

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Menurut Briggs (Susilana, 2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah “sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran buku, film, video, slide, dan sebagainya”. Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Media mengacu pada penggunaan alat yang berupa sebuah benda yang membantu proses penyampaian pesan. Media pembelajaran memiliki tugas penting dan memiliki pengaruh terhadap tujuan dalam pendidikan yang ditargetkan. Menurut Gorbala (rifa, 2014). *Augmented Reality* (AR) adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D ke lingkungan nyata. AR mengizinkan penggunaanya untuk berinteraksi secara realtime. *Augmented reality* dapat diterapkan pendidikan, hiburan, kedokteran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran jika dipadukan dengan *Augmented reality* akan menghasilkan media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan oleh para guru memberikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

PAUD Telkom Singaraja merupakan PAUD yang berada di Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Sistem pendidikan di PAUD Telkom Singaraja, kegiatan pembelajaran dikelas terbagi menjadi 9 metode yakni bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, karyawisata, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, proyek, dan pemberian tugas. Berdasarkan Permendiknas Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang standar kompetensi guru PAUD/TK/RA yang tercantum pada kompetensi pedagogi, menuntut guru untuk memanfaatkan dan menggunakan TIK (teknologi, informasi dan komunikasi) sebagai kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik pelajar. Paparan diatas menunjukkan bahwa kemajuan teknologi menjadi tuntunan guru untuk mengembangkan kompetensi peserta didik di era globalisasi. Adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat, maka media pembelajaran juga harus bisa dikembangkan menjadi kreatif, interaktif, menyenangkan, yang membuat media pembelajaran menjadi lebih modern. Salah satu tema yang terdapat di PAUD Telkom yaitu pengenalan teknologi. Anak didik PAUD Telkom mewajibkan peserta didik belajar mengenai teknologi sehingga media pembelajaran yang modern dapat diterapkan dengan baik

Media pembelajaran yang digunakan guru untuk proses pembelajaran di PAUD Telkom berupa papan flanel dan media cetak bergambar. Tetapi untuk Tema Lingkungan Alam dengan spesifikasi tema Gejala Alam tidak terdapat media yang membantu proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, memperjelas yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (Nurseto, 2011).

Berdasarkan manfaat media pembelajaran, Media pembelajaran penting digunakan di PAUD Telkom Singaraja untuk dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.

Perkembangan teknologi informasi semakin berkembang. Dunia Pendidikan Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber belajar dan beragam media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *Augmented reality*. Berdasarkan pengamatan peneliti penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* para siswa PAUD Telkom Singaraja tertarik menggunakan media digital. Terbuktinya dengan memberi siswa PAUD Telkom Singaraja contoh media digital berbasis *Augmented reality*. Beberapa penelitian sebelumnya yang pernah menyinggung hal ini adalah pengembangan media pembelajaran *Augmented reality* pembelajaran organ pencernaan (Saputro, 2014) yang menyatakan penerapan *Augmented Reality* mampu membuat dunia virtual ke dunia nyata yang dapat memperlihatkan berbagai objek gambar dua dimensi tersebut menjadi objek tiga dimenesi, menjadikan metode pembelajaran tidak monoton dan para siswa tertarik untuk mengetahuinya lebih lanjut. Mengetahui rupa objek dan nama organ yang menyerupai bentuk aslinya dengan keterangan setiap organ dalam tersebut. Penelitian lain yang dilakukan (Ayu, 2015) pengembangan media pembelajaran *Augmented reality* mengenai jaringan komputer berbasis *Augmented Reality* hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa, respon ahli isi dan respon ahli media menyatakan modul dan aplikasi layak uji coba lapangan, serta respon siswa terhadap pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis *Augmented Reality* sangat positif dengan persentase 91%.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan diatas, maka peneliti mencoba untuk membangun sebuah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Book*, untuk penggunaan media pembelajaran *smartphone* pengajar akan di instal aplikasi media pembelajaran dihubungkan dengan proyektor kelas dan untuk menunjang pembelajaran dari rumah, pemasangan aplikasi *smartphone* setiap orang tua siswa. Diharapkan proses pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, maka penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Book* yang menampilkan animasi 2D dengan sub tema Lingkungan Alam spesifikasi gejala alam serta penjelasan menggunakan *voice over* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality Book* 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi *Augmented Reality Book* sebagai media pembelajaran PAUD Telkom Singaraja ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru PAUD Telkom Singaraja terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Book* ?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan pembuatan *Augmented Reality Book* sebagai berikut :

1. Merancang dan mengimplementasikan *Augmented Reality Book* sebagai media pembelajaran PAUD Telkom Singaraja.

2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru PAUD Telkom Singaraja terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Book*.

#### Batasan Masalah Penelitian

Agar Media Pembelajaran berguna bagi pengguna, maka memiliki batas masalah yang mencakup keperluan untuk guru yang mengajar dikelas :

1. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Book* dibatasi dengan penggunaan sistem operasi *Android*.

#### 1.4 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, diharapkan mempunyai manfaat di pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality Book*.
  - b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
  - c. Berkontribusi di bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa, lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Book* untuk tema lingkungan alam dengan spesifikasi tema gejala alam.

- b. Bagi guru, Dapat menjadi masukan bagi guru untuk membantu pembelajaran di sekolah dasar dan memotivasi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
- c. Bagi peneliti, Memberikan pengetahuan tentang pembelajaran di kelas, yang nantinya akan menjadi bekal menjadi guru dan memberikan pengetahuan tentang memilih serta menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.

