

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang sangat besar dengan keragamannya dengan latar belakang etnis, budaya, bahasa dan agama. Dalam keberagaman tersebut Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan keunikan yang ada di dalamnya (Remo Prabowo et al.,2015). Kebudayaan merupakan identitas Nasional suatu bangsa. Identitas Nasional bangsa dapat dikatakan sebagai keunikan, karakteristik, atau kecirikhasan, agar suatu bangsa tersebut dapat dibedakan dengan bangsa lainnya. Akan tetapi kehadiran teknologi informasi dan teknologi komunikasi mempercepat proses globalisasi ini. Sehingga menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya hilangnya budaya asli suatu daerah, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, dan gaya hidup yang tidak sesuai dengan kultur Indonesia(Muthia et al.,).

Menurut (Agustinus et al.,2021) anak-anak sekarang kurang berminat untuk mempelajari seni dan budaya Indonesia salah satunya rumah adat. Suatu penyebab berkurangnya minat ada pada media yang digunakan untuk menyampaikan mengenai rumah adat pada masa sekarang ini kurang. Hal ini disebabkan kurangnya sarana untuk mendapatkan informasi tersebut. Adapun yang saat ini dilakukan yaitu dengan membaca buku seni dan budaya yang ada di sekolah, akan tetapi kendalanya buku tersebut hanya menampilkan gambar rumah adat hanya dari bagian depan saja atau dalam bentuk 2 dimensi, hal ini yang menjadikan anak-anak kurang berminat untuk mempelajarinya, anak-anak lebih menyukai gambar-gambar yang lebih nyata dan terlihat dari sudut pandang manapun.

Kondisi lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak dikarenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif (Kaniawati, 2017). Media pembelajaran yang kurang interaktif saat pembelajaran di kelas menyebabkan siswa menjadi bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Terbatasnya media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengenalkan rumah adat kepada siswa dan juga minimnya penggunaan teknologi seperti smartphone yang belum maksimal (Jupriyadi, Aminudin Aziz.2021). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam sebuah pembelajaran yaitu *Augmented Reality*.

*Augmented Reality* mengkombinasikan dunia nyata dengan komputer grafis, menyediakan interaksi dengan objek maya pada waktu nyata, dapat membawa objek maya pada dunia nyata (Muhamad Nurkhafid dan Mustagfirin. 2019). Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* dapat merangsang perkembangan pola berfikir siswa dan memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep yang abstrak, hal ini dikarenakan Media Pembelajaran AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman (Ariesta et.al.,2020). Jika dilihat dari segi praktis, media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) lebih praktis karena mudah dibawa kemana – mana dan melihat objek 3D, dimana dalam teknologi yang dirancang mampu memberikan layanan terhadap pendidik yang kurang suka akan membaca dan siswa yang memiliki karakter aktif (Fajar,2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Nurul Huda Kemas di Kabupaten Sukoharjo didapatkan hasil bahwa media pembelajaran untuk mengenalkan budaya dengan memanfaatkan *Augmented Reality* di sekolah ini masih kurang.

Platform android dipilih oleh peneliti karena saat ini *platform android* telah berkembang pesat dari segi teknologi maupun banyak pilihan *divicinya*, sehingga banyak masyarakat yang memilih menggunakan *platform* ini. Selain itu *platform android* memiliki banyak kelebihan seperti penggunaanya mudah, mudah dibawa kemana-mana, memberikan kenyamanan, *multi-tasking*, dll. Berdasarkan wawancara oleh beberapa guru MI Nurul Huda Kemas di Kabupaten Sukoharjo mengatakan bahwa perangkat android lebih praktis dan nyaman digunakan sebagai perangkat pembelajaran serta guru juga menyetujui adanya aplikasi pembelajaran rumah adat menggunakan *Augmented Reality*.

Berdasarkan paparan tersebut penulis mengambil tema penelitian dengan judul "Media Pengenalan Rumah Adat dan Alat Musik Tradisional di Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*."

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah-masalah berikut ini:

1. Globalisasi membuat Identitas suatu bangsa hilang mudah dilupakan.
2. Minat untuk mengenal budaya yang berkurang.
3. Media pembelajaran kurang variatif membuat siswa bosan.
4. Minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan , maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini .Adapun yang menjadi batasan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah:.

1. Topik yang dibahas yaitu budaya yang ada di indonesia.
2. Pengembangan media *Augmented Reality* untuk mengenalkan rumah adat dan alat musik tradisional.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka penulis dapat menyampaikan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Rumah Adat Dan Alat Musik Tradisional Di Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Rumah Adat Dan Alat Musik Tradisional Di Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pengenalan rumah adat dan alat musik tradisional di Indonesia menggunakan *Augmented Reality*.
2. Menguji kelayakan media pengenalan rumah adat dan alat musik tradisional di Indonesia menggunakan *Augmented Reality*.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan dan juga umum secara teoritis dan juga praktis.Adapun manfaat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

#### **1) Manfaat Teoritis**

1. Menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan bagi pelajar mengenai budaya dengan melalui pengenalan rumah adat dan alat musik tradisional melalui *Augmented Reality*.
2. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan

dengan cara mengenalan rumah adat dan alat musik tradisional dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

## **2) Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Sebagai sarana untuk mengajarkan keberagaman budaya khususnya rumah adat dan alat musik tradisional kepada siswa

### **b. Bagi Siswa**

Menambah pengetahuan pelajar untuk lebih mengenal budaya khususnya rumah adat dan alat musik tradisional yang ada di Indonesia.