

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi merupakan suatu hal yang selalu dan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Kian hari, berbagai macam teknologi baru bermunculan. Kemunculan teknologi yang semakin canggih memiliki dampak pada berbagai sektor kehidupan manusia termasuk dalam sektor pendidikan. Salah satu bentuk penggunaan teknologi yang dapat diadaptasi untuk bidang edukasi adalah *Augmented reality*. *Augmented reality* telah menjadi sebuah teknologi yang memiliki kemungkinan besar untuk digunakan dalam pendidikan [1]. *Augmented reality* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan dunia digital dengan dunia nyata yang dilakukan dengan cara adanya penambahan informasi digital berupa objek virtual seperti *text*, video, 3D model, audio, dan lainnya [2]. Terdapat penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa teknologi *Augmented reality* diduga memiliki potensi untuk dapat digunakan dalam lima bidang kedepannya, salah satunya adalah bidang pendidikan [3]. Media yang dapat mempermudah penyampaian harus selalu berkembang agar siswa tidak bosan.

Maka dengan penambahan teknologi AR dapat mengenalkan teknologi tersebut kepada siswa sebagai wawasan dalam perkembangan teknologi. Selama ini pendidikan hanya menggunakan gambar atau video yang sudah biasa dilihat oleh siswa. Media yang digunakan dapat ditemukan di berbagai tempat sehingga mengurangi antusias siswa dalam memperhatikan [4]. Penggunaan teknologi *Augmented reality* dalam sektor pendidikan secara global diduga akan tumbuh dari

9,3 miliar dolar pada tahun 2018 menjadi 19,6 dolar pada tahun 2023 dengan tingkat pertumbuhan tahunan majemuk (CAGR) sebesar 16,2% [5]. Namun diketahui bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam Pendidikan di Kota Jambi ini masih cukup jarang dijumpai karena tingkat pengadopsian alat digital dalam Pendidikan di Kota Jambi masih berada diangka yang rendah [6]. Sehingga, dengan adanya fenomena tersebut, penelitian ini akan bertujuan untuk mengetahui persepsi pengguna (pengajar) di Kota Jambi terkait penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam bidang Pendidikan. Media pembelajaran dengan AR memiliki manfaat dalam meningkatkan proses belajar serta minat peserta didik dalam belajar karena AR dapat memproyeksikan secara nyata dan melibatkan interaksi seluruh panca indera peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penyusun bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “ **ANALISIS PERSEPSI TERHADAP TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KOTA JAMBI MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)***”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, permasalahan yang harus diselesaikan dalam penelitian yaitu: Bagaimana analisis teknologi AR memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Kota Jambi dengan menggunakan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)*?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini hanya berfokus di Kota Jambi dan juga pada persepsi Guru yang mengetahui Teknologi *Augmented Reality*
2. Metode Analisis yang digunakan adalah metode TAM
3. Variable yang digunakan yaitu *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude*, *Intention to Use*.
4. Menggunakan metode SEM data statistic SPLS (*Smart PLS*).

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah Menganalisis persepsi penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran menggunakan variabel *Technology Acceptance Model* meliputi: *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude*, dan *Intention to Use*

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Ada beberapa manfaat dalam penelitian ini:

1. Bagi pengelola Teknologi *Augmented Reality*
Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi tentang faktor- faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat persepsi terhadap penggunaan teknologi *Augmented Reality*.
2. Bagi penulis
Untuk menambah wawasan penulis tentang topik penelitian ini.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bab yang berisikan tentang teori-teori dan konsep yang diambil dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III :METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, dengan metode yang digunakan.

BAB IV :MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini berisi tentang model dan instrumen penelitian mengenai persepsi terhadap teknologi *augmented reality* dalam kegiatan pembelajaran di kota jambi.

BAB V : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil analisis mengenai persepsi terhadap teknologi *augmented reality* dengan menggunakan metode

yang telah di tentukan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat dimanfaatkan sebagai wawasan untuk pengguna baru maupun pengguna lama dari teknologi *augmented reality*.