

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan mata pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh semua siswa (Hamid, 2014). Dengan mempelajari sejarah kerajaan siswa dapat mengetahui sejarah dan peninggalan kerajaan yang masih ada sampai saat ini. Akan tetapi pada saat ini siswa kurang minat untuk belajar sejarah karena banyak yang menganggap bahwa mempelajari sejarah tidak sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak penting lagi untuk dipelajari karena hanya mengandalkan hafalan semata.

Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Leo Agung S, 2013). Sejarah memegang peranan penting dalam menentukan kemajuan peradaban suatu negara. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah dan peninggalan sejarah harus dilestarikan agar tidak hilang atau dilupakan. Indonesia adalah salah satu negara di Asia yang memiliki sejarah panjang peradaban dengan kerajaan yang pernah berdiri di Indonesia (Atmaji and Nursyifani, 2020). Karena letak Indonesia yang sangat strategis di jalur perdagangan internasional yang terletak diantara sentral perekonomian Asia yaitu India dan Cina. Sehingga terdapat beberapa kerajaan Hindu-Budha yang pernah berjaya di Indonesia, seperti kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan yang sangat berjaya pada saat abad-13, Majapahit dikenal sebagai kerajaan Hindu-Budha yang terbesar dalam sejarah Indonesia. Sumber sejarah kerajaan Majapahit diantaranya diperoleh dari kitab Pararaton, kitab Sutasoma, dan kitab Negarakertagama. Selain itu ada pula beberapa prasasti, diantaranya Prasasti Gunung Butak, Prasasti Kudadu, Prasasti

Blambangan, dan Prasasti Langganan. Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dibantu oleh Gajah Mada yang memerintah tahun 1350-1389 Masehi. Bukti peninggalan kerajaan Majapahit pada bidang seni bangunan misalnya Candi Penataran dan Sawentar di daerah Blitar, Candi Tigawangi dan Surawana di dekat Pare, Kediri, serta Candi Tikus di Trowulan.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, khususnya perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan. Perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan sangat diperlukan sebagai perantara penyampaian materi, guna memaksimalkan proses pembelajaran berlangsung. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan adalah *Augmented Reality*. Teknologi *augmented reality* memberi pengguna ide perpaduan dunia nyata dan virtual dari lokasi yang sama (Haryani and Triyono, 2017). *Augmented Reality* sering disebut sebagai realitas tertambat. Aplikasi ini sering diterapkan dalam sebuah game. Saat ini di SMPN 4 Tumijajar masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dengan menggunakan media buku dan papan tulis, sehingga dalam penyampaian materi dirasa kurang interaktif bagi siswa berdampak menurunnya minat siswa dalam mempelajari sejarah.

Dengan menggunakan *augmented reality* sebagai media pembelajaran alternatif, kegiatan pembelajaran seharusnya menjadi lebih menarik bagi siswa SMPN 4 Tumijajar. Manfaat lain yang dicapai adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* mampu membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif (Adrian and Apriyanti, 2019). Berdasarkan dari permasalahan diatas penulis bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat

mendukung siswa SMPN 4 Tumijajar untuk lebih mengenal sejarah kerajaan Majapahit dan peninggalannya. Oleh karena itu penulis merancang sebuah aplikasi “*Augmented Reality* untuk Pengenalan Sejarah Kerajaan Majapahit Berbasis Android” sebagai salah satu alternatif metode untuk meningkatkan minat siswa SMPN 4 Tumijajar dalam mempelajari sejarah dan melestarikan sejarah agar tidak hilang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi *Augmented Reality* untuk Pengenalan Sejarah Kerajaan Majapahit Berbasis Android.
2. Bagaimana keefektifan media *augmented reality* sebagai alat peraga pembelajaran sejarah kerajaan Majapahit.
3. Bagaimana cara menggunakan aplikasi *augmented reality* untuk pengenalan sejarah kerajaan Majapahit dengan menggunakan media Android.

1.3 Batasan Masalah

Berhubung luasnya permasalahan, keterbatasan waktu dan juga menghindari kesimpangsiuran dalam penulisan tugas akhir ini, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan.

Adapun batasan masalah yang akan dibahas penulis sebagai berikut :

1. Pemilihan materi pengenalan sejarah kerajaan Majapahit difokuskan berdasarkan buku dan modul pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP/MTs Kurikulum 2013 di SMPN 4 Tumijajar.

2. Pengenalan kerajaan yang dibuat hanya peninggalan-peninggalan kerajaan Majapahit.
3. Dalam pembuatan *augmented reality* menggunakan media marker dengan metode single image target atau single marker.
4. Aplikasi ini diimplementasikan berbasis android dengan menggunakan Unity dan Vuforia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengimplementasikan *augmented reality* sebagai media pembelajaran dan pengenalan sejarah kerajaan Majapahit beserta peninggalannya yang dapat ditampilkan dalam objek 3D berbasis android.
2. Mempermudah penyampaian materi dan membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari sejarah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dihasilkan dari pembuatan aplikasi *augmented reality* untuk pengenalan sejarah kerajaan Majapahit berbasis android tersebut adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis penelitian ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Informatika di Universitas Teknokrat Indonesia dan menambah ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran di bidang pendidikan.

1.5.2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah mengenalkan bahwa adanya teknologi *augmented reality* sebagai alat peraga yang lebih praktis digunakan dan membuat guru lebih kreatif dalam mengajar.

1.5.3 Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah adanya media baru yang lebih interaktif dibandingkan dengan alat peraga konvensional, serta siswa dapat mempelajari mata pelajaran dengan membawa alat peraga *augmented reality* kemana saja dan dimana saja. Sehingga siswa lebih tertarik belajar dan meningkatkan minat siswa dalam mengenal sejarah.