

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan manusia pada umumnya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Dari pengertian di atas dirasa perlu adanya Pendidikan mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia dan setiap daerah di Indonesia memiliki budaya dan sejarah berbeda-beda serta pada setiap elemen sekolah diperlukan Pendidikan mengenai kebudayaan, terutama diberikan kepada peserta didik sejak dini pada sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan pengetahuan mengenai kebudayaan adalah mata pelajaran Bahasa Daerah yang termasuk kedalam matapelajaran muatan lokal. Setiap daerah menggunakan bahasanya masing-masing sebagai bahan materi pada mata pelajaran bahasa daerah. Dalam penelitian ini akan menggunakan bahasa jawa sebagai mata pelajaran bahasa daerah. Pada kurikulum bahasa daerah (bahasa jawa tahun 2013 terdapat materi pengenalan tokoh wayang. Materi tersebut berada pada kompetensi dasar 3.1 “Mengenal Tokoh Pandawa dan Punakawan” untuk kelas 2 Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa daerah di SDN Ketapang III, bahwa materi pengenalan wayang diajarkan di kelas 2 yang kemudian juga menjadi bahan ujian akhir sekolah di kelas 6. Materi wayang yang diajarkan adalah tentang pengenalan tokoh punakawan dan pandhawa beserta urutan dan karakternya, dalam Proses Pembelajaran di SDN Ketapang III telah menggunakan kurikulum 2013 revisi akan tetapi dalam materi pengenalan wayang hanya mengandalkan media Lembar Kerja Siswa (LKS) dan pepak bahasa jawa dimana didalamnya hanya terdapat beberapa gambar wayang serta berwarna hitam putih. Sehingga membuat minat siswa dalam mempelajari materi tersebut rendah. Siswa merasa jenuh dalam mempelajari materi tersebut. Guru merasa kesulitan dalam memberikan materi karena media yang digunakan terbatas dan siswa juga merasa jenuh sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat rendah. Selain itu, fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, laboratorium komputer dan tablet *android* telah tersedia hanya saja belum digunakan sepenuhnya oleh guru. Hal tersebut dikarenakan media yang memanfaatkan alat-alat tersebut belum tersedia. Sehingga, diperlukan sebuah media interaktif berbasis android tentang pengenalan wayang. Hal tersebut digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa daerah khususnya materi pengenalan wayang serta peserta didik dapat belajar secara mandiri untuk memahami materi pengenalan wayang. Mata pelajaran bahasa daerah ini sangat berperang penting dalam mengenalkan dan melestarikan budaya bangsa sejak dini.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ramadani dan Waryanto (2017) dengan judul “Aplikasi Media Pengenalan Sifat

dan Karakteristik Tokoh Wayang Berbasis Android dengan Metode Augmented Reality” . Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pengenalan wayang yang interaktif dan menarik. Dalam penelitian ini hasil pengujian yang diperoleh yaitu sebesar 3,316 yang termasuk dalam kriteria baik. Artinya sistem memenuhi kebutuhan *user*, informasi yang disampaikan sistem cukup baik, aman, dan mudah digunakan. Akan tetapi penelitian ini hanya terbatas marker yang disensor hanya mengeluarkan teks tidak menampilkan gambar wayang kulitnya. Sehingga perlu dikembangkan media yang dapat menampilkan gambar wayang dan terdapat suara yang mengenalkan nama tokoh wayang. Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh Stanaya, dkk (2017) dengan judul “Aplikasi Augmented Reality Book and Stick Wayang Kulit Panca Pandawa berbasis *Mobile*” dalam penelitian ini mengatakan bahwa dengan menggunakan AR memiliki kelebihan bersifat interaktif dan menarik sehingga AR banyak diimplementasikan di berbagai bidang. Di bidang pendidikan AR digunakan sebagai media untuk memperkenalkan Seni dan budaya yang terdapat pada masing-masing daerah yang merupakan warisan para leluhur yang patut dijaga kelestariannya. Akan tetapi, pada penelitian tersebut hanya sebatas pada pengenalan wayang panca pandawa yang berada di daerah Bali.

Sehingga dari uraian di atas, munculnya ide-ide untuk pengembangan yang baru dan tentunya sangat bermanfaat dalam dunia Pendidikan terutama dalam lingkup muatan Bahasa daerah/jawa yaitu media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* yang dapat memudahkan proses belajar peserta didik, serta dilakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran bahasa daerah menggunakan *augmented reality* untuk siswa kelas II pada pokok bahasan tokoh wayang”.

