

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan dunia dalam bidang digitalisasi sekarang sangat pesat. Era digitalisasi mampu membawa dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Secara tidak langsung digitalisasi dapat mempengaruhi dunia pendidikan. Dunia pendidikan yang dulu mengandalkan guru saja sebagai sumber informasi, sekarang sumber informasi dapat di unduh melalui internet. Digitalisasi dalam dunia pendidikan sangat mempengaruhi proses belajar-mengajar didalam kelas. Digitalisasi mempengaruhi setiap kelas untuk memiliki komputer, dan *LCD* sebagai media pembelajaran tambahan.

Berkembangnya digitalisasi yang sangat pesat membuat guru mengalami kesulitan untuk dapat mengoptimalkan penggunaan *LCD* dan komputer di dalam kegiatan belajar-mengajar. Guru menggunakan media pembelajaran yang sederhana membuat siswa jenuh. Sebab informasi yang diterima siswa menjadi terbatas.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar. Melalui media komputer, diharapkan guru dapat mengembangkan visualisasi siswa tentang materi yang diberikan. Melalui media komputer siswa juga dapat menikmati suasana baru sambil menerima materi yang disampaikan guru. Sehingga peneliti mencoba suatu terobosan baru dalam dunia pendidikan, yaitu dengan mengembangkan suatu

media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Program Augmented Reality merupakan program animasi 3D yang dimunculkan melalui layar komputer, *laptop*, dan melalui HP yang seolah-olah ada dalam kehidupan nyata. Melalui program augmented reality siswa dapat lebih mengerti dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul ***“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS KOMPUTER DENGAN AUGMENTED REALITY PADA SUB POKOK BAHASAN TATA SURYA”***

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah yang dapat diajukan adalah: Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Augmented Reality pada sub pokok bahasan Tata Surya untuk mendukung pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ?

### **1.3. Tujuan Peneliti**

Menghasilkan media pembelajaran dengan Augmented Reality pada sub pokok bahasan Tata Surya yang mendukung pembelajaran IPA Sekolah Dasar.

### **1.4. Indikator Keberhasilan**

Sebagai indikasi bahwa tujuan telah tercapai adalah:

1. Dihasilkan kartu Augmented Reality pada sub pokok bahasan Tata Surya untuk Sekolah Dasar.

2. Lebih dari 75% pengguna media menyatakan bahwa media yang telah di buat dapat membantu pengguna memahami pembelajaran IPA Sekolah Dasar lebih baik pada sub pokok bahasan Tata Surya.

### **1.5. Manfaat Media Pembelajaran**

1. Bagi siswa:
  - Media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam memahami konsep Tata Surya.
  - Media pembelajaran ini dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mempelajari IPA.
2. Bagi guru:
  - Media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan pokok bahasan Tata Surya.
  - Media pembelajaran ini dapat memotivasi guru untuk membuat media yang serupa.
3. Bagi sekolah:
  - Media Pembelajaran ini dapat melengkapi media pembelajaran IPA di sekolah.

### **1.6. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini di batasi pada pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

- Merkurius
- Venus
- Bumi

- Mars
- Jupiter
- Saturnus
- Uranus
- Neptunus
- Augmented Reality

### **1.7. Terminologi**

Media pembelajaran berbasis komputer didefinisikan sebagai media yang memanfaatkan fungsi dari komputer untuk menampilkan gambar, teks, dan tampilan lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

### **1.8. Sistematika Penulisan**

#### **Bab I : PENDAHULUAN**

Bab I berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan pembuatan media pembelajaran, indikator keberhasilan, manfaat media pembelajaran, ruang lingkup, penjelasan istilah, dan sistematika penulisan.

#### **Bab II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II menjelaskan uraian tentang media pembelajaran, media berbasis computer, pengertian dari Augmented Reality, dan materi tentang Tata Surya yang dipilih oleh peneliti.

#### **Bab III : METODOLOGI**

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian, bagan penelitian, seting penelitian, tempat uji lapangan, waktu penelitian, subjek penelitian, instrument

penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisa data, dan pembuatan program.

#### **Bab IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

#### **Bab V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V menjelaskan tentang kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.