

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

IPS atau ilmu pengetahuan sosial adalah suatu penyederhanaan ilmu-ilmu sosial serta masalah-masalah sosial yang disajikan secara ilmiah untuk pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Pada pendidikan dasar dan menengah IPS adalah mata pelajaran yang membahas tentang kehidupan sosial berdasarkan kajian geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan tata negara dengan menampilkan fenomena sehari-hari yang ada di masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS atau ilmu pengetahuan sosial siswa-siswi bisa diarahkan dan dibantu untuk menjadi warga negara yang baik. Pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPS di tingkat pendidikan dasar, siswa-siswi diharapkan untuk mengenali serta memahami profil negara salah satunya seperti bendera dan ibukota negara khususnya negara Asia Tenggara (ASEAN) (Curaming A., Gedacht, Inanc, & Lim Maria, 2019). Namun karena banyaknya metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menyenangkan seperti *PowerPoint*, gambar-gambar yang ada di buku dan tuntutan untuk menghafal bendera beserta ibu kota tanpa dibantu dengan media yang menarik, sehingga siswa-siswi kurang semangat dan kurang berminat dalam mempelajari IPS (Antoni, 2021). Bahkan melalui kuisisioner *Google Form* yang dibagikan kepada 25 responden, 28% diantaranya memiliki pengalaman belajar yang membosankan, 24% nya memiliki pengalaman belajar yang biasa saja dan tidak berkesan. Dengan begitu, para siswa-siswi pastinya lebih memilih untuk melakukan hal yang lebih menyenangkan contohnya seperti bermain game dan pada akhirnya tidak dapat menghafal atau mengetahui bendera dan ibukota negara-negara di Asia Tenggara (ASEAN).

Perkembangan teknologi yang terbilang sudah sangat maju di negara Indonesia telah dibuktikan oleh banyaknya anak-anak kecil yang telah terbiasa diperbolehkan oleh orang tua untuk membawa atau menggunakan alat-alat berteknologi seperti komputer dan telepon genggam. Dengan kecerdasan teknologi yang menyenangkan dan tentunya menarik perhatian anak-anak yang cenderung menyukai hal baru, hal ini memungkinkan anak untuk menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* yang nantinya akan menyebabkan anak kurang memiliki waktu untuk bersosialisasi secara langsung terhadap teman-teman maupun lingkungan sekitar yang berdampak pada kemampuan anak dalam berkonsentrasi dan menganalisa. Selain dampak negatif yang ada dalam teknologi, tentunya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini

dapat memberikan sangat banyak kemajuan ada pada berbagai aspek sosial. Pekerjaan manusia dapat diringankan dengan menggunakan perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat dan hal ini juga menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan sosial.

Menurut (Sari, 2020) salah satu teknologi yang banyak diperbincangkan dan juga banyak digunakan oleh orang-orang saat ini adalah *augmented reality (AR)*. *Augmented reality* atau biasa disingkat dengan *AR* adalah penggabungan antara benda maya dua dimensi dan dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu yang nyata. *Augmented reality (AR)* digunakan sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaan dengan dunia nyata. dan informasi-informasi yang ditampilkan dapat membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata. Kelebihan dari perkembangan teknologi sistem *augmented reality (AR)* Adalah dapat diaplikasikan untuk semua indera termasuk pendengaran penciuman dan sentuhan. *Augmented reality (AR)* dapat digunakan dalam bidang- bidang seperti kesehatan, militer dan industri manufaktur, namun selain itu juga dapat diaplikasikan oleh banyak orang menggunakan telepon genggam dengan perangkat Android yang mempunyai GPS, akselerometer, kompas dan kamera. Dengan beberapa kombinasi sensor tersebut *augmented reality (AR)* dapat digunakan dengan adanya informasi-informasi berupa label maupun benda maya dari objek nyata yang telah ditangkap oleh kamera.

