

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai sarana yang memuat informasi atau pesan instruksional dengan maksud atau tujuan pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar (Hasan, 2021: 4). Perkembangan teknologi yang begitu maju menjadi inspirasi untuk menciptakan media belajar menggunakan teknologi baru demi mencapai keberhasilan dan ketuntasan dalam kegiatan belajar mengajar.

Seiring dengan perkembangan tersebut, kemudian berkembang pula teknologi baru yang dikenal sebagai *augmented reality* (disingkat menjadi AR) yaitu teknologi perpaduan antara benda maya dua dimensi (2D) ataupun tiga dimensi (3D) yang diproyeksikan dalam dunia nyata. *Augmented reality* memiliki kelebihan pengembangan yang lebih mudah dan tidak membutuhkan banyak biaya sehingga *augmented reality* dapat berkembang secara cepat dan dapat diterapkan secara luas di segala bidang. Penggunaan *augmented reality* yang efektif dan interaktif diharapkan dapat menambah minat siswa dalam kegiatan belajar (Mustaqim, 2017: 37).

SMK IKIP Surabaya adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Swasta yang berada di Jl. Teratai No.4 Surabaya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK IKIP Surabaya pada Program Keahlian Pemasaran bersama Bapak M. Choirul Fattah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bisnis Ritel kelas XI

Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), didapatkan informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 (K13), seperti yang diketahui kurikulum tersebut memiliki pola pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai penyedia fasilitas dalam kegiatan pembelajaran.

Mata Pelajaran Bisnis Ritel adalah salah satu mata pelajaran produktif BDP di SMK IKIP Surabaya. Pada mata pelajaran tersebut berisi materi tentang dasar-dasar bisnis ritel hingga manajemen pada bisnis ritel. Bisnis ritel atau biasa dikenal sebagai pengecer merupakan seluruh kegiatan yang terlibat dalam proses jual beli barang ataupun jasa secara langsung kepada konsumen akhir untuk dijadikan sebagai konsumsi pribadi, keluarga, atau rumah tangga bukan penggunaan bisnis atau dijual kembali (Utami, 2017:6). Materi yang akan dibahas dalam media yang dikembangkan adalah Kompetensi Dasar menganalisa rancangan tata ruang toko bisnis ritel. Tata ruang merupakan hal penting dalam bisnis ritel untuk menarik minat konsumen. Para perancang toko harus dapat merancang toko mereka dengan fleksibel agar menjadi mudah untuk menciptakan tata ruang toko, sehingga dibutuhkan visualisasi tata ruang toko yang tepat dan efektif sebagai media belajar.

Disamping hal tersebut, terdapat beberapa masalah terkait kegiatan pembelajaran. Dari segi sarana dan prasarana SMK IKIP Surabaya memiliki fasilitas yang kurang lengkap. Sekolah hanya memiliki 2 buah LCD Proyektor, sedangkan terdapat beberapa guru yang membutuhkan LCD Proyektor pada setiap harinya, sehingga tidak memenuhi kebutuhan guru untuk mengajar. Kemudian, masalah yang terletak pada segi guru yaitu terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa merasa bosan dan jarang terlibat aktif dalam penggunaan

media tersebut. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang sama seringkali digunakan oleh guru terkesan monoton yaitu menggunakan metode ceramah dalam setiap pertemuan. Hal tersebut terjadi karena kurangnya atau terbatasnya media yang digunakan oleh guru sehingga menjadi salah satu pemicu siswa kurang aktif, merasa bosan, sampai kurang fokus saat kegiatan pembelajaran. Beberapa hal tersebut menjadi faktor penyebab ketidakberhasilan dalam pembelajaran karena tidak dapat menunjang siswa untuk berfikir lebih kritis sehingga banyak sekali siswa yang tidak dapat mencapai target belajar yang telah dibuat oleh guru.

Terkait dengan keterbatasan tersebut, siswa SMK IKIP Surabaya diperbolehkan untuk membawa *smartphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dari 40 siswa dalam 1 kelas, semuanya memiliki *smartphone* berbasis *android* minimal versi *android ice cream sandwich* (versi 4.0) dan dengan kamera belakang minimal 5 *megapixel*.

