

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi juga harus diikuti dengan perkembangan pada sumber daya manusia (SDM). Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

Media dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era sekarang menjadi faktor yang menjanjikan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* menjadi sangat berguna karena fasilitas internet yang dibawanya menjadi jendela dunia untuk saling bertukar informasi.

Manfaat yang bisa diambil dari keberadaan teknologi *smartphone* adalah dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi penggunanya. Sehingga media aplikasi pembelajaran interaktif ini dapat terus dikembangkan yang mana salah satunya adalah teknologi *Augmented Reality* (AR).

*Augmented Reality* merupakan media penggabungan antara objek dua dimensi atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata. Sistem dalam augmented

reality bekerja dengan menganalisa secara real-time objek yang ditangkap oleh kamera lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara real-time.

Sekolah Dasar Negeri 134 / IV Jambi Selatan merupakan salah satu sekolah dasar negeri di Kota Jambi. Satuan pendidikan ini juga tidak terlepas dari gelombang kemajuan teknologi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya, di kelas 4 terdapat mata pelajaran pengenalan provinsi jambi meliputi pemimpin-pemimpin provinsi jambi, budaya daerah, seperti rumah adat tradisional dan pengenalan tentang provinsi jambi lainnya. Yang mana proses belajar mengajar di SDN 134/IV Jambi Selatan ini masih menggunakan metode penjelasan dari guru dan siswa hanya memperhatikan dan mengarahkan siswa untuk membaca buku pelajaran, dengan metode tersebut minat siswa untuk mempelajari pelajaran lebih dalam menjadi menurun karena kurangnya minat baca siswa tersebut disebabkan oleh proses belajar mengajar yang pasif seperti ini. Dengan mengenali provinsi jambi menggunakan teknologi Augmented Reality membuat para siswa lebih mengetahui lebih tentang provinsi jambi tersebut dengan menampilkan konsep 2D dan 3D sehingga seperti tampak nyata dan lebih menarik.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dari itu penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Provinsi Jambi Berbasis *Augmented Reality*”**. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah *“Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran pengenalan provinsi jambi berbasis augmented reality yang akan digunakan oleh guru dan siswa kelas 4 di SD Negeri 134/IV Jambi Selatan?”*

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk mendapatkan hasil yang optimal, maka akan diberikan batasan-batasan masalah dalam penulisan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Objek penelitian di SD Negeri 134/IV Jambi Selatan.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada kajian tentang pemanfaatan augmented reality tentang pengenalan provinsi jambi.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan untuk aplikasi augmented reality pengenalan provinsi Jambi.
2. Merancang sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan provinsi jambi berbasis augmented reality agar bisa dipakai oleh siswa kelas 4 di SD Negeri 134/IV Jambi Selatan.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat membantu guru untuk memperkenalkan provinsi Jambi kepada siswa.
2. Diharapkan dapat membantu memudahkan siswa untuk mengenal provinsi Jambi.
3. Diharapkan dapat meningkatkan minat para siswa untuk belajar
4. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama bagi mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi yang ingin mengadakan penelitian yang relevan.

### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan secara rinci dari bahasan ini adalah :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang konsep-konsep, teori-teori, definisi, pengertian, alat bantu pengembangan sistem serta alat bantu

pembuatan aplikasi untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

### **BAB III      METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan tentang metode pengumpulan data yang terkait pada judul yang di buat.

### **BAB IV      ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan analisis dan perancangan sistem yang akan di bangun.

### **BAB V      IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini memuat tentang evaluasi sistem dan bagaimana mengimplementasikan sistem yang dibuat berupa tampilantampilan dalam pengoperasian sistem.

### **BAB VI      PENUTUP**

Pada bab ini bagian penutup atau akhir dari penelitan yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.