

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Digitalisasi yang di Indonesia telah membawa banyak perubahan, Dengan pengguna internet yang tercatat sebesar 202,6 juta penduduk di Indonesia [1] hal ini berarti digitalisasi merupakan keseharian bagi masyarakat Indonesia yang memberi dampak kepada berbagai bidang diantaranya dunia pendidikan [2] sehingga akibatnya terjadi pergeseran kebiasaan dalam interaksi dan komunikasi didalam dunia pendidikan serta setiap aktor didalam dunia pendidikan dituntut untuk aktif dalam transformasi tersebut [3].

Fokus dan transformasi secara maksimal terhadap penerapan teknologi informasi pada institusi pendidikan sangat diperlukan terlebih jika teknologi tersebut dapat meningkatkan kualitas serta hasil dalam proses pendidikan tersebut terlebih jika dalam situasi tertentu lembaga pendidikan dituntut oleh berbagai pihak untuk melakukan perubahan serta transformasi demi menjaga agar proses pendidikan tetap berjalan [4]. Sejalan dengan hal tersebut banyak tantangan yang muncul dan terjadi dalam proses pendidikan selama ini seperti munculnya wabah, situasi dunia, tuntutan masyarakat dan pemerintah serta munculnya digitalisasi yang juga berpengaruh besar terhadap cara dalam pendidikan [3]. Hal ini sejalan dengan yang ditemukan dalam [5] bahwa penerapan teknologi mempermudah proses pendidikan yang berjalan sehingga pelajar dapat lebih mudah memahami materi dengan pendekatan penerapan teknologi, sebab

materi yang diajarkan dapat disimulasikan dalam dunia virtual dan mudah bagi pelajar untuk memahami demonstrasi dari penerapan tersebut.

Pada SMPN 22 dalam wawancara kepada kepala sekolah, peneliti mendapatkan informasi bahwa proses pendidikan yang terjadi pada SMPN 22 tidak sepenuhnya mengikuti digitalisasi yang terjadi bahkan beberapa guru kesulitan dalam melakukan pembelajaran terlebih ketika masa pandemi ini. Lalu dalam wawancara lanjutan yang peneliti lakukan kepada bapak Uki Putra Harja, S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK ditemukan bahwa materi pembelajaran yang diajarkan berupa permainan bola besar, bola kecil, atletik, bela diri, kebugaran jasmani, senam, gerak berirama dan senam yang saat sebelum pandemi pembelajaran dilakukan dilapangan dengan praktek langsung dan setelah pandemi praktek demonstrasi gerakan dalam tiap materi harus dilakukan berulang-ulang dan guru tidak begitu menguasai setiap gerakan dan hal ini juga membuat siswa kurang memahami gerakan yang benar serta mengalami kesulitan karena tidak melihat secara langsung gerakan yang benar. Terkhusus pada pembelajaran senam lantai tidak dipraktikkan karena banyak materi yang harus diajarkan namun dalam kurikulum hal ini merupakan materi wajib untuk dipahami.

Melalui hal ini peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Augmented Reality* untuk Materi Pelajaran Senam Lantai pada Mata Pelajaran PJOK Kelas VII SMPN 22 Kota Jambi”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan di kaji oleh penulis dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana merancang *Augmented Reality* untuk Materi Pelajaran Senam Lantai pada Mata Pelajaran PJOK Kelas VII SMPN 22 Kota Jambi?”.

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam perancangan aplikasi media pembelajaran pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya untuk materi senam lantai pada mata pelajaran PJOK kelas VII SMPN 22 kota Jambi.
2. Media pembelajaran ini merupakan sarana tambahan dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada platform Android (Minimum Android 4.1 ke atas).
4. Aplikasi ini menggunakan modul Vuforia sebagai development kit augmented reality menggunakan marker.
5. Aplikasi ini menggunakan engine Unity dalam pengembangannya.
6. Animasi dibuat menggunakan aplikasi blender.
7. Dasar gerakan senam lantai bersumber pada buku cetak yang digunakan guru PJOK pada SMPN 22 dengan kurikulum 13 terbitan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat demonstrasi pada mata pelajaran PJOK dengan pendekatan *Augmented Reality*.
2. Membangun suasana baru dalam proses pendidikan dengan penerapan teknologi.

1.4.2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. aplikasi ini dapat membantu guru dalam proses KBM.
2. media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih semangat dan mudah dalam memahami materi pelajaran.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada laporan proyek penelitian 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.