

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi semakin berperan penting dalam pendidikan. Anak-anak cenderung tertarik pada media interaktif yang menarik perhatian mereka. Salah satu inovasi yang relevan adalah *Augmented Reality* (AR), yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata. Penggunaan media pembelajaran seperti AR penting untuk menyampaikan cerita legenda Sangkuriang, terutama karena siswa SD sering merasa bosan jika hanya membaca teks. Metode pengajaran di sekolah masih monoton karena keterbatasan media, sehingga siswa kurang fokus dan tidak tertarik. Wawancara dengan salah satu wali kelas menunjukkan bahwa hal ini mempengaruhi kemampuan menyimak siswa, yang pada akhirnya berdampak pada cara memahami cerita. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan AR yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual melalui perangkat seperti smartphone atau tablet, guna meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. (Amalia, 2024).

Masalah yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk anak-anak. Buku cerita konvensional sering kali dianggap kurang menarik bagi generasi digital saat ini. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak kehilangan minat dalam membaca. Sebuah studi oleh (Amalia, 2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar pada media interaktif lebih cenderung mengembangkan keterampilan membaca yang lebih baik dibandingkan

dengan yang tidak. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat mengintegrasikan teknologi AR ke dalam buku cerita anak.

Solusi yang diusulkan adalah merancang buku cerita anak "Sangkuriang" yang memanfaatkan teknologi AR. Dengan menggunakan marker yang dapat dipindai, anak-anak agar dapat melihat animasi dan elemen interaktif yang terkait dengan cerita. Implementasi solusi ini melibatkan pengembangan WebAR yang dapat mengenali marker dan menampilkan konten AR. Proses pengembangan ini melibatkan desain dan pengujian untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal (Amalia, 2024).

AR telah digunakan dalam bidang hiburan, game, periklanan, edukasi, perdagangan, kesehatan, dan industri. AR memiliki nilai keunggulan jika diimplementasikan sebagai media baca. Namun, meskipun banyak penelitian menunjukkan potensi AR, implementasinya dalam buku cerita anak masih sangat terbatas. (Sugiri & Cahyadi, 2020).

Berkenaan dengan AR, beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bukan hanya sekadar meningkatkan kemampuan pada siswa biasa, penggunaan AR telah pula diklaim mampu mengembangkan kemampuan belajar pada siswa dengan kemampuan spasial yang rendah (Rofi'i et al., 2023).

Tujuan dari teknologi ini adalah untuk meningkatkan literasi membaca dan budaya siswa. Melalui cerita rakyat berbasis AR, siswa dapat berinteraksi dengan karakter dan artefak budaya secara virtual, serta memperoleh informasi yang mendukung pembelajaran di sekolah. (Wirabhayu & Widhiyanti, 2024).

Target dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah buku cerita yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendidik. Diharapkan, dengan adanya AR, anak-anak dapat lebih terlibat dalam cerita "Sangkuriang" dan meningkatkan minat baca mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di era digital. Maka dari itu, dalam pembuatan tugas akhir akan melakukan analisa dan merancang aplikasi AR berbasis WebAR yang akan di susun di laporan tugas akhir ini dengan judul “Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Sangkuriang” yang dilaksanakan pada siswa SD level atas kelas 4, 5 dan 6 di SDN Sukamantri, Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sistem AR pada buku cerita rakyat Sangkuriang untuk siswa kelas 4–6 SDN Sukamantri?
2. Bagaimana hasil evaluasi dari perancangan sistem tersebut dengan menggunakan skala likert?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang dan mengembangkan sistem AR pada buku cerita anak Sangkuriang untuk memvisualisasikan elemen-elemen cerita secara interaktif.
2. Mengevaluasi rancangan AR pada buku cerita anak Sangkuriang dengan menggunakan skala likert.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan ruang lingkup yang jelas untuk memastikan fokus dan kedalaman pembahasan. Batasan-batasan ini dirancang untuk mengarahkan penelitian agar dapat memberikan hasil yang spesifik dan terukur terkait pemanfaatan teknologi AR dalam konteks pendidikan anak. Di antara batasan-batasan tersebut adalah:

1. Penelitian ini akan membahas perancangan AR pada buku cerita anak.
2. Fokus cerita adalah legenda Sangkuriang dari budaya Jawa Barat.
3. Pengujian interaktivitas, pengalaman, dan minat baca akan dilakukan pada siswa SD kelas 4, 5, dan 6 di SDN Sukamantri.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. **Manfaat bagi dunia pendidikan :** Memberikan solusi inovatif dalam penyampaian materi pendidikan, khususnya dalam bentuk cerita rakyat, sehingga dapat meningkatkan minat baca anak-anak.
2. **Manfaat bagi pengembang teknologi:** Memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi AR, khususnya dalam aplikasi berbasis marker yang diterapkan pada buku cerita.
3. **Manfaat bagi bidang keilmuan:** Untuk memberikan sumbangan pemikiran serta pengembangan metode terbaru.