

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumatra adalah salah satu dari lima pulau besar di Indonesia. Di dunia, pulau ini adalah yang terbesar keenam. Karena luasnya, penduduknya banyak dan beragam. Setidaknya ada lima puluh suku bangsa yang tinggal di Sumatra. Banyaknya suku di Pulau Sumatra menghasilkan aneka ragam kebudayaan. Salah satunya adalah rumah adat. Andrea et al. (2017) mengungkapkan bahwa masih banyak suku atau daerah-daerah di Indonesia yang masih mempertahankan rumah adat sebagai usaha untuk memelihara nilai-nilai budaya yang kian tergeser oleh budaya modernisasi. Setiap rumah adat memiliki ciri khas yang perlu dipelajari dan dilestarikan sebagai upaya bangsa untuk memelihara nilai-nilai warisan budaya dan tradisi nusantara agar tidak hilang dimakan waktu (Windhiari, 2017).

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar kelas 5 adalah materi rumah adat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas 5 SDN 01 Mekar Jaya yaitu Ibu Tatik Sugiarti, dapat disimpulkan bahwa terbatasnya media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengenalkan rumah adat kepada siswa dan juga minimnya penggunaan teknologi seperti *smartphone* yang belum maksimal. Seharusnya penggunaan teknologi *smartphone* dapat membantu siswa dalam mengenal rumah adat terutama diluar jam pelajaran. Selain *smartphone*, teknologi seperti *augmented reality* juga dapat digunakan untuk media belajar untuk mengenalkan rumah adat. Teknologi *augmented reality* saat ini berkembang sangat pesat sekali sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi ini diberbagai bidang termasuk pendidikan dan hiburan. Menurut Pramono dan Wiratama (2018) pengembangan bahan ajar terkait dengan pengenalan rumah adat sangat tepat jika didukung dengan teknologi kekinian yang mudah digunakan, menarik dan interaktif.

Berawal dari permasalahan diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat mendukung siswa kelas 5 SDN 01 Mekar Jaya untuk mengenal rumah adat Sumatera disekolah maupun diluar sekolah. Oleh karena itu peneliti merancang **Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera**

Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android Studi Kasus: SDN 01 Mekar Jaya sebagai media belajar yang diharapkan mampu digunakan untuk mengenalkan rumah adat, khususnya rumah adat di Sumatera.

1.2 Rumusan Masalah

Akibat dari mulai tergesernya nilai-nilai budaya rumah adat oleh budaya modernisasi sehingga sangat perlu dipelajari dan dilestarikan sebagai upaya bangsa untuk memelihara nilai-nilai warisan budaya dan tradisi nusantara agar tidak hilang dimakan waktu. Sekolah SDN 01 Mekar Jaya adalah salah satu contoh sekolah dengan keterbatasan media pembelajaran untuk mengenalkan rumah adat dan juga belum memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media belajar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan dan mengimplementasikan sebuah aplikasi berbasis *augmented reality* pada perangkat *mobile android* yang diharapkan dapat membantu siswa kelas 5 SDN 01 Mekar Jaya dalam mengenal Rumah Adat Sumatera?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan materi pengenalan rumah adat Sumatera yang dibuat ke dalam lingkungan *augmented reality* difokuskan berdasarkan buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri 1 Mekarjaya
2. Unit rumah adat yang dibuat ke dalam model tiga dimensi adalah 10 rumah adat yang ada di Sumatera
3. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat *mobile android* dengan sistem operasi minimal versi 5.0 atau *Lollipop*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* Rumah Adat Sumatera yang diharapkan dapat membantu untuk mengenalkan rumah adat Sumatera berbasis *Augmented Reality* pada perangkat *mobile Andorid* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Mekar Jaya.

1.5 Manfaat dan Kontribusi Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi penulis

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat saat kuliah

2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.

1.5.2 Bagi SDN 01 Mekar Jaya

1. Membantu guru dalam proses belajar mengajar untuk mengenalkan siswa kelas 5 SD tentang rumah adat Sumatera melalui Aplikasi *Augmented Reality* Rumah Adat Sumatera
2. Siswa dapat memahami bentuk dan nama dari rumah adat Sumatera.