

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Salah satu pendidikan yang penting adalah mengenalkan budaya-budaya yang telah turun temurun adanya. Setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang berbeda dan terdapat keunikan tersendiri. Pembelajaran budaya Indonesia pada tingkat Sekolah Dasar mempunyai nilai strategis dalam kaitannya dengan pembangunan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pembelajaran budaya akan mengembangkan pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga kelestarian budaya yang telah ada sejak dahulu dan dijadikan dasar perilaku di masa kini khususnya dalam menghadapi perkembangan masyarakat yang serba dinamis saat ini. Pembelajaran budaya Indonesia bukan semata mata dimaksudkan agar siswa tahu dan hafal tentang budaya yang dimiliki bangsa dan negaranya, namun bagaimana mereka dapat menjadikan pengetahuan dan pemahaman terhadap budaya sebagai bahan refleksi diri dalam memahami dinamika kehidupan saat ini, sehingga dalam diri mereka tumbuh dan berkembang rasa cinta dan tanggung jawab terhadap kelestarian budayanya.

Dewasa ini, budaya-budaya lokal kita makin tergeser dengan adanya budaya asing yang masuk di era globalisasi. Pembelajaran tentang budaya, harus ditanamkan sejak dini. Namun hingga saat ini kesadaran untuk menganggap pentingnya mempelajari budaya lokal sangat kurang. Padahal melalui pembelajaran budaya, kita dapat mengetahui pentingnya budaya lokal dalam membangun budaya bangsa serta bagaimana cara mengadaptasi budaya lokal di tengah perkembangan

zaman. Apabila budaya lokal dapat dijaga dengan baik, Indonesia akan dipandang sebagai negara yang dapat mempertahankan identitasnya di mata internasional. Makmun, (2013).

Berdasarkan survei yang dilakukan penulis pada anak-anak di Jl. Kertanegara XII RT 06/RW 033 Kecamatan Kaliwates didapatkan 70 % dari mereka tidak mengenal senjata-senjata tradisional dalam bentuk visual atau gambar. Mereka jauh lebih mengenali senjata-senjata yang ada di game-game yang ada di era modern ini. Survei tersebut dilakukan kepada 10 anak secara acak yang duduk di kelas 4 SD. Dapat disimpulkan bahwa para guru membutuhkan media pembelajaran lain untuk memberikan wawasan kepada para siswa agar siswa lebih mengenali senjata-senjata tradisional yang memiliki jumlahnya tidak kalah banyak dengan senjata internasional yang ada di game yang sekarang banyak digemari oleh anak-anak.

Media pembelajaran bisa juga diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi di android sekarang merupakan salah satu industri yang sangat sedang berkembang. Perkembangan aplikasi pembelajaran saat ini sangat pesat sehingga menghasilkan berbagai macam aplikasi media pembelajaran yang bisa digunakan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Salah satu aplikasi pembelajaran yang cocok untuk anak-anak adalah aplikasi pembelajaran edukasi. Dengan adanya aplikasi pembelajaran edukasi, pelajaran

yang awalnya dianggap sulit dan membosankan bisa dituangkan dalam aplikasi pembelajaran edukasi sehingga lebih menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan.

Upaya pelestarian dalam bidang pendidikan, *Augmented Reality*(AR) juga memiliki dalam media pembelajaran saat ini. Interaksi belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari pengaruh media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar. Semakin menarik media yang digunakan dan didukung penyampaian materi oleh guru yang komunikatif, maka siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran di kelas. Banyak keuntungan yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien Munadi, (2013) dalam Ilmawan Mustaqim, (2016). Sehingga media pembelajaran merupakan suatu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, buku yang selama ini digunakan untuk media pembelajaran dapat ditambah fungsinya dengan media *Augmented Reality* yang akan menampilkan animasi 3D yang ditampilkan secara virtual pada perangkat *mobile phone*.

Penelitian juga dilakukan oleh Safaat dan Nazruddin (2014) dalam Eliya Rochmah dkk, (2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru diperoleh nilai 84.85% menyatakan bahwa Aplikasi *ARBook* Tata Surya sangat membantu dalam memahami tata surya dan memberikan suatu kajian yang lebih menarik serta dapat mengatasi kekurangan alat peraga. Penelitian lain juga dilakukan oleh Takhta Akrama Ananda dkk (2015) diperoleh hasil bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu menampilkan semua visualisasi objek 3D dan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari planet-planet di tata surya. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa teknologi ini apabila digunakan sebagai media pembelajaran maka siswa akan dimudahkan untuk

berpikir secara nyata, tanpa harus mendatangkan langsung alat-alat praktiknya. Untuk itu diciptakannya “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Menggunakan *Augmented Reality*” ini dapat meningkatkan minat belajar dari salah satu budaya Indonesia yaitu senjata tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Metode pembelajaran menggunakan aplikasi android untuk saat ini adalah solusi yang tepat untuk membantu para guru mengenalkan salah satu budaya yang ada di Indonesia yaitu senjata tradisional. Pengenalan senjata tradisional pada murid-murid SD diharapkan dapat membantu jalannya kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Aplikasi ini dibuat menggunakan media *Augmented Reality* yang mana diharapkan dapat membuat para siswa merasa senang dan tidak bosan dengan metode belajar yang seperti biasanya, karena dengan *Augmented Reality* siswa dapat melihat desain 3D sebuah senjata yang dibuat seperti aslinya.

1.3 Batasan Masalah

1. Menggunakan Kurikulum 2013
2. Senjata yang ditampilkan hanya diambil 2-3 dari Pulau Besar di Indonesia
3. Menggunakan marker untuk menampilkan objek 3D
4. Aplikasi diakses dengan offline
5. Hanya dapat diakses menggunakan android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Menggunakan *Augmented Reality*”

2. Menguji kelayakan aplikasi media pembelajaran “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Menggunakan *Augmented Reality*” pada anak SD kelas 4

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Menarik minat belajar untuk mengenali senjata Tradisional se-Indonesia menggunakan objek 3D
2. Memberikan pengetahuan tentang budaya Indonesia salah satunya senjata tradisional.
3. Memotivasi anak untuk selalu mengenal lebih dalam lagi sejarah-sejarah budaya di Indonesia salah satunya senjata Tradisional.
4. Memudahkan siswa untuk mengingat dan mengenali senjata Tradisional Indonesia.