

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video merupakan pembelajaran Produktif/praktek multimedia. Selain terdapat praktek yang sangat disenangi oleh siswa, terdapat juga teori yang sangat penting untuk menunjang kemampuan berpikir siswa terhadap materi pengoperasian kamera video pada mata pelajaran Teknik pengolahan Audio dan Video.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh siswa kelas XII jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Gorontalo melalui hasil observasi dengan memberikan kuesioner, ditemukan bahwa masih banyak siswa belum paham pada materi pengenalan kamera, dikarenakan siswa merasa cepat bosan dengan penggunaan media yang kurang interaktif dan menarik serta hanya berbentuk buku cetak, modul berformat pdf, dan penyampaian materi yang kurang bervariasi serta tidak adanya praktek langsung. Dan masih banyak siswa yang belum paham penggunaan kamera video. Kemudian pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru menunjukkan bahwa pada materi pengenalan sulit dilakukan praktek langsung karena sarana kamera yang kurang sehingga siswa jadi kurang mengetahui dan memahami kompetensi dasar tentang pengetahuan dan pemahaman pengenalan kamera.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu media berupa media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran salah satu solusinya adalah Augmented Reality karena

Augmented Reality merupakan sebuah teknologi yang memiliki potensi sebagai media alternatif untuk mensimulasikan kamera pada model pembelajaran. Dengan teknologi Augmented Reality ini siswa dapat berpikir kreatif dengan menjadikan smartphone sebagai kamera untuk mengambil gambar model yang disajikan pada layar smartphone (Wibawa, 2014). Sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami pengenalan kamera karena pada aplikasi augmented reality ini siswa dapat praktek langsung pengenalan kamera tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini merancang sebuah media berupa Aplikasi Augmented Reality *Magic Book* yang menampilkan objek nyata kamera berupa Animasi 3 Dimensi serta penjelasannya yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality *Magic Book* Pengenalan Kamera Video Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video” yang dilakukan di Kelas XII Multimedia SMK Negeri 2 Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan Aplikasi *Augmented Reality Magic Book* Pengenalan Kamera Video Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar materi ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka perlu diadakan batasan masalah dalam penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Gorontalo, sebagai tempat pengambilan materi dan informasi lain yang dibutuhkan.

2. Pada penelitian ini hanya dibatasi untuk kelas XII Multimedia 1 mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video materi pengenalan kamera.
3. Penelitian ini merancang Aplikasi *Augmented Reality Magic Book* pengenalan kamera.
4. Produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berupa uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media dan respon siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Aplikasi *Augmented Reality Magic Book* Pengenalan Kamera Video Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Magic Book*.
2. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Magic Book*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi guru dan siswa, memberikan kemudahan kepada siswa untuk bisa belajar kapanpun dan dimanapun tanpa batasan tempat dan waktu, serta membantu guru dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.