

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode dan media pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran yang efektif akan terwujud dengan adanya metode yang tepat dengan dukungan media yang tepat pula, dengan hubungan keduanya yang sinkron tentu akan mampu mewujudkan mutu pembelajaran yang tinggi (Arsyad Azhar, 2009).

Memilih media pembelajaran untuk kegiatan belajar harus tepat. Sebab media harus memenuhi kriteria khusus agar bisa dijadikan sebagai alat untuk merangsang daya pikir dan keingintahuan siswa dalam belajar, dengan cara menampilkan objek 3 Dimensi dalam sebuah aplikasi yang menggunakan *smartphone* sebagai medianya. Di Indonesia tersedia banyak *smartphone* dengan harga yang terjangkau, sehingga membuat membuat para pengguna *smartphone* bertambah banyak. Salah satu OS pada *smartphone* yang sedang berkembang pesat adalah Android.

Tata surya merupakan salah satu pelajaran ilmu pengetahuan alam yang diajarkan sejak Sekolah Dasar . Namun media pembelajaran yang diterapkan di Sekolah masih menggunakan sistem buku atau gambar 2D. Pembelajaran dengan menampilkan objek 3D dan animasi melalui pemanfaatan teknologi diharapkan bisa membuat siswa lebih memahami materi yang didapatkan, salah satunya dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Teknologi ini mungkin bagi sebagian orang masih terdengar asing. Pada umumnya teknologi ini aplikasinya dikembangkan di *PC dekstop*, namun seiring kemajuan teknologi banyak aplikasi yang mengadopsi teknologi *Augmented Reality* kedalam sebuah aplikasi *smartphone* (Arsyad,2006).

Sekolah Dasar Negeri 47 Prabumulih masih menggunakan media pembelajaran berupa buku atau gambar-gambar 2D. Hal ini tentu membuat siswa menjadi kurang tertarik dengan materi yang disampaikan tenaga pendidik. Sistem atau cara baru dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar perlu diperhatikan,

mengingat siswa SD masih tergolong usia anak-anak yang selalu menyukai hal-hal baru. Meskipun di sekolah tersebut sudah menggunakan alat-alat peraga untuk mengajar siswanya seperti globe, atau peta. Namun bukan tidak mungkin untuk di kenalkan dengan teknologi sebagai sarana pembelajaran bagi siswa. Sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini belum pernah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 47 Prabumulih sehingga ini merupakan hal baru bagi siswa tersebut. Pembelajaran dengan menampilkan objek 3 Dimensi melalui pemanfaatan teknologi bisa menarik minat belajar siswa dikelas sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar mengenal tata surya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud membuat Tugas Akhir yang berjudul **“Analisa dan Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Tata Surya Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang mendasari pembuatan tugas akhir ini adalah “Bagaimana perancangan media pembelajaran mengenal tata surya berbasis android ?”

1.3 Ruang Lingkup Penulisan

Adapun ruang lingkup penulisan :

1. Aplikasi dibuat untuk perangkat *mobile* bersistem android.
2. Aplikasi ditujukan untuk anak Sekolah Dasar kelas 5.
3. Aplikasi ini membahas AR kamera yang merupakan kamera yang digunakan untuk menampilkan gambar 3D dari tata surya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, untuk merancang aplikasi media pembelajaran mengenal tata surya untuk sekolah dasar dalam bentuk gambar 3D berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menarik minat siswa untuk belajar lebih giat karena adanya gambar-gambar berbentuk 3D, sehingga mudah dalam menyerap ilmu.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu para guru agar lebih mudah menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar dikelas.