

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut M Adnan Amal (2016) Indonesia merupakan negara yang kaya akan kepulauan, salah satunya gugusan kepulauan Maluku. Pulau ini memiliki peran penting dalam masa prasejarah. Cengkih menjadi rempah yang paling banyak diperdagangkan antara Indonesia dan Portugal. UNESCO mengakui Jalur Rempah sebagai warisan budaya dunia, yang telah berlangsung selama beberapa tahun terakhir. Pulau Run di Maluku Tengah menjadi satu-satunya penghasil pala pada masa penjajahan Eropa, namun kini terlupakan. Di Ambon, musik merajai budaya, dengan UNESCO menetapkan kota tersebut sebagai salah satu kota kreatif berbasis musik dunia pada tahun 2019. Penetapan ini membuka peluang pengembangan industri musik di Ambon, menggerakkan pertumbuhan ekonomi daerah. Lebih dari sekadar pengakuan, ini juga mengirim pesan tentang kemampuan Ambon dalam menciptakan harmoni. Sebagai satu-satunya kota musik dunia di Indonesia, Ambon menjadi simbol harmoni bagi negara yang majemuk ini. Karena sebutan negara penghasil rempah-rempah terbesar di dunia dipegang oleh Indonesia, tanaman rempah dan alat musik dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar supaya masyarakat lebih mengenal tentang salah satu dari kekayaan yang dimiliki Indonesia ini. Selain itu, penggunaan tanaman rempah dan bumbu sebagai sumber belajar dapat mendukung aktivitas pembelajaran karena bersifat kontekstual atau berkaitan dengan kehidupan sehari-hari pengguna.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh siswa SD saat ini adalah semakin berkurangnya minat belajar, yang sebagian besar disebabkan oleh perkembangan teknologi hiburan yang menawarkan hal-hal menarik dan interaktif seperti film kartun dan animasi 3D. Media pembelajaran tradisional, yang masih didominasi oleh buku berisi tulisan dan gambar saja, tidak lagi mampu menarik perhatian anak-anak usia 5 hingga 10 tahun. Di era millennium ke-3, dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, teknologi informasi dan komunikasi (ICT) menjadi suatu keharusan yang diikuti oleh masyarakat modern, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi digital, terutama teknologi citra 3D, telah banyak digunakan

dalam industri hiburan dan terbukti mampu menarik minat anak-anak. Namun, metode pembelajaran yang ada belum memanfaatkan kekayaan teknologi ini secara efektif. Oleh karena itu, kurangnya integrasi teknologi modern dalam media pembelajaran menjadi tantangan besar yang harus diatasi untuk meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa SD di tengah persaingan dengan hiburan digital yang semakin canggih (Septiani Rosana, 2010).

Sebagai solusi untuk mengatasi berkurangnya minat belajar siswa SD akibat dominasi teknologi hiburan yang lebih menarik, pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif yang efektif. Aplikasi pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) menjadi potensi besar untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan adalah "Pengenalan Rempah-rempah dan Alat Musik Maluku". Aplikasi ini menggabungkan elemen dunia nyata dengan visual yang diperkaya melalui teknologi AR, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang.

Melalui penggunaan AR, anak-anak dapat belajar sambil bermain, mengenal rempah-rempah khas Maluku dan alat musik tradisional dari daerah tersebut, sekaligus memahami budaya Maluku secara lebih mendalam. Aplikasi ini dirancang sebagai bagian dari kurikulum mata pelajaran IPS kelas 5 di sekolah dasar, sehingga selain menarik, juga relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat, karena mereka bisa berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran dalam bentuk 3D, menjadikan proses belajar lebih hidup dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi augmented reality tersebut, yang dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media pembelajaran pengenalan rempah-rempah dan alat musik dari Maluku dengan menerapkan teknologi augmented reality?
2. Bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran interaktif mengenal rempah rempah dan alat musik berbasis Augmented Reality?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini akan dirancang untuk berbasis Android
2. Pengembangan aplikasi akan dilakukan dengan menggunakan software Unity.
3. Aplikasi ini akan menampilkan empat jenis rempah-rempah dan sebelas jenis alat musik tradisional Maluku, memberikan pandangan yang komprehensif tentang kekayaan budaya kawasan tersebut.
4. Fokus utama aplikasi ini akan difokuskan pada eksplorasi rempah-rempah dan Alat Musik khas Pulau Maluku, memberikan anak SD pemahaman yang mendalam tentang warisan budaya yang unik dari daerah tersebut.

1.4 Tujuan

1. Dapat menerapkan model 3D untuk rempah-rempah dan alat musik khas maluku
2. Membuat dan mengimplemntasikan Marker
3. Dapat membaca marker dan menampilkan 3D dalam wujud AR
4. Merangsang Media pembelajaran yang lebih efektif untuk siswa dasar dengan menerapkan teknologi Augmented Reality.

1.5 Manfaat

1. Penggunaan rempah-rempah dan alat musik yang berasal dari Maluku dapat dipersepsi sebagai langkah penting dalam pemahaman konteks kultural.
2. Meluaskan cakrawala pengetahuan terhadap keanekaragaman budaya di Indonesia tidak hanya memperluas pandangan, tetapi juga ikut serta dalam pemeliharaan keberadaan budaya dari klaim luar.

3. Dalam konteks pendidikan, hal ini dapat difungsikan sebagai alat evaluasi untuk mengukur keterampilan peserta didik usia dini, khususnya yang berusia 7-12 tahun.
4. Implementasi program ini berpotensi meningkatkan mutu pendidikan, merangsang minat belajar anak usia dini untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.