

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasar pada Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 dimana semuanya bersumber dari nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tentunya harus tanggap terhadap tuntutan perkembangan zaman yang semakin lama semakin modern dan terus berkembang, hal itu dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Dari dasar tersebut maka pendidikan akan kebudayaan perlu diberikan sejak sekolah dasar agar tumbuh kecintaan terhadap budaya atau kearifan lokal daerah dan negaranya sejak dini.

Istilah dari kearifan lokal sendiri berasal dari kata *Wisdom* dan *Local* (kata bahasa Inggris) yang berarti kebijaksanaan dan setempat. Kearifan lokal merupakan ilmu atau pengetahuan yang berasal dari pengalaman masyarakat disuatu daerah tertentu sebagai pemahaman budaya serta keadaan lingkungan daerah tersebut (Husain, 2019: 150). Kearifan lokal yang dimaksud bisa berupa tradisi, kesenian, pepatah, semboyan, dan lain sebagainya. Mengenang dan ikut melestarikan kebudayaan daerah merupakan suatu bentuk rasa bangga terhadap kebudayaan yang ada di daerah. Kebudayaan suatu daerah merupakan identitas bagi masyarakatnya (Akhmad, 2019: 1). Sebagai contoh di Probolinggo yang sudah terkenal akan budayanya, yang dimana ada budaya kerapan sapi, kerapan kambing, upacara

kasada, petik laut, jaran kencak, kesenian kiprah glipang, dan lain-lain. Dalam bidang seni tari di probolinggo memiliki beberapa tarian seperti tari kiprah glipang, tari patrol, tari jaran bodhang. Dari beberapa tari itu yang sering ditampilkan, mudah dipelajari, dan pantas ditarikan oleh anak sekolah dasar, serta memiliki nilai yang mampu menanamkan jiwa bela negara yaitu tarian kiprah glipang (Effi, 2015: 2).

Tari Kiprah Glipang merupakan sebuah tarian asli Jawa Timur yang memadukan budaya Islam dan budaya Jawa, tarian ini menggambarkan kebiasaan masyarakat setempat sehari-hari. Tari Kiprah Glipang diciptakan oleh Seno Truno, yang berasal dari Probolinggo, yaitu Kecamatan Banyuanyar, tepatnya di Desa Pendil (Isnaini, 2020: 81). Tari Kiprah Glipang menjadi suatu kebiasaan turun-temurun masyarakat, terutama masyarakat desa Pendil sehingga tarian ini menjadi suatu tradisi (Isnaini, 2020: 82). Masyarakat Probolinggo sebagai pemilik kesenian Kiprah Glipang selayaknya bangga dan ikut melestarikan kebudayaan Kiprah Glipang. Kesempatan besar bagi pelajar Probolinggo untuk mempelajari tari Kiprah Glipang tersebut sebagai salah satu bentuk kecintaan terhadap daerahnya sendiri serta menghargai keberadaan kesenian tersebut sebagai kearifan lokal dan keunikan daerah Probolinggo. Seniman Kiprah Glipang saat ini masih ada yaitu bapak Parmo yang tak lain adalah cucu dari Sari Truno. Berbicara tari, banyak hal yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi ini, bisa dengan cara menarik langsung didepan siswa, bisa juga menggunakan media, dan bahkan sekarang ini telah banyak bermunculan teknologi informasi yang canggih.

Salah satu media pembelajaran masa kini yaitu multimedia. Informasi dalam bentuk apapun dapat dimuat dalam multimedia, baik bentuk teks, bentuk gambar, bentuk suara, bentuk animasi, bahkan bentuk videopun semuanya dapat digabung dalam computer kemudian disimpan, setelah itu diproses kemudian disajikan secara linier ataupun interaktif (Hanum, 2020: 10). Dengan keunggulan multimedia tersebut dapat menarik perhatian dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi (interaktif) untuk manusia yang sejatinya memiliki keterbatasan daya ingat. Sebuah teknologi yang dimana dapat menggabungkan benda maya 2 atau 3 dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata 3 dimensi yang kemudian memproyeksikan benda maya itu pada waktu yang nyata pula merupakan pengertian dari *Augmented Reality* (Wibawanto, 2017: 35). Sebuah terobosan dan inovasi yang sedang berkembang saat ini dibidang multimedia dan *image prosesing* yaitu media yang biasa disebut multimedia *Augmented Reality*. Multimedia *Augmented Reality* ini mampu membuat benda yang sebelumnya benda tersebut datar atau dua dimensi, seakan-akan menjadi nyata.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Brumbungan Kidul 1 Probolinggo, tanggal 20 November 2020, diperoleh data SDN Brumbungan Kidul 1 menggunakan kurikulum 2013. Karakter siswa sangat aktif, suka bergerak dan menyukai permainan, tidak ada yang mengalami masalah membaca, menyukai bacaan bergambar, cenderung menyukai pembelajaran eksperimen atau percobaan. Menurut penuturan guru kelas 4 dan juga pertanyaan pada siswa, didapat bahwa siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul tertarik dan ingin

