**Daftar Isi**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.2 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah membuat banyak perubahan. Smartphone sebagai contoh nyata pesatnya perkembangan teknologi, berbagai fitur telah dihadirkan oleh beberapa vendor smartphone untuk saling berkompetisi khususnya sensor kamera yang menghadirkan kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan adalah salah satu bagian dari ilmu komputer yang mempelajari bagaimana membuat komputer dapat melakukan pekerjaan sebaik apa yang dilakukan oleh manusia. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh kecerdasan buatan yang dimiliki oleh smartphone terutama sensor kamera yakni scan wajah yang dapat digunakan untuk hal keamanan, scan qrcode yang dapat menscan kode qr untuk keperluan tertentu, dan juga dapat menampilkan suatu objek dari kamera dengan diberi tanda maupun tidak diberi tanda. Dengan kecerdasan buatan dapat di implementasikan sebagai media pembelajaran.

Di Indonesia minat siswa untuk membaca sangat minim, dikarenkan pola pembelajaran yang kurang efektif dan interaktif, ditambah dengan adanya pandemi siswa mempunyai banyak waktu luang yang tidak dimaksimalkan. Dengan mengubah pola pembelajaran yang awalnya menggunakan buku dapat dilakukan dengan penggunaan teknologi Augmented Reality untuk menarik minat baca siswa. Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan objek tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata dan menampilkan secara realtime (Haller, Billinghurst, & Thomas, 2007). Penggunaan teknologi tersebut memungkinkan siswa lebih aktif dan juga menaikan minat baca siswa, karena siswa dapat melihat objek tiga dimensi yang berbeda. Sebagai contoh menampilkan sebuah objek perubahan wujud benda es yang kemudian mencair dengan menambahkan materi sebagai pengenalan siswa. Sebagai solusi alternatif permasalahan diatas yaitu menghadirkan media pembelajaran berbasis mobile tentang pengenalan perubahan wujud benda menggunakan teknologi Augmented Reality. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat menarik minat baca siswa yang interaktif dan efektif.

**1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membangun media pembelajaran pengenalan perubahan wujud benda berbasis mobile yang dapat menarik minat baca dan pemahaman siswa dengan menggunakan teknologi Augmented Reality ?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi media pembelajaran berbasis mobile dengan pemanfaatan *Augmented Reality* guna mengenalkan siswa kelas 5 sekolah dasar tentang perubahan wujud benda untuk meningkatkan semangat belajar.

**1.4 Manfaat Penelitian**

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Hasil perancangan bisa mendapat wawasan tentang merancang aplikasi media pembelajaran berbasis mobile dengan pemanfaatn *Augmented Reality* sebagai pengenalan perubahan wujud benda untuk siswa kelas 5 sekolah dasar.

1. Bagi Masyarakat

Masyarakat bisa mendapatkan informasi tentang pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran berbasis mobile sebagai pengenalan perubahan wujud benda untuk kelas 5 sekolah dasar.

**1.5 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini menggunakan smartphone.
2. Konten yang digunakan terdapat pada buku tematik kelas 5 tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” tentang perubahan wujud benda saja.
3. Aplikasi dibangun menggunakan software Blender untuk pembuatan modelling 3 dimensi, dan software Unity untuk pembuatan Augmented Reality.
4. Aplikasi ini berisi materi, kuis, mampu menampilkan objek tiga dimensi yang dapat di rotasi saja.

**1.6 Sistematika Penulisan**