

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengenalan organ tubuh manusia kepada siswa sekolah dasar (SD) merupakan hal mendasar yang penting untuk dilakukan. Karena sesuai dengan kurikulum 2013 [1] yang berlaku saat ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang di mana pembelajaran mengenai organ tubuh manusia diajarkan kepada siswa di kelas 4 SD.

Terdapat tiga aspek dalam pembelajaran kepada siswa SD di antaranya kemudahan, kesenangan dan visual. Yang dimaksud dengan kemudahan adalah dalam segi fasilitas, maupun metode yang diterapkan agar siswa mampu memahami dengan cepat. Maksud dari menyenangkan di sini yaitu anak bisa menikmati pembelajaran tersebut seolah-olah dirinya sedang bermain. Sedangkan visual tujuannya supaya anak bisa menangkap gambaran bentuk objek yang sedang diajarkan [2].

Sudah banyak perkembangan sistem pembelajaran pada zaman sekarang yang sudah modern ini, salah satu dari sistem tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif [3]. Media pembelajaran interaktif adalah media yang bisa memberikan respon kepada penggunanya, respon itu bisa berupa jawaban atau pilihan keputusan langkah selanjutnya [4].

Pada saat ini juga sudah banyak sekali anak-anak yang ahli dalam menggunakan perangkat *mobile* berbasis Android [5]. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk membuat aplikasi pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia berbasis *augmented reality* untuk anak SD. Di mana aplikasi ini termasuk kedalam kategori media pembelajaran interaktif yang di dalamnya memuat visual dan audio yang menarik, hal ini membuat siswa merasakan senang saat mengoperasikannya, selain itu juga aplikasi ini membantu memudahkan pembelajaran karena aplikasi ini dapat membantu siswa dapat belajar mengenal anggota tubuh manusia di manapun dan kapanpun.

Dari penjelasan di atas, maka Proyek Akhir ini penulis beri judul “Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality*”. Metode pembuatan aplikasi ini menggunakan metode

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang akan diuji dengan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana cara yang menarik untuk mengenalkan anggota tubuh manusia kepada anak SD?
2. Bagaimana cara agar pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan Proyek Akhir ini:

1. Membuat aplikasi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang menarik perhatian untuk mengenalkan anggota tubuh manusia kepada anak SD.
2. Aplikasi dapat membantu proses pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia kepada anak SD kapanpun dan di manapun dengan mudah.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini, ruang lingkup dari aplikasi sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak SD
2. Aplikasi hanya tersedia untuk perangkat mobile dengan sistem operasi Android.
3. Android dengan versi lollipop ke atas.
4. Terdapat 9 objek 3D yang dapat ditampilkan.

1.5 Luaran

Luaran dari Proyek Akhir ini adalah:

1. Aplikasi berbasis android
2. Poster
3. Video Demo Aplikasi