

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, dalam memenuhi amanat UU maka dibutuhkan adanya seseorang pendidik. Pendidik dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 6 adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pendidik dalam melaksanakan pendidikan tentunya membutuhkan adanya proses pembelajaran. Berdasarkan UU No. 20 th 2003 pasal 1 ayat 20 Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat diartikan pula sebagai suatu kegiatan transfer ilmu atau informasi yang terjadi antara siswa dan guru. Proses interaksi antara guru dan siswa memerlukan sebuah media agar siswa dapat menangkap materi yang diberikan oleh guru secara efektif dan efisien, salah satu media yang biasa digunakan oleh guru ialah penyampaian informasi secara verbal.

Mata pelajaran bahasa daerah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh siswa sekolah atau madrasah berdasarkan pada Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 20 Tahun 2014. Bahasa daerah memiliki andil penting dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa. Bahasa Jawa merupakan bahasa ibu yang persebarannya berada di Pulau Jawa khususnya provinsi Jawa Tengah, DIY Yogyakarta, dan Jawa Timur. Salah satu poin penting dalam proses pembelajaran bahasa Jawa ialah terletak pada Aksara Jawa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Wahyu Islamiyati, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa di SMPN 1 Balong mengatakan di Kabupaten Ponorogo sendiri mencantumkan pokok bahasan Aksara Jawa dalam setiap bab pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Di setiap kelasnya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, mulai dari mudah, sedang, kemudian sukar. Hal ini menjadi salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan budaya Jawa. Menurut Aji dkk (2012:1) Pembelajaran Aksara Jawa adalah hal yang penting bagi siswa di tanah Jawa mengingat Aksara Jawa merupakan warisan tradisi dan kebudayaan masyarakat Jawa yang harus tetap dilestarikan. Sebagaimana yang diketahui seiring dengan perkembangan zaman bahasa Jawa utamanya Aksara Jawa menjadi suatu yang kurang menarik bagi generasi muda bila dibandingkan dengan mata pelajaran bahasa lainnya terutama bahasa asing yang dianggap memiliki nilai yang lebih dimata siswa. Menurut Aribowo (2018:59) mengatakan Bahasa Jawa kurang diminati dan memiliki kesan kurang menarik. Hal ini disebabkan karena adanya keterbatasan media pembelajaran Aksara Jawa masih menggunakan media papan tulis. Selain itu penggunaan media papan tulis sangatlah kurang efektif

mengingat Aksara Jawa merupakan mata pelajaran yang kurang diminati siswa, sehingga dibutuhkan media lain yang mampu menarik minat siswa dalam belajar Aksara Jawa. Menurut Aribowo (2018:59) munculnya persepsi kurangnya minat anak didik dalam proses belajar Aksara Jawa dapat terjadi karena beberapa faktor diantaranya ialah langkanya media pembelajaran, kurangnya minat dan motivasi siswa, infrastruktur yang kurang memadai, besarnya beban administratif guru yang membuat fokus mengajar terbagi, RPP yang jarang berganti, sehingga anak didik cepat jenuh dan bosan selama proses belajar mengajar.

Realita yang terjadi di SMPN 1 Balong merupakan salah satu cerminan dari sekolah lain yang masih mengandalkan fasilitas berupa papan tulis dan buku sebagai media pembelajaran utamanya Aksara Jawa. Namun fasilitas ini masih sangat minim seperti *LCD* proyektor yang tidak dimiliki setiap kelas. Dibutuhkan fasilitas penunjang lain yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran Aksara Jawa agar siswa lebih tertarik belajar Aksara Jawa dan pembelajaran dapat lebih efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi terkini yang tersedia atau mudah diakses oleh siswa dan guru diantaranya adalah Handphone. Penggunaan handphone yang mudah dan cenderung sudah dimiliki oleh berbagai kalangan dapat membantu siswa dalam mempelajari berbagai hal. Proses pembelajaran Aksara Jawa yang dianggap tidak menarik, melalui media ini dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik lagi. *Augmented Reality* merupakan salah satu basis aplikasi yang terkini dan menarik jika dikolaborasikan dengan pembelajaran Aksara Jawa. Dengan *Augmented Reality* siswa tentunya akan disuguhkan tampilan lain dari belajar Aksara Jawa yakni dengan model 3D.

Menurut James R. Valino (1998) (dalam Mustaqim, 2016:175) *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. Azuma (1997:356) menyatakan *Augmented Reality* sebagai sistem apa pun yang memiliki tiga karakteristik berikut: (1) Menggabungkan nyata dan virtual. (2) Interaktif secara real time. (3) Terdaftar dalam tiga dimensi. Jadi dapat disimpulkan *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan sebuah benda dua dimensi atau tiga dimensi antara dunia nyata dan dunia virtual dan diproyeksikan secara *real time*. Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini, siswa bisa belajar Aksara Jawa menggunakan media yang interaktif.

