

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dikutip dari (Perpang TNI No.46, 2014) Peraturan Baris-berbaris yang selanjutnya disingkat menjadi PBB adalah peraturan tata cara baris berbaris yang diwujudkan dalam bentuk latihan fisik yang diperlukan guna menanamkan kebiasaan dan jiwa korsa dalam kehidupan militer yang diarahkan kepada terbentuknya suatu sikap prajurit berkarakter dan jasmani yang tegap, tangkas, menumbuhkan disiplin, loyalitas tinggi, kebersamaan dan rasa tanggung jawab sehingga senantiasa mengutamakan kepentingan tugas diatas kepentingan individu.

Salah satu penerapan gerakan baris-berbaris dalam ruang lingkup sekolah adalah upacara bendera. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru sekolah di Bandar Jaya dan Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran gerakan baris-berbaris tidak semua siswa melakukan gerakan yang sesuai seperti apa yang di instruksikan pembina, dan juga masih banyak siswa yang tidak serius bahkan cenderung malas-malasan ketika sedang latihan gerakan baris-berbaris karena setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Dikarenakan pandemi covid19 sedang melanda, maka semua kegiatan di sekolah saat ini dilakukan dari rumah. Di saat seperti inilah teknologi berperan sangat penting untuk kelanjutan kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan di sekolah agar bisa dilakukan dari rumah. Salah satu penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar yang digunakan yaitu *smartphone*, untuk kepentingan edukasi di sekolah penggunaan teknologi

smartphone sangat membantu siswa dalam mempelajari gerakan baris-berbaris terutama disaat pandemi covid19 saat ini.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam pembelajaran gerakan baris-berbaris agar lebih efektif dan efisien. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi AR (*Augmented Reality*) agar siswa menjadi tertarik. Menurut (Arifitama, 2017) *Augmented Reality* merupakan sebuah terobosan dan inovasi bidang multimedia dan *image processing* yang mengangkat benda yang sebelumnya datar atau 2 dimensi, seolah-olah menjadi nyata atau 3 dimensi. Untuk mempermudah dalam penyampaian gerakan baris-berbaris menggunakan AR (*Augmented Reality*) maka di penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *android* yang dapat membuat proses pembelajaran gerakan baris-berbaris menjadi lebih mudah dipahami.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk mennciptakan aplikasi (Safaat, 2012).

Dari masalah yang sudah penulis paparkan diatas maka penulis membuat aplikasi media pembelajaran gerakan baris-berbaris ini sebagai alternatif pembelajaran gerakan baris-berbaris, agar dapat membantu siswa untuk mempelajari gerakan baris-berbaris sebelum praktek secara langsung pada saat upacara serta menanamkan jiwa patriotisme pada diri siswa. Oleh karena itu maka penulis merancang Media Pembelajaran Gerakan Baris-berbaris Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android sebagai media belajar yang diharapkan

mampu digunakan untuk mempelajari gerakan baris-berbaris, khususnya gerakan pada saat upacara bendera.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran gerakan baris-berbaris?.
2. Bagaimana mengimplementasikan teknologi *augmented reality* berbasis Android?.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas 9 macam gerakan baris-berbaris yaitu sikap sempurna (berdiri), sikap istirahat (berdiri), lencang kanan, lencang depan, hadap kanan, hadap kiri, balik kanan, jalan ditempat, dan langkah tegap maju.
2. aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android.
3. Menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
4. Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan Unity3D dan Vuforia.
5. Menggunakan *Marker*

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Merancang sebuah media pembelajaran gerakan baris-berbaris menggunakan *augmented reality* berbasis android.
2. Mampu membuat media pembelajaran yang membantu agar lebih efektif dan efisien dalam mempelajari gerakan baris-berbaris.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk mempermudah dalam proses belajar gerakan baris-berbaris.
2. Sebagai sarana alternatif dalam mempelajari gerakan baris-berbaris.