

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cinta tanah air dapat diwujudkan dari nilai pendidikan budaya, dimana pembelajaran nilai budaya dapat diperoleh dari seni sejarah. Sejarah mengajarkan bagaimana membuat pilihan, mempertimbangkan pendapat yang berbeda untuk bercerita. Sejarah bukan hanya nama dan tanggal, ini tentang penilaian, perhatian, dan kewaspadaan. Tanpa berpijak pada sejarah sebagai simbol pemersatu budaya, bangsa Indonesia menghadapi kesulitan dalam merumuskan identitasnya dan tentunya akan mudah tercerai-berai. Sejarah berfungsi sebagai alat penguatan yang sangat penting bagi berdirinya suatu bangsa yang sedang dalam proses “menjadi” seperti bangsa Indonesia [1]. Salah satu unsur budaya tersebut adalah kesenian tradisional yang merupakan identitas bangsa. Dalam pendidikan, nilai-nilai budaya dan melihat karakter bangsa dapat dilihat dari contoh-contoh perwujudannya dengan mengenal karakter wayang.

Kesenian wayang sangat kental dengan corak anak bangsa, perkembangan zaman telah membawa banyak perubahan pada sejarah budayanya. Pengenalan wayang mulai menurun di kalangan generasi muda karena kemajuan zaman dan lebih tertariknya budaya barat. Penanaman dan pengembangan karakter pada anak usia dini pada dasarnya merupakan upaya untuk menanamkan sikap dan perilaku berdasarkan agama dan moral yang berlaku di masyarakat [1]. Hal ini terjadi karena pendidikan lebih menitikberatkan pada pengembangan intelektual atau kognitif semata tanpa dibarengi dengan *soft skills* sebagai unsur utama dalam pendidikan karakter, padahal karakter memiliki peran penting [2]. Wayang merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang sudah mendunia. Wayang memang perlu dilestarikan. Hal ini karena filosofi dan nilai moralnya sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Banyak cerita wayang yang sangat sesuai dengan realita

kehidupan sehari-hari. Banyak pelajaran dan nilai moral yang terkandung di dalamnya, sehingga sangat perlu dilakukan upaya untuk melestarikan budaya langka ini [3].

Survei yang dilakukan langsung kepada guru sekolah dasar kelas 3 SD Jenang 01 disebutkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran tokoh wayang pada sekolah dasar masih menggunakan media gambar – gambar yang ada dalam buku LKS (Lembar Kerja Siswa) bahasa jawa. Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami tokoh wayang karena masih kurangnya minat yang masih rendah dan fasilitas yang belum memadai untuk mendukung pengenalan tokoh wayang yang lebih menarik, gambar yang jelas dan media yang berbeda dari biasanya [1]. Dalam buku pedoman lokal muatan bahasa jawa provinsi jawa tengah menyebutkan pada kurikulum 2013 mengalami penyempurnaan pola pikir, dimana salah satunya adalah pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran alat berbasis multimedia [3].

Perkembangan alat multimedia komputer dan *smartphone*, manusia terus melakukan pembaruan penelitian untuk menciptakan sesuatu cara baru dalam berinteraksi dengan dunia maya yang bersumber dari perangkat tersebut, yang dimulai dari *display* berbasis teks pada komputer pertama tahun 1940, hingga terciptanya GUI (*graphic user interface*) yang dapat digunakan hingga saat ini.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, sekarang muncul teknologi realitas maya atau biasa disebut dengan *virtual realtiy* atau VR, yaitu teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. Dalam *virtual reality* informasi dunia virtual bisa ditampilkan ke indra pengguna menggunakan layar. Namun, pada perkembangannya *virtual reality* memiliki cabang baru menyaingi VR sendiri. Teknologi tersebut bernama *Augmented Reality* (AR), atau dalam istilah yaitu realitas tertambah. Kelebihannya adalah pengembangannya yang lebih mudah murah sehingga tak seperti VR yang

sampai saat ini masih digunakan terbatas dikalangan tertentu. Kelebihan AR dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media. Contohnya adalah aplikasi dalam sebuah *smartphone* android maupun *ios*. Salah satu keunggulan yang bisa didapat dari aplikasi AR untuk tujuan edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman objek yang sedang dipelajari *augmented reality* lebih efektif sebagai media pembelajaran lainnya dibandingkan dengan media lain seperti buku, video, atau penggunaan alat peraga[4]. Di Indonesia sendiri AR mulai dikenal beberapa tahun belakangan ini. Pengetahuan sejarah diharapkan dapat membantu generasi muda memecahkan permasalahan kekinian. Kecenderungan-kecenderungan yang terjadi dalam sejarah masa lampau digunakan sebagai pelajaran yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan siswa masa kini. Sebagai penggunaan media pembelajaran dan pemahaman lebih kepada siswa sekolah dasar tentang tokoh wayang kulit supaya tidak terlalu pasif dalam mengenal pewayangan yang ada dan bisa lebih kreatif. Dalam hal ini kegunaan lain untuk :

- a. Siswa sekolah dasar khususnya murid kelas 3 dapat lebih merasakan interaksi yang lebih langsung kepada *augmented reality*.
- b. Penggunaan berbasis aplikasi dapat memudahkan guru ataupun wali siswa dapat langsung menerapkannya, sehingga pemahaman diharapkan menjadi mudah kepada murid sekolah dasar.

Dari beberapa kegunaan diatas, dapat terlihat bahwa fungsi pentingnya sebuah media untuk membantu proses pembelajaran tentang informasi tokoh wayang kulit agar bertujuan AR ini dapat dicapai secara optimal.

Dari judul yang diambil pengenalan tokoh wayang kulit kepada siswa sekolah dasar, dikarenakan sarana media pengetahuan yang kurang dalam memahami kesenian tokoh wayang kulit. Kini dengan adanya teknologi AR dapat dibuat bentuk virtual animasi tokoh pengenalannya yang menjadi banyak masalah adalah banyaknya metode pembelajaran yang mudah didapat, tetapi kurang menarik dan masih terlihat sama dengan metode pembelajaran yang lain. Sebab mendasar yang menjadikan anak usia dini mengalami

degradasi terhadap minat wayang adalah dikarenakan tidak ada jembatan yang membuat mereka mengenal, belajar mengerti, dan memahami soal pewayangan. Dengan adanya teknologi ini dapat memberikan dampak untuk lebih tertarik mengenal dan memahami tokoh wayang kulit yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah pada pembuatan aplikasi *Augmented Reality* yaitu bagaimana membuat sistem aplikasi sebagai media pembelajaran alternatif selain buku LKS yang dapat menunjang pengenalan tokoh wayang kulit pada siswa sekolah dasar.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis memuat pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi berbasis *Augmented Reality* untuk menampilkan objek tokoh wayang berupa video tokoh wayang dengan konsep *Marker based Tracking* ?
2. Apakah aplikasi pengenalan wayang kulit sudah layak sebagai media pembelajaran alternatif untuk sekolah dasar ?

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis memberikan batasan-batasan supaya tidak menyimpang dari tujuan antara lain :

1. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi android minimal versi 5.0 (*Lollipop*).
2. Aplikasi ini menggunakan *marker* yang di aplikasikan dalam bentuk video informasi objek tokoh wayang dan suara.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan perangkat lunak *Unity* versi 2019.4.16f1.
4. Jumlah marker tokoh pewayangan yang digunakan sebanyak 9 yaitu 5 tokoh wayang Pandawa dan 4 tokoh wayang Punakawan, dan setiap *marker* hanya menampilkan 1 objek.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang suatu aplikasi yang memudahkan penyajian model informasi berupa video terutama penerapan teknologi *Augmented Reality* pada pengenalan tokoh wayang kulit untuk membantu pembelajaran.
2. Mengetahui hasil pengujian kelayakan fungsi aplikasi pengenalan *Augmented Reality* dengan pengujian *usability testing*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah Dasar

Dengan mengintegrasikan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran wayang kulit, sekolah dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini akan membantu siswa lebih semangat dalam mempelajari wayang kulit dan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang sastra dan budaya Jawa.

2. Bagi siswa sekolah dasar

Dengan mengadopsi metode pembelajaran yang kreatif dan efektif ini, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari wayang kulit. Hal ini tentu akan berdampak positif pada prestasi siswa akan meningkat.

3. Bagi pembaca

Mendapatkan informasi lebih tentang aplikasi, sehingga pengetahuan pembaca meningkat khususnya dalam bidang teknologi *augmented reality*.