

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi ini tidak terlepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Karena tuntutan global, dunia pendidikan perlu senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Baharudin, 2010).

Pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk mewujudkan potensi yang dimiliki seorang siswa. Pembelajaran akan melibatkan tidak hanya pelajaran yang diajarkan, tetapi juga proses komunikasi antara siswa dan guru. Hal ini memudahkan komunikator untuk menggunakan dengan mendukung komunikasi pesan atau multimedia. Pesan yang dapat disampaikan adalah bahwa isi pembelajaran akan tersampaikan tidak hanya secara visual tetapi juga secara verbal dan nonverbal (Rustaman, 2001:461).

Delima et al., (2015) menyurvei tentang penggunaan gadget pada anak yang digunakan untuk bermain *game* dan 94% orang tua mengatakan bahwa anak mereka sering menggunakan gadget untuk bermain *game* dengan sendirinya. Dibutuhkan waktu selama 30 menit untuk anak bermain *game* dengan persentase 63% dan 15% anak memerlukan waktu 30 sampai 60 menit untuk sekali bermain *game*, namun jika tanpa pengawasan orang tua maka waktu bermain gadget bisa semakin lama. Ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menggabungkan teknologi dengan pembelajaran untuk memberikan pembelajaran yang menarik.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar adalah *augmented reality* (AR). *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi dalam lingkungan nyata tiga dimensi dan kemudian memproyeksikan objek virtual tersebut secara *real-time* (Rusnandi et al., 1998).

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, media pembelajaran merupakan tempat dan saluran pesan dari sumber pesan (dalam hal ini guru) kepada penerima pesan (yaitu siswa). Secara khusus, konsep media dalam proses belajar mengajar cenderung

diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menata kembali informasi visual dan linguistik (Rostina, 2013). Penelitian yang dikutip oleh Ade Kusnanda (2008) menyimpulkan bahwa: 10% informasi diperoleh dengan membaca (teks), 20% informasi diperoleh dengan mendengar (audio), 30% informasi diperoleh secara visual (grafik/fotografi), 50 % informasi diperoleh melalui penglihatan dan pendengaran (video/animasi), 80% informasi diperoleh dengan berbicara, dan 80% informasi diperoleh dengan berbicara dan melakukan (interaksi). Oleh karena itu, media interaktif ini sangat cocok untuk menunjang pembelajaran siswa karena diisi dengan grafik yang menarik.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak suku bangsa, budaya dan kesenian dengan ciri khas yang berbeda-beda. Menurut Koentjaraningrat (2009, p. 67) budaya daerah diidentikkan dengan konsep bangsa. Kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari model kehidupan masyarakat. Keanekaragaman budaya suatu wilayah tergantung pada faktor geografis. Semakin luas wilayahnya, semakin kompleks pula perbedaan budaya yang satu dengan yang lainnya. Dari Sumatera hingga Irian, terdapat sekitar 300 suku bangsa dengan keragaman yang beragam. Hal ini menimbulkan budaya yang berbeda di setiap daerah, masing-masing dengan ciri khasnya sendiri, seperti bahasa, adat istiadat, tradisi, seni dan penggunaan budaya. Sebagaimana dinyatakan dalam Al-Qur'an,

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Hujurat : 13 tentang keragaman budaya dan perbedaan, seperti berikut ini:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا

Terjemahan Kementerian Agama (2020), *“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal.”* (QS. Al-Hujurat 49]: 13).

Pada Al-Qur'an surat Al Hujurat ayat 13, Allah SWT menjelaskan bahwa Allah SWT menjadikan manusia bersuku-suku untuk saling tolong menolong agar tercipta budaya dari hubungan sosial antar masyarakat. Sehingga terciptanya kebudayaan yang beraneka ragam seperti adat istiadat, kesenian ataupun dalam bentuk seperti rumah adat, pakaian adat, dan senjata adat.

Banyaknya kebudayaan yang harus dipelajari oleh siswa, maka media pembelajaran seperti buku yang berisi banyak tulisan dan gambar tidak memberikan siswa suasana belajar yang menyenangkan sehingga pengalaman belajar yang didapat tidak meningkatkan pengetahuan secara signifikan. Memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* memungkinkan penyampaian informasi yang interaktif dan menarik dalam proses belajar mengajar siswa. Maka dari itu penulis akan berfokus untuk meneliti budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, dan senjata tradisional dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Dari permasalahan tersebut, maka penulis mengusulkan Media Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia (Nuusa) Untuk Sekolah Dasar Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. Aplikasi ini akan dilengkapi informasi dasar tentang budaya Indonesia dan dengan bantuan *Augmented Reality* membuat gambaran objek 3D imajinatif pada kategori rumah adat, pakaian adat, dan objek 2D senjata tradisional agar siswa lebih mudah mengingat bentuk dari budaya tersebut. Selain itu akan terdapat beberapa jenis latihan soal untuk mengingat dan mengasah kemampuan siswa.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan konteks di atas, maka rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun media interaktif yang sesuai dengan pembelajaran budaya Indonesia di sekolah?
2. Bagaimana tingkat penggunaan dari pengukuran fungsionalitas dan kegunaan aplikasi yang dibuat?
3. Bagaimana tinjauan dari sudut pandang Agama Islam tentang media interaktif pengenalan kebudayaan Indonesia menggunakan *augmented reality* berbasis android?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan aplikasi pengenalan budaya Indonesia sebagai media pembelajaran visualisasi keragaman kebudayaan negara Indonesia di 34 provinsi yang interaktif
2. Untuk mengetahui tingkat penggunaan dari hasil pengukuran pengujian fungsionalitas dan usabilitas mengenai aplikasi yang sudah dibuat.

3. Untuk meninjau dari sudut pandang Agama Islam tentang media interaktif pengenalan budaya Indonesia dengan augmented reality.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama ini, menambah pengetahuan yang diperoleh dalam penelitian, dan mempersiapkan keahlian dalam dunia kerja.

2. Bagi siswa sekolah dasar dan guru manfaat yang diharapkan antara lain:
 - a. Sebagai media pembelajaran pendukung di sekolah agar tidak terpaku dengan buku.
 - b. Sebagai sarana penunjang untuk meningkatkan minat, motivasi dan semangat belajar siswa serta meningkatkan kecintaan terhadap kebudayaan Indonesia.
 - c. Menjadi media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan di luar sekolah karena dapat diakses hanya dengan menggunakan gadget yang sekarang ini sudah banyak dimiliki oleh siswa sekolah dasar.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan-batasan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar yang membahas tentang Indahnya Keragaman di Negeriku, buku Tematik Kurikulum 2013.
2. Aplikasi ini hanya akan dapat dijalankan dalam piranti *gadget* dengan sistem operasi Android versi 8.0 (Oreo) ke atas.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan beberapa bentuk objek 3D antara lain:
 - 34 Rumah adat dari seluruh provinsi
 - 34 Pakaian adat dari seluruh provinsi

Sedangkan bentuk objek 2D yang akan dibuat antara lain:

- 34 Senjata tradisional dari seluruh provinsi
 - 34 Pakaian adat dari seluruh provinsi
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan editor Unity3D versi 2021.3.1f1 dan Blender 3D sebagai pembuatan objek 3D.