1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pemaparan masalah pada latar belakang di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi *augmented reality* pada mata pelajaran bahasa daerah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi secara mandiri, optimal, objektif dan efisien terutama untuk SD.

1.3. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan *augmented reality* dalam pengenalan tokoh wayang ini adalah berupa aplikasi. Pada aplikasi ini terdapat karakter, ciri-ciri tokoh wayang dan kekuatan yang dimiliki setiap tokoh wayang tersebut yang akan mempermudah peserta didik belajar mudah dalam memahami setiap karakter wayang, diantaranya yaitu wayang Pandawa dan Punakawan. Serta di dalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur yaitu :

1. Menu *loading*, menu ini adalah tampilan awal ketika membuka awal aplikasi dan digunakan untuk mempersiapkan aplikasi yang mau digunakan.
2. Menu utama, menu ini merupakan menu yang berisi menu pilihan, menu ayo bermain!, dan menu ayo belajar! .
3. Menu pilihan , menu ini merupakan menu yang berisi menu KI/KD, Profil, Petunjuk, dan keluar.

4. Menu ayo belajar, menu ini adalah tampilan ini terdapat pilihan pandhawa dan punakawan, untuk pandhawa untuk mengenalkan wayang pandhawa dan untuk punakawan untuk mengenalkan wayang punakawan.
5. Menu pembacaan marker atau gambar, menu ini digunakan untuk membaca marker yang ada di buku panduan.
6. Menu karakter setiap wayang, menu ini digunakan untuk menampilkan karakter yang dimiliki oleh tokoh wayang yang sudah sensor.
7. Menu ayo bermain , menu ini adalah tampilan ini terdapat pilihan tebak gambar dan pilih gambar, untuk tebak gambar berguna untuk bermain tebak gambar sedangkan menu pilih gambar berguna untuk bermain pilih gambar.
8. Menu KI/KD, menu ini digunakan untuk menampilkan KI/KD dari materi yang ada diaplikasi.
9. Menu profil, menu ini digunakan untuk menampilkan profil pembuat aplikasi.
10. Menu petunjuk, menu ini digunakan untuk memberi petunjuk penggunaan aplikasi ini.
11. Menu keluar, menu ini digunakan untuk keluar dari aplikasi ini.

Untuk pembuatan aplikasi ini membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu :

1.3.1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat Aplikasi Media Pembelajaran *augmented reality* dalam pengenalan tokoh wayang secara adalah PC atau Laptop dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

- a. Laptop Intel CORE i3
- b. Memory 2 Gb
- c. Hardisk 500 GB

1.3.2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran *augmented reality* dalam pengenalan tokoh wayang ini, antara lain:

- a. *CorelDraw*
- b. *Photoshop*
- c. *Unity*

1.4. Batasan Penelitian Pengembangan

Aplikasi Media Pembelajaran *augmented reality* dalam pengenalan tokoh wayang ini memiliki batasan-batasan dalam pembuatannya, yaitu:

- a. Mata pelajaran Bahasa daerah (Jawa) di materi pengenalan tokoh-tokoh wayang yang meliputi tokoh pandawa dan tokoh punakawan.
- b. Sasaran produk ini diujikan untuk Siswa-siswi kelas II SD/MI di SDN Ketapang 3 Probolinggo dalam materi pengenalan wayang.
- c. Produk pengembangan ini hanya terbatas untuk mata pelajaran bahasa daerah di wilayah jawa.
- d. Aplikasi ini minimal dapat digunakan pada *handphone android* berspesifikasi *Jellybean*.
- e. Produk aplikasi ini hanya terbatas sampai uji kelayakan produk.

1.5.Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, diantaranya yaitu bagi mahasiswa, bagi pendidik, dan bagi pemerintah. Adapun pentingnya penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1.5.1. Bagi Mahasiswa

Sebagai tugas dalam matakuliah skripsi dan meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan sebuah Aplikasi Media Pembelajaran *augmented reality* dalam pengenalan tokoh wayang.

1.5.2. Bagi Pendidik

Sebagai media pembelajaran untuk menarik peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik untuk memahami materi tersebut.

1.5.3. Bagi Pemerintah

Sebagai media alternatif dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan cara untuk meningkatkan kualitas dan meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan di Indonesia.