

AB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajar terhadap siswa agar dapat berfikir lebih bijak. Untuk pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam mencapai cita-cita. Dengan adanya pendidikan sejarah. Sebagai sarana pendidikan, pelajaran sejarah merupakan pelajaran normatif, dikarenakan lebih ditujukan pada norma yaitu segi makna dan nilai yang sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Dapat ditafsirkan bahwa dalam membentuk kepribadian bangsa. Menurut (Alfian, 2011).

Pelajaran sejarah di setiap sekolah yang bersifat monoton tanpa adanya hal yang berbeda dari cara penyampaian materinya. Dan pembelajaran monoton juga merupakan pembelajaran yang membuat siswa menjadi tidak berminat dalam pelajaran sejarah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya. Diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran yang membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Aplikasi yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah tersebut dan siswa tidak hanya paham tetapi juga sangat bersemangat dalam pelajaran sejarah, yaitu dengan memakai teknologi *Augmented reality*.

Augmented reality adalah sebuah metode penggabungan dunia maya dengan dunia nyata dalam bentuk 3D dan diproyeksikan ke bentuk lingkungan nyata dalam waktu yang sama. *Augmented reality* juga disebut dengan realitas tertambat. Teknologi *Augmented reality* marak dikembangkan di dalam dunia pendidikan. Dengan teknologi ini seseorang dapat mendapatkan sensasi baru dalam penjelajahan dan unik karena bisa terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut. (Aprilinda et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka peneliti mengambil tema yang berjudul “**ARKBOOK (AUGMENTED REALITY KNOWLEDGE BOOK) UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY**” di bangunlah sebuah aplikasi yang dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan minat belajar, dengan menggunakan *sistem* operasi android yang akan memanfaatkan teknologi *Augmented reality*, agar sebuah pembelajaran menjadi lebih mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yaitu,

1. apakah pemanfaatan teknologi AR dapat meningkatkan nilai siswa dalam pelajaran sejarah
2. bagaimana tingkat kepuasan respon pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran
3. bagaimana batasan tingkat ukur jarak, sudut dan kerusakan marker yang mampu mendeteksi marker dengan baik

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran sejarah.
2. menentukan jarak, kemiringan ideal dan pengaruh kerusakan marker
3. untuk mengukur tingkat kepuasan media terhadap respon pengguna.

1.4. Manfaat

Dengan adanya sistem pembelajaran ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran.
3. Menambah daya tarik dalam belajar dengan menggunakan sebuah *Augmented Reality* merupakan teknologi berupa 3D sebagai media pembelajaran.

1.5. Batasan Masalah

Peneliti menetapkan Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan di sekolah MTs Ma'Arif Plampangrejo
2. Marker yang digunakan adalah buku paket sejarah kelas 7.
3. Perangkat yang digunakan sistem android yang difasilitasi sebuah camera.
4. *Objek 3D* yang telah dibuat atau didownload yang akan ditampilkan adalah objek sejarah yang terdapat di buku paket.
5. *User* dapat mengerjakan kuis yang tersedia.