Anak-anak SD tentunya tidak asing dengan *game* atau permainan, meskipun permainan atau bermain sering dianggap remeh namun pengalaman belajar yang berharga dan efektif dalam semua aspek kecakapan bisa didapatkan saat anak-anak bermain. Dengan kegiatan bermain yang sering dilakukan oleh anak-anak, mereka dapat memanfaatkan permainan sebagai alat untuk memanfaatkan kapasitas visual dan melatih keterampilan motorik. Hal ini membuat permainan menjadi salah satu cara untuk mendekatkan diri secara baik dan efektif dalam menanamkan idealisme positif mengenai pendidikan.

*Board Game* menjadi salah satu jenis permainan yang sangat umum dan dikenal oleh semua kalangan usia, dengan banyaknya variasi permainan, aturan dan karakteristik yang berbeda beda tentunya akan menarik minat pemain, hal ini memiliki dampak positif bagi anak anak karena permainan papan yang cenderung membutuhkan 2 orang pemain atau lebih dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Tak hanya meningkatkan kemampuan bersosialisasi saja, permainan memiliki fungsi ganda yang akan diterima oleh anak saat bermain yaitu untuk bersenang-senang dan menjadikan *game* sebagai metode belajar yang efektif.

Berdasarkan fenomena di atas *board game* yang bersifat menyenangkan dan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif karena nantinya anak-anak diharapkan dapat memahami dengan baik momen menyenangkan saat belajar sambil bermain. Maka penulis memiliki keinginan untuk merancang sebuah permainan papan pengenalan profil negara Asia Tenggara (ASEAN) berbasis *augmented reality (AR)*. Sesuai wawancara yang telah penulis lakukan, pembelajaran yang dikemas secara menarik dan tidak biasa dapat membuat siswa-siswi lebih tertarik untuk mempelajari dan cepat menangkap informasi yang disampaikan terutama anak-anak yang cenderung lebih menyukai permainan dibandingkan belajar, hal ini dapat digunakan oleh guru pengajar agar lebih mudah dalam penjelasan materi dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif yang akan diuraikan dalam perancangan dengan judul “Perancangan *Board Game* Mengenalkan Profil Negara Asia Tenggara Berbasis *Augmented Reality (AR)*”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan diatas, masalah yang telah diidentifikasi Dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Karena banyaknya metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menyenangkan seperti *PowerPoint*, gambar-gambar yang ada di buku dan tuntutan untuk menghafal bendera beserta ibu kota tanpa dibantu dengan media yang menarik, siswa-siswi kurang semangat dan kurang berminat dalam mempelajari IPS (Antoni, 2021).
2. Melalui kuisisioner Google Form yang dibagikan kepada 25 responden, 28% diantaranya memiliki pengalaman belajar yang membosankan, 24%nya memiliki pengalaman belajar yang biasa saja dan tidak berkesan.
3. Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui 4 *e-commerce* secara online, tidak ditemukan adanya boardgame anak yang khusus untuk membahas pengenalan profil negara Asia Tenggara (ASEAN) dengan basis *Augmented Reality (AR)*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang media pembelajaran menggunakan board game yang bisa membuat siswa-siswi tingkat dasar menjadi tertarik untuk mengenal profil negara Asia Tenggara (ASEAN)?

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka terdapat batasan masalah pada hal-hal sebagai berikut :

1. Merancang board game dengan baik sebagai media pembelajaran memperkenalkan profil negara Asia Tenggara berbasis AR.
2. Konsep board game yang menggunakan basis *augmented reality* (AR).
3. Sebagai media pembelajaran agar siswa-siswi mampu belajar dengan baik untuk mengenal profil negara Asia Tenggara.
4. Siswa-siswi tidak bosan dengan media pembelajaran yang biasa.
5. Siswa-siswi dapat mengetahui mengenai adanya perkembangan teknologi AR (Augmented Reality) yang bisa digunakan untuk media pembelajaran secara efektif dan interaktif.
6. Sebagai sarana untuk membantu pengajar (guru) Dalam proses belajar mengajar.

### **1.5 Manfaat**

1. Dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para tenaga pengajar (guru) Agar dapat memberikan metode pembelajaran yang efektif dan interaktif dengan para siswa-siswi.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membuat para siswa-siswi tingkat dasar menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk melakukan proses belajar mengajar khususnya dalam mengenal profil negara Asia Tenggara (ASEAN)