaman praktis menggunakan media pembelajaran inovatif, siswa dapat menguasai keterampilan pemasaran digital dengan lebih baik.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan kelas yakni: “Penerapan Media *Augmented reality* Pada Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Pemasaran Siswa di SMK Prashanti Nilayam Kuta”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi dari masalah ini adalah sebagai berikut.

1. Banyak pendidik mungkin tidak sepenuhnya menyadari potensi media pembelajaran inovatif, seperti *augmented reality*, *virtual reality*, atau *game-based learning*, dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman tentang manfaat dan cara penggunaan media pembelajaran AR dapat menghambat adopsi dan penerapan media ini dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran AR sering kali menggunakan teknologi terbaru yang terus berkembang. Tantangan dalam mengikuti perkembangan teknologi, mengintegrasikannya dalam pembelajaran, dan memastikan ketersediaan infrastruktur teknis yang diperlukan dapat menjadi kendala dalam penggunaan media pembelajaran inovatif.
4. Penggunaan media pembelajaran inovatif sering kali memerlukan keterampilan teknis dan pedagogis yang khusus. Tidak semua pendidik di SMK Prashanti Nilayam Kuta memiliki pemahaman dan keterampilan yang cukup dalam menggunakan media pembelajaran inovatif secara efektif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan dari masalah ini adalah sebagai berikut.

1. SMK Prashanti Nilayam pada mata pelajaran Simulasi Digital hanya memanfaatkan media-media sederhana seperti video-video tertentu dalam proses pembelajaran.
2. Media AR belum pernah diterapkan di SMK Prashanti Nilayam

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan media *augmented reality* pada pelajaran simulasi dan komunikasi digital dapat meningkatkan keterampilan pemasaran siswa di SMK Prashanti Nilayam Kuta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media *augmented reality* pada pelajaran simulasi dan komunikasi digital dapat meningkatkan keterampilan pemasaran siswa di SMK Prashanti Nilayam Kuta.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diyakini akan membantu memajukan pengetahuan tentang penerapan media *augmented reality* pada pelajaran simulasi dan

komunikasi digital untuk meningkatkan keterampilan pemasaran siswa di SMK Prashanti Nilayam Kuta.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Temuan penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai panduan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan pemasaran

2. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini diharapkan menjadi informasi yang berguna bagi sekolah untuk menetapkan kebijakan system pembelajaran di sekolah dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa terkhusus kemampuan pemasaran.

3. Bagi Undiksha

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbang pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, membantu memperluas batasan pengetahuan manusia di berbagai bidang

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai pedoman untuk melakukan penelitian tentang penerapan media *augmented reality* pada pelajaran simulasi dan komunikasi digital untuk meningkatkan keterampilan pemasaran siswa.