mempelajari kesenian yang ada di Indonesia terutama praktek menari, namun keadaan saat ini tidak memungkinkan untuk berkumpul dan membelajarkan seni tari. Menurut penuturan guru, siswa kelas 4 SDN Brumbungan Kidul 1 belum pernah dibelajarkan tari Kiprah Glipang. Sekolah menyediakan fasilitas media pembelajaran seperti poster, sudut baca di dalam kelas yang berisikan bacaan untuk anak, LCD, perpustakaan, laboratorium komputer dan fasilitas lainnya. Jumlah keseluruhan siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 yaitu 21 siswa, terdapat 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Lembaga menentukan bahwa Kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 65.

Angket siswa disebar pada tanggal 27 November 2020 dengan bantuan guru. Dari angket tersebut menunjukkan dari 21 siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1, mayoritas siswa tidak mengetahui kesenian tradisional Kiprah Glipang. Peneliti mencoba menggali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan kepada siswa apakah memang benar tidak mengetahui kesenian tradisional Kiprah Glipang, 2 dari 21 siswa mengaku bahwa hanya pernah mendengar glipang dari tetangganya yang pernah latihan tari glipang dan 1 siswa pernah menyaksikan tari kiprah glipang, dan kebanyakan siswa memang tidak mengetahui apa itu Kiprah Glipang. Setelah mengetahui hasil wawancara dan angket, sama halnya kesenian kiprah Glipang ini terancam punah karena banyak sekali siswa yang tidak tau tentang kesenian daerahnya sendiri. Pengenalan akan kesenian daerah harus diajarkan sejak dini agar tumbuh rasa kecintaan dan bangga serta mengetahui keunikan daerahnya sendiri. Jika

masyarakat atau siswa di suatu daerah tidak mengetahui keunikan atau kebudayaan daerahnya sendiri maka kebudayaan suatu daerah akan luntur.

Berdasarkan latar belakang urgensi kurangnya pengetahuan siswa pada budaya tradisional Tari Kiprah Glipang Probolinggo dan kurangnya bahan ajar dan media pembelajaran untuk mengenalkan budaya daerah Probolinggo, Peneliti mengembangkan multimedia berbasis *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” karena penting dilakukan sebagai upaya mengenalkan kesenian Kiprah Glipang sebagai budaya daerah yang perlu dilestarikan. Multimedia berbasis *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” merupakan pengembangan dari multimedia “Sumber Energi Alternatif” milik Vivi Eka Putri (2020). Pengembangan multimedia ini ditinjau dari aspek materi, kemenarikan dan keefektifannya.

Ditinjau dari aspek materi, penelitian sebelumnya memfokuskan pada materi kelas IV tepatnya pada tema 9 subtema 1 tentang “Sumber Energi Alternatif” ,sedangkan multimedia yang dikembangkan kali ini tentang kesenian Kiprah Glipang “Ayo Berkiprah Glipang”, yang dimana materi ini telah dikemas melalui pembelajaran kelas IV khususnya pada pembelajaran 6 tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dimana di dalam pembelajaran 6 ini hanya memuat mapel Bahasa Indonesia dan SBdP saja. Ditinjau dari aspek keterpakaian, multimedia ini dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas ataupun diluar kelas, sekaligus mengenalkan kesenian Kiprah Glipang yang dapat diakses di hp android siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 Probolinggo. Keefektifan akan dilihat dari hasil kegiatan guru dan siswa.

Keefektifan multimedia ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan aspek keefektifan multimedia “Ayo Berkiprah Glipang” dikembangkan dengan penataan materi yang menarik serta pemberian kuis/ soal evaluasi yang dapat mengasah kemampuan siswa dari masing-masing materi yang disampaikan agar tidak membosankan dan dapat digunakan seutuhnya saat pembelajaran. Ditinjau dari aspek kemenarikan multimedia “Ayo Berkiprah Glipang” dikembangkan dengan memperhatikan pemilihan warna, gambar menarik, dan pemberian musik pengiring multimedia yang lucu, sehingga diharapkan persentase respon siswa dan hasil belajar akan baik pula.

