

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode menggambar merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting bagi anak-anak, terutama di tingkat sekolah dasar. Kegiatan menggambar tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi kreatif, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan motorik halus, kemampuan berpikir kritis, dan imajinasi anak. Namun, dalam praktiknya, banyak anak yang mengalami kesulitan dalam menggambar, baik karena kurangnya bimbingan yang tepat maupun kurangnya minat terhadap kegiatan tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan efektif. (Putra et al., 2023)

Di Indonesia, pendidikan seni, termasuk menggambar, sering kali dianggap sebagai pelengkap dalam kurikulum pendidikan dasar. Padahal, dengan pendekatan yang tepat, menggambar dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak.

Seiring dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang multimedia, terdapat peluang untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran menggambar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* (AR) memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual yang diintegrasikan dengan dunia nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan aplikasi AR, anak-anak dapat belajar menggambar dengan cara yang lebih menyenangkan, di mana mereka dapat melihat contoh gambar dalam bentuk 3D dan berinteraksi langsung dengan objek tersebut. (Suhaya, 2016)

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berinisiatif untuk membuat aplikasi *Augmented Reality* yang dapat digunakan sebagai media latihan menggambar bagi anak-anak sekolah dasar. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan multimedia. Metode ini mencakup tahap perencanaan, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga diharapkan aplikasi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dan metode MDLC, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami teknik dan objek menggambar, meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam kegiatan seni, serta mengembangkan keterampilan menggambar mereka secara efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menyusun skripsi dengan judul “Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Untuk Latihan Menggambar Pada Anak Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi *Augmented Reality*”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi yang dibuat dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak, serta menilai dampak penggunaan *Augmented Reality* terhadap kemampuan menggambar mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran seni menggambar yang inovatif dan efektif untuk anak-anak, serta membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang teknologi Pendidikan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam aplikasi *Augmented Reality* untuk latihan menggambar pada anak sekolah dasar?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam implementasi media interaktif untuk latihan menggambar menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis Android di lingkungan sekolah dasar?
3. Apakah aplikasi AR yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan menggambar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan di sekolah dasar?

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, seperti :

1. Fokus penelitian ini adalah aplikasi *Augmented Reality* yang dirancang untuk latihan menggambar. Materi yang disajikan dalam aplikasi ini mencakup berbagai objek gambar serta elemen-elemen *Augmented Reality* yang dapat ditiru dan dipelajari oleh siswa.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis *Android* dan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan metode *Markerless*, sehingga pengguna dapat mengakses konten

tanpa memerlukan penanda fisik

3. Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Blitarejo, Kec.Gadingrejo, Kab. Pringsewu

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *Android* yang interaktif sebagai media pembelajaran menggambar untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa di SD N 2 Blitarejo dalam berinteraksi dengan objek tiga dimensi.
2. Menganalisis respons serta tingkat kepuasan siswa dan guru terhadap aplikasi *Augmented Reality* yang dikembangkan, untuk mengevaluasi keberhasilan aplikasi dalam konteks pembelajaran.
3. Memberikan pengembangan metode pembelajaran seni terutama gambar yang inovatif dan berbasis teknologi di SD N 2 Blitarejo

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menggambar siswa sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi AR yang interaktif
2. Aplikasi AR dapat memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen dengan berbagai teknik menggambar secara virtual, yang dapat membantu mereka mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka dengan lebih bebas.
3. Dengan menggunakan metode MDLC dalam pengembangan aplikasi, penelitian ini dapat memberikan model yang sistematis dan terstruktur untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat diadopsi oleh pendidik dan pengembang lainnya

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terbagi dalam 5 (Lima) bab yang masing masing disusun menurut skema sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang ,rumusan masalah,ruang lingkup,tujuan dan manfaat penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan disajikan pada bab ini

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang bahan dan alat penelitian, metode yang digunakan, tahapan penelitian, dan pemecahan masalah

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Spesifikasi peralatan yang digunakan, pelaksanaan program, dan kelayakan sistem dibahas pada bab ini

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan pada bab-bab sebelumnya, maka bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi mengenai analisis dan optimalisasi sistem.

DAFTAR PUSTAKA