Pemanfaatan augmented reality dapat digunakan dalam berbagai hal, baik dalam dunia kedokteran, hiburan, pabrik dan perbaikan, perancangan bagian robot, hingga media pembelajaran. Kelebihan penggunaan *augmented reality* yaitu; lebih interaktif sehingga pengguna bisa saling aktif, penggunaannya yang lebih efektif, dapat diimplementasikan dan digunakan secara luas dalam bermacam-macam media, pembuatan model objek cukup sederhana karena hanya memvisualisasikan beberapa objek saja, pembuatan tidak memerlukan banyak biaya, mudah untuk digunakan dan dioperasikan (Mustaqim, 2017: 37-40).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saputri dkk. (2018: 69) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan *Augmented*

Reality (AR) Berbasis *Android* Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan” dalam jurnalnya tahun 2018 didapatkan hasil 90,6% dari ahli media dengan kriteria kualifikasi sangat layak, ahli materi 96% dengan kriteria kualifikasi sangat layak, dan hasil uji dari guru IPA mendapatkan skor sebesar 92,6%. Dari ketigas hasil validasi didapatkan rata-rata 93,3% dengan kriteria sangat layak. Selain itu pengembang juga melakukan uji coba produk terhadap respon siswa dan didapatkan nilai 91,9% dengan kriteria sangat layak atau sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Book* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel XI BDP SMK IKIP Surabaya”.

Magic book adalah buku yang berisi materi berbasis *augmented reality* yang dengan harapan siswa lebih tertarik dalam kegiatan belajar, karena siswa akan melihat konten materi secara *real* dengan visual 3D disertai dengan fitur-fitur pelengkap untuk mendukung siswa lebih interaktif (Wibowo R. A., dan Anistyasari Y., 2017: 49). Dibandingkan dengan buku pelajaran biasa yang hanya menampilkan tulisan dan gambar objek 2D, *magic book* berbasis *augmented reality* ini dapat menampilkan dan memvisualisasikan objek 3D yang dibuat sama persis dengan bentuk yang sesuai dengan aslinya. *Magic book* menjadi sebuah buku yang dapat memberikan kesenangan dan meningkatkan kepuasan tersendiri bagi pengguna saat proses berinteraksi (Merizah, 2018: 18-19).

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta metode pembelajaran yang monoton mengakibatkan kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran bisnis ritel agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menarik bagi siswa kelas XI BDP SMK IKIP Surabaya. Dengan demikian diharapkan informasi yang diterima siswa tentang *store layout* bisnis ritel dapat dipahami sepenuhnya.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang dikembangkan adalah sebuah *magic book* berbasis *augmented reality* yang digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMK IKIP Surabaya mencakup Kompetensi Dasar menganalisa rancangan tata ruang toko bisnis ritel pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel kelas XI BDP.
- b. *Magic Book* tersebut dikembangkan menggunakan program Unity #D, Vuforia SDK, Blender dan beberapa software pendukung seperti CorelDraw, Adobe Photoshop, dan sebagainya.
- c. Produk dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi *android*

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Untuk mendapatkan kejelasan dalam pokok masalah serta mempermudah dalam penyusunan aplikasi yang akan dikembangkan, maka penyusun memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality* hanya dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi minimal *android Ice Cream Sandwich*, kamera belakang dengan resolusi minimal 5 *megapixel* dilengkapi dengan *autofocus*, dan RAM minimal diatas 512 *megabyte*.
- b. Isi materi pada media pembelajaran *magic book* adalah tata ruang toko dalam bisnis ritel atau *store layout*
- c. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI BDP SMK IKIP Surabaya sebagai pengguna.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pada Kompetensi Dasar menganalisa rancangan tata ruang toko bisnis ritel, tentunya dibutuhkan visualisasi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera karena mayoritas objek yang digunakan terlalu besar atau kompleks. Maka dari itu, media ini dibuat untuk mengatasi hal tersebut serta untuk menghindari agar tidak terjadi verbalisme saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut adalah manfaat dari penelitian:

- a. Bagi Guru, dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi bisnis ritel.
- b. Bagi siswa, dapat menjadi media belajar yang memberikan pengalaman menyenangkan serta menambah semangat dalam belajar bisnis ritel.

- c. Bagi sekolah, media pembelajaran berbasis AR ini dapat dikembangkan kembali untuk meningkatkan kualitas kinerja guru serta meningkatkan kemampuan siswanya.
- d. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai referensi pembuatan media pembelajaran AR selanjutnya dan sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang sudah didapat di lingkungan kuliah maupun masyarakat.