

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Seiring kemajuan teknologi abad modern ini tidak dipungkiri memiliki macam pengaruh terhadap kehidupan manusia dan menawarkan banyak kemudahan bagi manusia dan penggunaannya. Teknologi sendiri sudah mulai menjamur didalam bidang pendidikan. Pendidikan sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan wajib dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan amanat Undang-Undang Dasar 1945, maka pengertian pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan potensi/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa.

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang berjuang melawan penjajahan yang gugur demi membela bangsa dan negara Indonesia, atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia berkat perjuangan yang sangat heroik. Namun masih ada banyak siswa yang masih belum mengenal para Tokoh Pahlawan.

Pada dasarnya anak-anak Sekolah Dasar hanya mengetahui pahlawan dari buku pelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dimana sebagian anak merasa bosan dengan mata pelajaran tersebut. Pada akhirnya tidak banyak anak-anak mengenal nama-nama pahlawan.

Masalah yang dihadapi guru dalam memberikan sebuah materi pelajaran biasanya menerangkan sebuah materi pelajaran hingga selesai dan apabila guru telah selesai menerangkan materi, maka guru tersebut memberikan sebuah pertanyaan kepada murid apakah mereka mengerti apa yang telah disampaikan. Jika banyak siswa yang masih tidak mengerti maka guru akan menerangkan materi kembali sampai semua murid paham apa yang telah diterangkan oleh guru. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk murid paham apa yang telah disampaikan oleh guru.

Dari data yang didapat dari Sekolah Dasar Negeri 04 kelas 3, 4 dan 5 khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid yang memahami pelajaran dari masing-masing kelas tersebut tid

ak lebih dari 50%. Data ini diambil dari nilai ulangan tengah semester. Maka dari itu agar murid lebih aktif dalam belajar perlu ada inovasi dalam metode pelajaran.

Dari data yang terlampir pada sekolah SDN Srengseng 04 Pagi bisa dilihat dari kelas 3 yang memperoleh nilai dibawah 60 sampai 70 ada 16 siswa dan dari nilai 70 sampai 90 ada 15 siswa, untuk kelas 4 yang memperoleh nilai dibawah 60 sampai 70 ada 15 siswa dan dari nilai 70 sampai 90 ada 14 siswa, dan yang terakhir dari kelas 5 yang memperoleh nilai dibawah 60 sampai 70 ada 17 siswa dan dari nilai 70 sampai 90 ada 14 siswa.

Tabel 1. Nilai rata-rata siswa

Range nilai	Jumlah siswa keseluruhan 3,4 dan 5
< 50 – 70	52
71 – 80	18
81 - 99	21
Total	91

Banyak manfaat yang dapat diambil dari teknologi *virtual reality*, salah satunya pada bidang sejarah. Untuk dapat mengenal tokoh pahlawan diperlukan aplikasi berbasis android yang dapat menampilkan keterangan tentang tokoh pahlawan dengan memanfaatkan *virtual reality*. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran baru mengenal gambar tokoh pahlawan.

Dengan diterapkannya teknologi *virtual reality* para siswa diajak masuk ke dunia *virtual* seolah-olah mereka berada dalam sebuah ruangan dimana mereka dapat melihat profil-profil para pahlawan berupa foto pahlawan dan sejarahnya dalam bentuk teks. Jadi mereka bisa lebih aktif dalam pelajaran sehingga tidak ada lagi kata bosan mengikuti pelajaran sejarah. Cara penggunaannya adalah dengan mengarahkan smartphone pada penanda yang telah tersedia berupa titik *pointer*. Kemudian arahkan pointer tersebut ke arah gambar pahlawan, maka gambar pahlawan tersebut akan muncul animasi dan penjelasan tentang pahlawan tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai teknologi yang dapat mendukung dunia pendidikan. Proposal Tugas Akhir ini berjudul “**Rancang Bangun Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis *Virtual Reality* (Studi Kasus: SDN Srengseng 04 Pagi)**”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengurangi rasa bosan terhadap siswa yang sedang belajar sejarah pahlawan?
- b. Bagaimana mengajak para siswa untuk mempelajari tentang sejarah para pahlawan?
- c. Bagaimana cara menyampaikan materi melalui media/alat pengenalan pahlawan untuk siswa Sekolah Dasar agar lebih menarik?
- d. Bagaimana membuat sistem yang memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi sejarah pahlawan nasional?

**1.3. Lingkup Tugas Akhir**

Untuk lebih memfokuskan Proposal Tugas Akhir, maka batasan masalah adalah:

- a. Merancang alat yang dapat menampilkan beberapa tokoh pahlawan.
- b. Pemanfaatan alat yang akan dibuat hanya membahas sejarah para pahlawan.
- c. Aplikasi berbasis android.
- d. Aplikasi ini hanya untuk mengenalkan para tokoh pahlawan pendidikan.

**1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan penelitian dalam Proposal Tugas Akhir ini adalah Merancang aplikasi pengenalan pahlawan untuk siswa Sekolah Dasar dengan memanfaatkan *Virtual Reality* sebagai metode pembelajaran pengenalan pahlawan yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan memberikan suasana belajar yang baru bagi siswa Sekolah Dasar.