Penelitian terdahulu milik Vivi Eka Putri (2020). Pengembangan terdahulu tersebut memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat kevalidan, tingkat keefektifan, dan juga tingkat kemenarikan pada multimedia sumber energi alternatif berbasis *Augmented Reality* yang diperuntukan untuk kelas IV. Penelitian terdahulu milik Anugrah Fransedha Putra (2019). Pengembangan terdahulu tersebut memiliki tujuan penelitian untuk mengembangkan multimedia *Augmented Reality* berbasis android pada materi momentum, impuls, dan tumbukan. Penelitian terdahulu milik Imam Farisi (2019). Pengembangan terdahulu tersebut memiliki tujuan penelitian guna menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara yang diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD sebagai media pembelajaran.

Multimedia berbasis *Augmented Reality* dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, pertimbangan yang pertama didasari oleh teori bahwa karakteristik

peserta didik menurut Piaget dalam Santrock (2014:45-50), pada usia SD 6-11 tahun masih berpemikiran mengenai sesuatu yang konkrit yang dalam penyelesaian masalah sudah dapat menempuhnya dengan berpikir. Anak sudah tidak begitu terikat dengan keadaan nyata, kemampuan dalam mengolah informasi sudah meningkat, perkembangan moral sudah dapat menyesuaikan dengan lingkungan yang ada. Perkembangan kemampuan berpikir dan moral peserta didik usia ini sangat dipengaruhi oleh kematangan intelektual serta komunikasi dengan lingkungannya. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik usia ini semakin cepat dan mulai menyukai permainan yang membutuhkan otot yang kuat, pada fase ini kemampuan berpikir siswa masih membutuhkan media atau bahan ajar untuk membantu memahami siswa terhadap materi pembelajaran (Budyartati, 2016: 87). Pertimbangan kedua dalam pemilihan multimedia, didasari oleh karakteristik rata-rata siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 tertarik dengan bacaan-bacaan yang dilengkapi dengan gambar dan menyukai pelajaran yang berbau kebudayaan, siswa juga suka bergerak seperti olahraga dan menari. Melalui multimedia berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan kesenian Kiprah Glipang, diharapkan siswa dapat tertarik untuk mempelajari kebudayaan Probolinggo yang unik, yang memiliki gambaran konkret sesuai karakteristik siswa melalui penggambaran dan penjelasan pada multimedia. Selain pertimbangan tersebut pengembang juga telah memastikan dengan cara bertanya mewawancarai guru, siswa, dan beberapa orang tua siswa, yang dimana siswa diperbolehkan oleh guru untuk membawa handphon android ke sekolah, siswa juga bersedia membawa handphon android, dan orang tua juga mengizinkan untuk membawa handphon android ke sekolah apabila memang benar-

benar dibutuhkan untuk pembelajaran. Mengingat selama pandemi covid-19 di Indonesia ini yang mengharuskan siswa belajar di rumah menggunakan HP android serta ketertarikan siswa SD dengan HP android yang bahkan hingga saat ini siswa masih kecanduan dengan HP, peneliti mencoba masuk dalam dunia mereka dan mencuri perhatian siswa dengan mengembangkan aplikasi yang dapat mereka akses di HP masing-masing.

Atas dasar pemikiran tersebut, pengembang semakin yakin untuk melakukan pengembangan multimedia *Augmented Reality* Sebagai bahan ajar alternatif dalam dalam pembelajaran mengenalkan kesenian Kiprah Glipang Probolinggo pada Siswa SD kelas IV dan peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Mengenalkan Kesenian Kiprah Glipang Probolinggo Pada Kelas 4 SDN Brumbungan Kidul”. Adanya multimedia ini juga unik karena sebelumnya belum pernah ada yang menggunakan multimedia *Augmented Reality* sebagai media pengenalan kesenian Kiprah Glipang probolinggo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat ditarik permasalahan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia Ayo Berkiprah Glipang berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 apabila ditinjau dari angket validasi?

2. Bagaimana efektifitas multimedia Ayo Berkiprah Glipang berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 apabila ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia Ayo Berkiprah Glipang berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 apabila ditinjau dari angket respon siswa dan respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mengembangkan multimedia berbasis *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” yang valid apabila dilihat dari validasi ahli validator (validasi ahli materi, validasi ahli bahasa Indonesia, validasi budayawan, validasi ahli media pembelajaran, dan validasi ahli desain pembelajaran).
2. Mengembangkan multimedia berbasis *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” yang efektif apabila dilihat dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan multimedia berbasis *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” yang menarik apabila dilihat dari angket respon angket respon siswa dan respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut merupakan spesifikasi produk multimedia berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan Kesenian Tari Kiprah Glipang yang akan dikembangkan.

1. Multimedia berbasis *Augmented Reality* yang dihasilkan berjudul “Ayo Berkiprah Glipang” sebagai pengenalan salah satu keunikan Probolinggo yaitu Kesenian Kiprah Glipang.
2. Multimedia *Augmented Reality* dipakai pada pembelajaran khususnya kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 6.
3. Tampilan multimedia *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” menyajikan kombinasi gambar, teks, video, dan deteksi scan.
4. Multimedia *Augmented Reality* menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
5. Dilengkapi dengan kartu pendamping dan juga buku petunjuk penggunaan multimedia *Augmented Reality*.
6. Multimedia Ayo Berkiprah Glipang dioperasikan menggunakan Hp Android.
7. 1) untuk mempersiapkan model 3D untuk dijadikan aplikasi AR menggunakan software gratis bernama Blender 3D. Software ini dapat dikatakan ringan tetapi performanya sangat bagus untuk mengerjakan 3D. Ukuran file tidak begitu besar. 2) Marker sebagai penanda ruang pada AR. Penggunaan marker agar smartphone yang tidak memiliki gyroscope juga dapat menggunakan AR ini. Penggunaan gambar berwarna sebagai marker,

ketika di import ke vefuria untuk dijadikan AR Database, maka gambar akan diubah kedalam bentuk hitam putih juga ketika sudah menjadi Database. 3) Vefuria merupakan sebuah engine khusus untuk membuat AR berbasis mobile.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut merupakan penjelasan mengenai asumsi penelitian dan penjelasan terkait keterbatasan penelitian ini. Asumsi dari penelitian pengembangan multimedia *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan untuk materi Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku khususnya pada pembelajaran 6.

Keterbatasan penelitian dalam penelitian pengembangan ini terletak pada subjek sebagai target penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas IV SDN Brumbungan Kidul 1 Probolinggo. Hanya digunakan pada kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, khususnya pada Pembelajaran 6. Multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* “Ayo Berkiprah Glipang” hanya menyajikan kesenian tradisional Kiprah Glipang saja, sedangkan materi pada buku tema tidak dicantumkan. Hal ini dikarenakan multimedia berbasis *Augmented Reality* hanya berjudul “Ayo Berkiprah Glipang”.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penjelasan berikut merupakan pentingnya penelitian dan pengembangan ini.

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran multimedia “Ayo Berkiprah Glipang” diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mengenal salah satu budaya dan keunikan daerah Probolinggo.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran multimedia “Ayo Berkiprah Glipang” diharapkan bisa menjadi alternatif penambah pengetahuan pendidik terkait solusi media pembelajaran yang bisa digunakan pada proses pembelajaran. Multimedia “Ayo Berkiprah Glipang” juga diharapkan bisa membantu memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan dan dapat mendukung gerakan pelestarian budaya setempat.

3. Bagi Sekolah

Multimedia “Ayo Berkiprah Glipang” diharapkan bisa menjadi salah satu alternative/ solusi perbaikan pembelajaran yang ada di sekolah.

4. Bagi Pengembang

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan ini dapat memberikan banyak pengalaman dan dapat melatih diri dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan serta menambah wawasan pengembang dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang digunakan sebagai media mengenalkan kesenian Kiprah Glipang.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan kali ini yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan penyampai informasi atau pesan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu menarik minat siswa.
2. Multimedia berbasis *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang dimana dapat menggabungkan benda maya 2 atau 3 dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata pula
3. Kesenian Tari Kiprah Glipang merupakan salah satu contoh kearifan lokal atau suatu budaya yang dimiliki oleh Indonesia, yang dimana Tari Kiprah Glipang ini berasal dari Probolinggo, Jawa Timur. Tari Kiprah Glipang merupakan sebuah tarian asli Jawa Timur yang memadukan budaya Islam dan budaya Jawa, tarian ini menggambarkan kebiasaan masyarakat setempat sehari-hari. Tari Kiprah Glipang Ini diciptakan oleh Seno Truno.