

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wawasan kebangsaan adalah sesuatu yang bermanfaat sekali diketahui oleh generasi muda saat ini. Wawasan kebangsaan menjadi salah satu sebab dalam mengembangkan dan membangun jiwa nasionalisme generasi bangsa (Setiawan, 2017). Generasi muda saat ini cenderung lebih mengenal tokoh-tokoh dalam perfilman dibandingkan dengan tokoh nasionalis. Salah satu dampak buruk ini membuktikan ternyata reaktif generasi muda atas kebudayaan warga negara sendiri menurun (Rochmah et al., 2019). Hal tersebut perlu diatasi dengan menghadirkan materi wawasan kebangsaan. Wawasan kebangsaan yang juga serupa dengan nilai nasionalisme. Nilai nasionalisme adalah sikap yang dimiliki oleh para pahlawan nasional. Salah satu materi yang dapat menanamkan pendidikan karakter yaitu materi ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan kompetensi dasar salah satunya tokoh kepahlawanan. Tokoh kepahlawanan diberikan dalam sistem buku paket tematik tentang pahlawanku dikelas IV SD.

Buku paket atau modul dapat dipakai oleh anak SD di manapun karena bentuknya buku. Namun, buku paket atau modul tidak bisa menunjukkan video, tidak animatif, tidak interaktif, dan biaya cetak yang besar. Keberadaan media cetak berganti bersama dengan munculnya banyak jenis media pembelajaran berbasis elektronik. Media pembelajaran berbasis elektronik dapat digunakan dengan hanya menggunakan internet, sehingga dengan mudah menonton video

pembelajaran dengan musik. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran berbasis elektronik yang berdaya guna menaikkan semangat belajar anak (Puspitasari, 2019).

Penelitian perihal media pembelajaran tentang wawasan kebangsaan berbasis augmented reality sudah dibuat oleh beberapa peneliti. Pertama, Risman et al. (2018) yang menggunakan patung di pantai Losari Makassar sebagai marker. Kedua, Putra et al. (2021) yang menggunakan uang sebagai marker yang kemudian menampilkan uang berbicara. Ketiga, Rochmah et al. (2019) yang menggunakan buku LKS bergambar hitam putih sebagai marker yang kemudian menampilkan gambar pahlawan.

Dari beberapa penelitian mengenai wawasan kebangsaan berbasis *augmented reality* terdahulu memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut diantaranya tidak animatif, tidak interaktif, dan tidak ada fitur evaluasi pada materi profil singkat pahlawan. Berdasarkan persoalan tersebut maka penyusun mengusulkan penelitian tentang media pembelajaran yang berbasis *augmented reality* pada *platform android* bertema wawasan kebangsaan dengan menggunakan buku tematik tentang pahlawanku sebagai marker. Aplikasi yang memunculkan objek 2D yang bergerak dan informasi singkat tentang pahlawan tentunya dapat membantu pendidikan tentang kepahlawanan lebih mudah ditangkap anak-anak. Teknologi ini dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa khususnya wawasan kebangsaan siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah diambil dari latar belakang yang sudah ditulis diatas yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bertema wawasan kebangsaan pada tokoh kepahlawanan berbasis *augmented reality* pada *platform android*?
2. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran bertema wawasan kebangsaan pada tokoh kepahlawanan berbasis *augmented reality* pada *platform android*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap aplikasi yang dikembangkan?

1.3. Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013 tema 5 tentang pahlawanku yang sering digunakan anak ditingkat kelas 4 sekolah dasar sebagai *marker*.
2. Aplikasi ini menjelaskan tentang 10 tokoh pahlawan Indonesia (Sultan Hassanudin, Cut Nyak Dien, Kapitan Pattimura, Pangeran Diponegoro, Pangeran Antasari, Sisingamangaraja, Dewi Sartika, Silas Papare, Ir. Soekarno, Ki Hajar Dewantara) berupa 2D, teks dan audio.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu

1. Untuk merancang aplikasi pembelajaran bertema wawasan kebangsaan pada tokoh kepahlawanan berbasis *augmented reality* pada *platform android*
2. Untuk membangun aplikasi pembelajaran bertema wawasan kebangsaan pada tokoh kepahlawanan berbasis *augmented reality* pada *platform android*

1.5. Manfaat Penelitian

1. Sebagai sistem pembelajaran yang berbasis teknologi *Augmented Reality* sebagai alat peraga yang ditampilkan dalam bentuk visual 2D secara virtual.
2. Sebagai alat bantu belajar yang interaktif bagi murid sekolah dasar dalam menekuni wawasan kebangsaan pada tokoh kepahlawanan.
3. Sebagai media yang membantu agar dapat meningkatkan minat belajar anak terhadap pelajaran tentang wawasan kebangsaan pada tokoh kepahlawanan.
4. Sebagai alat bantu belajar yang bisa dipakai diluar sekolah sebab sekarang ini masyarakat sudah banyak memiliki dan menggunakan aplikasi android.