Augmented Reality ini dapat digunakan di berbagai *platform*, salah satunya yaitu *Android*. *Android* merupakan suatu sistem operasi *mobile* yang berbasis pada sistem operasi *Linux*. *Android* menawarkan pendekatan yang menyeluruh dalam pengembangan aplikasi. Artinya, satu aplikasi *Android* yang dibangun dapat berjalan diberbagai perangkat yang menggunakan sistem operasi *Android* baik itu *smartphone*, *smarwatch*, *tablet*, dan perangkat lainnya (Hansun dkk, 2018:1).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Sunaryantiningsih tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pengukuran Listrik Berbasis “*Augmented Reality*” pada Mahasiswa Teknik UNIPMA” menyatakan bahwa media pembelajaran AR dapat digunakan sebagai media belajar pengukuran listrik pada materi komponen elektronika yang mampu memberikan kemudahan terhadap mahasiswa untuk memahami materi tersebut. Media pembelajaran *Augmented Reality* dapat dijadikan media belajar yang menyenangkan dan mampu menciptakan suasana yang baru dan interaktif dalam

pembelajaran mahasiswa teknik elektro. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rohim dan Jaya tahun 2019 dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Pengajaran Teknik Elektronika” dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji kelayaan yang dilakukan oleh dua orang ahli materi serta dua orang ahli media. Dalam aspek materi, aplikasi mendapat nilai rerata skor total sebesar 63 dari jumlah 68. Dalam aspek media, aplikasi mendapat nilai rerata skor total sebesar 84,5 dari jumlah skor 96. Kedua skor tersebut memberikan interpretasi bahwa aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* pada pada pengajaran teknik elektronika sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. penelitian yang dilakukan oleh Rohendi dkk tahun 2018 dengan judul “*The Use of Geometry Learning Media Based on Augmented Reality for Junior High School Students*” menyimpulkan bahwa: (1) Media geometri berbasis AR memudahkan siswa dalam memahami konsep tiga dimensi objek geometri. Siswa dapat memutar objek tiga dimensi secara bebas, membuatnya lebih mudah dilihat objek tiga dimensi dari berbagai perspektif. (2) Media geometri berbasis AR mendapat respon positif dari siswa. Karenanya, media ini cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran geometri di sekolah menengah pertama.

Melihat permasalahan yang ada saat ini maka penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami menggunakan *Augmented Reality*. Hal ini untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, menarik dalam proses pembelajaran. Jadi didapatkannya judul penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pokok Bahasan Aksara Jawa Untuk Siswa SMP”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Kondisi riil yang ada pada proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan Aksara Jawa di SMPN 1 Balong yaitu keterbatasan media pembelajaran, sehingga guru menyampaikan materi Aksara Jawa hanya menggunakan media papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat jenuh dan kurang maksimal dalam menyerap materi Aksara Jawa. Sehingga menimbulkan kondisi proses pembelajaran di kelas yang kurang efektif dan interaktif. Sedangkan kondisi yang diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan Aksara Jawa ini guru dapat menyampaikan materi dengan media yang lebih interaktif, sehingga siswa tidak cepat jenuh.

Melihat perbedaan kondisi riil dan kondisi ideal, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan Aksara Jawa. Sehingga dengan adanya pengembangan produk media pembelajaran ini dapat membantu guru menyampaikan materi Aksara Jawa lebih mudah dan interaktif. Apalagi di kondisi pandemi yang sedang melanda Indonesia saat ini, guru tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan siswa, sehingga guru menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan teknologi dan digital. Serta produk pengembangan media pembelajaran ini dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran Aksara Jawa berbasis *Augmented Reality* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Aksara Jawa ini menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
2. Media pembelajaran Aksara Jawa berbentuk 3 dimensi yang dilengkapi dengan audio.
3. Tampilan menu utama terdapat tombol belajar, tombol info, tombol suara, dan tombol keluar.
4. Pada tombol belajar akan menuju ke tampilan pilihan kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Pada setiap kelas akan menampilkan pilihan materi yang berisi penjelasan materi dan tombol *scan* yang dapat menampilkan objek aksara Jawa 3D.
5. Tombol suara berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik yang terdapat dalam media pembelajaran.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi *smartphone android* berbasis *augmented reality*.
7. Media pembelajaran ini berfungsi untuk *android* versi 4.0 (*Kitkat*).

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan Aksara Jawa ini memiliki asumsi dan keterbatasan yang perlu diketahui, yaitu:

1. Media pembelajaran Aksara Jawa berbasis *Augmented Reality* hanya dapat dijalankan pada platform *android*.
2. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok bahasan yaitu Aksara Jawa pada jenjang SMP.
3. Media ini terdiri dari materi Aksara Jawa berdasarkan kelas.

4. Subjek uji coba media pembelajaran ini adalah siswa SMPN 1 Balong kelas VIII.
5. Media pembelajaran ini tidak bisa digunakan di *android* versi 4.0 kebawah.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan Aksara Jawa berdasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman tentang Aksara Jawa
 - b. Siswa dapat termotivasi dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran.
 - c. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan smartphone.
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat mengetahui beragam bentuk media yang digunakan untuk proses pembelajaran.
 - b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan Aksara Jawa akan mempermudah dalam menyampaikan materi.
3. Bagi peneliti atau Pengembang
 - a. Sebagai sarana menambah wawasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.
 - b. Sebagai wawasan peneliti dalam mengamati permasalahan dan memberikan solusi pemecahan masalah.