**1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Adapun manfaat penelitian dalam Proposal Tugas Akhir ini, adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang baru dengan metode *Virtual Reality*.
- b. Meningkatkan ketertarikan siswa/siswi untuk mempelajari sejarah dan menambah pengetahuan dan wawasan.
- c. Membuat media informasi yang menarik agar siswa/siswi mau belajar sejarah.
- d. Mendukung bapak/ibu guru dalam menyampaikan materi.

**1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, tugas akhir ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut:

## BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, sistematika penulisan, jadwal perencanaan dan kerangka pemikiran

## BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

## BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian serta masalah yang terjadi, metode pembuatan sistem *Prototype*, metode analisis *PIECES*

## BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

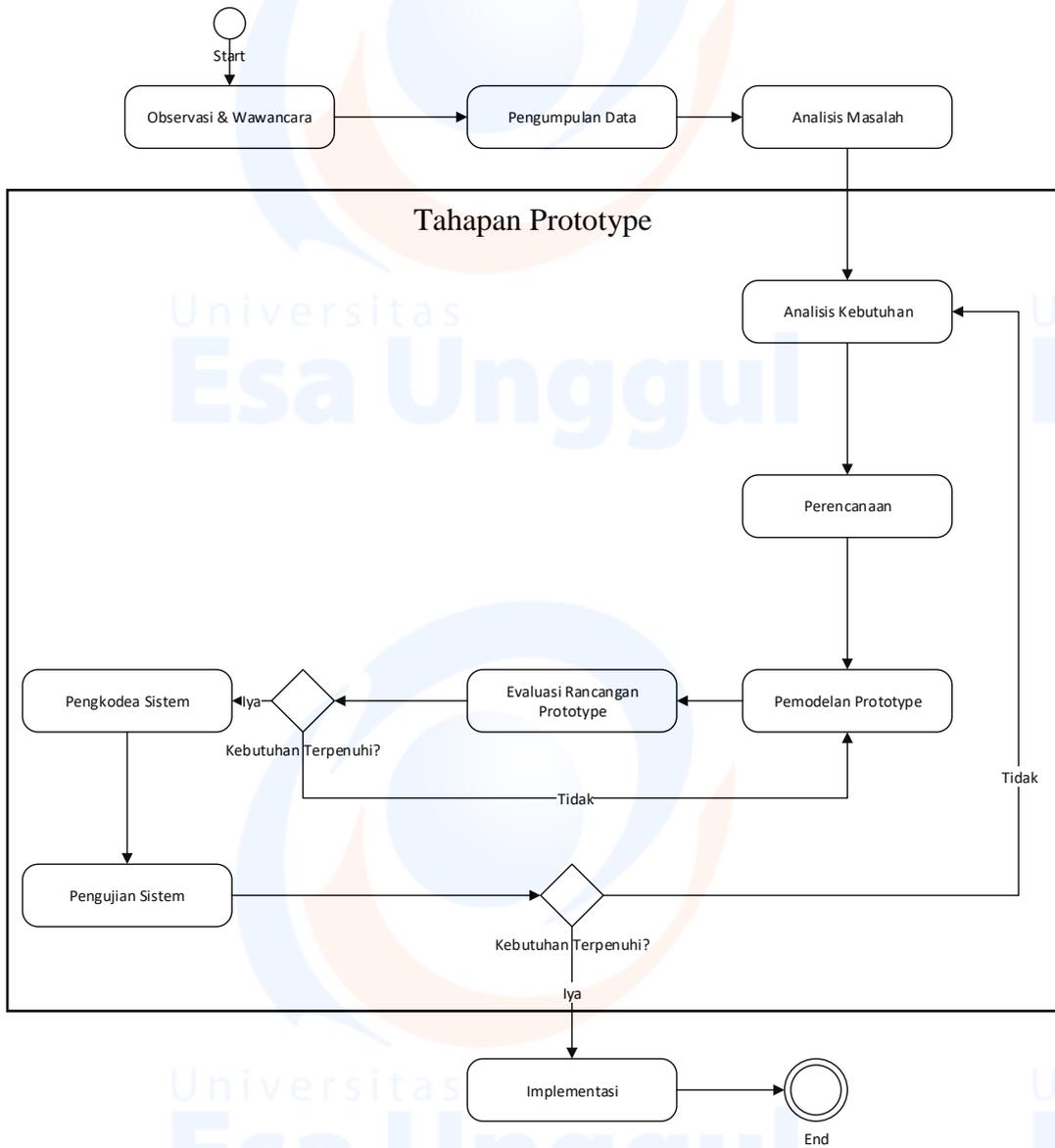
Dalam bab ini menjelaskan mengenai usulan sistem terhadap penelitian yang akan dibuat.

## BAB V: KESIMPULAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam Proposal tugas akhir ini. Jadwal Perancangan

### 1.7. Kerangka Pemikiran

Untuk Menyelesaikan Proposal Tugas Akhir diperlukan tahapan yang digambarkan dengan sebuah diagram aktivitas sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran