

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Digital growth di Indonesia mengalami peningkatan pada 2021 ini. Datareportal [1] melaporkan pertumbuhan digital di Indonesia pada 2021 ini bertambah sebanyak 15,5% serta ditunjukkan juga bahwa rata-rata penggunaan internet perhari pada 73,7% populasi di Indonesia yang merupakan pengguna internet adalah 8 jam 52 menit perindividu. Digitalisasi merubah banyak hal serta memberi dampak kepada berbagai bidang diantaranya dunia pendidikan yang akibatnya terjadi pergeseran kebiasaan dalam interaksi dan komunikasi didalamnya [2]. Sejalan dengan hal tersebut, ditemukan bahwa penerapan digitalisasi merupakan identitas ataupun hal positif paling utama dalam pendidikan sehingga setiap individu didalamnya dituntut untuk berpartisipasi dalam proses digitalisasi [3,4]. Sebagaimana disebutkan Muali, dkk [5] menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis teknologi sangat membantu dalam memahami materi pelajaran secara lebih baik. Penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dan menurut Rogantia Meri [6] dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan adanya peningkatan mutu belajar atau mengajar, peningkatan produktivitas atau efisiensi dan akses, peningkatan sikap belajar yang positif, serta didalamnya mengikat dan melibatkan setiap peran untuk berinteraksi dan

melakukan adaptasi secepatnya terhadap dampak digitalisasi yang merubah banyak hal ini [7].

Dr. Bonivasius Prasetya Ichtiarto, Direktur Penyerasian Sosial Budaya dan Kelembagaan, Kemendes PDTT menyampaikan bahwa dalam pendidikan pada desa dapat dilakukan pendampingan dalam kolaborasi antara pendidikan dan digitalisasi oleh berbagai macam instansi dan organisasi terkait dengan misi penyelarasan antara pendidikan dengan penerapan teknologi didalamnya untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pendidikan[8]. Ditemukan banyak manfaat dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan khususnya implementasi game untuk pembelajaran seperti yang ditemukan Zarawaga et al., [9] bahwa banyak manfaat saat mengimplementasi game untuk pembelajaran diantaranya memotivasi pelajar serta mengasah skill pemecahan masalah dan game dalam edukasi ditimbang dapat menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dipaparkan oleh Yoyon Efendi [10] bahwa pembelajaran game bisa digunakan dan bermanfaat untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami oleh anak.

SMPN Satap 6 Tanjabtim merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Provinsi Jambi yang dalam wawancara kami terhadap guru PJOK pada kelas VII didapati bahwa materi pelajaran mengikuti kurikulum yang berlaku dengan materi pelajaran seperti bola voli, bola kaki, sepak takraw bulu tangkis, lompat jauh, lompat tinggi, lempar lembing, tenis meja, renang, senam lantai, futsal dan materi lainnya. Selama ini pembelajaran dilakukan

dengan pemahaman materi melalui buku cetak serta melakukan praktek ke lapangan dengan mengikuti protokol kesehatan dikarenakan masa pandemi. Guru menyatakan bahwa pembelajaran dirasa kurang efisien karena banyak siswa yang tidak memahami materi dan guru harus menjelaskan secara berulang-ulang serta materi yang malas untuk siswa baca kembali sepulang sekolah dan oleh sebab hal tersebut salah satu dari beberapa materi pelajaran seperti materi mengenai lompat jauh menjadi salah satu materi yang sulit untuk diajarkan dan dipahami oleh siswa dikarenakan saat memperagakan gerak loncat sulit dilakukan karena ketika melompat proses yang terjadi tidak dapat dihentikan sambil menjelaskan dikarenakan gravitasi bumi yang berlaku dan akhirnya guru harus melakukan lompat secara berulang-ulang. Diakhir wawancara guru menyatakan jika diperlukan dalam pembelajaran, maka *smartphone* dapat menjadi solusi dalam pendekatan pemahaman materi ataupun pembelajaran sehingga dalam diskusi didapati bahwa demo pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* dapat menjadi solusi dalam permasalahan tersebut.

Peneliti bermaksud untuk menerapkan teknologi *augmented reality* yang dalam hal ini akan dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran mengenai materi lompat jauh pada mata pelajaran PJOK kelas VII di SMPN Satap 6 Tanjabtim dengan pendekatan judul berupa “Penerapan Augmented Realty Untuk Materi Pelajaran Lompat Jauh Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Untuk Siswa Kelas VII (Studi kasus : SMPN Satap 6 Tanjung Jabung Timur).”

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan di kaji oleh penulis dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana merancang Augmented Realty Untuk Materi Pelajaran Lompat Jauh Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Untuk Siswa Kelas VII di SMPN Satap 6 Tanjung Jabung Timur?”.

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam perancangan aplikasi game pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya untuk materi PJOK siswa kelas VII SMPN SATAP Tanjung Jabung Timur.
2. Materi pada aplikasi *augmented reality* ini berpedoman kepada buku PJOK kurikulum 13.
3. *Augmented reality* ini dibangun untuk *platform* Android.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Agar guru dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dan teknologi dalam pembelajaran.
2. Agar pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan bagi para siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

1.4.2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Game edukasi ini dapat mempresentasikan materi mengenai lompat jauh pada buku PJOK kelas VII kurikulum 13 dengan lebih menyenangkan.
2. Game edukasi ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori dan konsep yang mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan, bersumber dari berbagai buku, artikel dan jurnal penelitian sejenis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian Bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dari penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data lapangan yang diperoleh dan membahas masalah-masalah yang di ajukan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap fungsi-fungsi aplikasi dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan kearah yang lebih baik lagi.