

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknik pengajaran kini kebanyakan menggunakan sistem edukasi cara lama seperti membaca buku. Dan system nya guru menarangkan dan anak ajar menjajaki menulis apa yang diterangkan guru, anak ajar pula memandang materi hanya melalui roman paket, dan diakhir langkah pelatihan melaksanakan edukasi untuk berupaya penjelasan anak ajar.

Buat penataran asal usul umumnya diawali dari SD sampai SMA cocok, banyak dari anak didik yang bisa jadi kurang menggemari pelajaran asal usul sebab tata cara pembelajara nya yang sedang amat konvensional serta materinya sangat banyak serta anak didik diwajibkan mengingat modul itu.

Kenyataan Tertambah ataupun yang diketahui dengan Augmented Reality merupakan teknologi yang mencampurkan barang maya 2 format serta atau 3 format ke dalam suatu area jelas 3 format kemudian memroyeksikan barang-barang maya itu dalam durasi jelas( realtime). Teknologi terkini ini, yang diucap dengan Augmented Reality AR, dimana teknologi ini akan menipiskan batasan antara apa yang jelas serta apa yang diperoleh computer alhasil kita bisa memandang, mengikuti, merasa, serta mengesun.

Pada masa digital dikala ini telah banyak aplikasi android yang berfungsi selaku alat penataran yang menarik serta tidak menjenuhkan salah satu nya merupakan alat augmented reality dimana anak didik lumayan memusatkan kamera

handphone android kesuatu marker( ciri), kemudian hendak timbul bentuk 3 format yang amat menarik serta membuat cara penataran jadi mengasyikkan.

Oleh karena itu penulis akan membuat suatu bahan ajar berbasis augmented reality dengan judul **AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA**, diharapkan augmented reality ini menjadi media belajar yang menarik dan membuat siswa lebih cepat memahami materi yang disajikan.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Menurut masalah yang ada sebelumnya, bisa di perhatikan masalah intinya yaitu:

- 1) Pembelajaran menggunakan media buku atau gambar tidak dapat menampilkan bentuk peninggalan secara 3D
- 2) Beberapa buku yang tersedia menampilkan gambar yang kurang jelas
- 3) Bagaimana cara pembuatan dan perancangan sebuah aplikasi Augmented Reality tersebut.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memastikan diskusi tetap *focus* dengan topik yang dibahas dan sesuai tujuan, berikut ada Batasannya:

- 1) Pemasalahan berlaku bagi SMP / MI, SMP / MTs / SLTP /, SMA / SMK / MA / SLTA
- 2) Aplikasi hanya dapat diinstal dalam perangkat mobile berbasis Android.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana Teknik mendesain aplikasi 3D dengan penggunaan Augmented Reality di sarana pembelajaran ilmu sejarah?
- 2) Bagaimana wujud penerapan aplikasi Augmented Reality terhadap siswa didik?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk menerapkan implementasi aplikasi sebagai sarana belajar menggunakan Augmented Reality
2. Untuk merancang aplikasi Realitas Tertambah menjadi sarana belajar.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Pencipta kreasi berikut mempunyai impian besar jika program ini suatu hari esok bisa memudahkan dalam cara belajar. Selanjutnya ini merupakan sebagian faedah teoritis serta efisien yang diperoleh dari riset berikut:

##### **A. Manfaat Teoritis**

Menstabilkan teori yang ada dalam proses desain aplikasi pembelajaran sejarah melalui penggunaan metode pemantauan berbasis marker

##### **B. Manfaat Praktis**

1. Bagi Universitas Putera Batam

Lewat riset berikut, diinginkan bisa mengenali sepanjang kemajuan dan uraian anak didik dengan memakai alat augmented reality selaku perlengkapan

berlatih asal usul kerajaan Hindu- Budha di Indonesia, alhasil bisa jadi dorong ukur dalam keberhasilan anak didik dalam berlatih serta di era depan.

## 2. Bagi Peneliti

Dan bisa membagikan khasiat untuk para anak didik dalam cara penataran asal usul spesialnya pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia, dengan memakai teknologi Augmented Reality selaku alat penataran yang menarik serta interaktif. Studi ini pula diharapkan bisa jadi referensi untuk para pengajar dalam meningkatkan tata cara penataran yang inovatif serta efisien.

## 3. Bagi Instansi Pendidikan

Tidak hanya itu, diharapkan bisa tingkatkan hasil berlatih anak didik dalam mata pelajaran asal usul serta membagikan pengalaman berlatih yang mengasyikkan untuk anak didik lewat teknologi augmented reality. Studi ini pula diharapkan bisa membagikan donasi pandangan untuk pengembangan alat penataran di era depan.