

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini dijabarkan hal yang berkaitan dengan bagian awal yang meliputi: (1) latar belakang penelitian, (2) tujuan penelitian, (3) spesifikasi produk yang diharapkan, (4) manfaat penelitian, (5) asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, dan (6) definisi operasional. Pokok bahasan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari pengaruh media yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi ajar. Menarik dan bervariasi media yang digunakan serta dukungan penyampaian pendidik yang komunikatif, peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran di kelas. Media tersebut sering dikenal dengan Media Pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak keuntungan ketika digunakan. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2017, hal. 19) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat dan keinginan yang baru, membangkitkan rangsangan kegiatan pembelajaran serta membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang berkembang saat ini banyak memanfaatkan media teknologi. Kemajuan teknologi berpengaruh besar akan kemajuan dunia, termasuk dalam aspek Pendidikan. Menurut Lestari (2018) Media teknologi dalam pembelajaran sangat penting karena bisa memberi sumbangsih besar dalam menunjang proses belajar peserta didik. Menurut Kusnandar (dalam Prayoga, 2018,

hal. 64-65) Potensi media pembelajaran hasil teknologi dapat menunjang pemahaman peserta didik yaitu 10% informasi yang didapat dengan cara membaca (teks), 20% informasi didapat dengan cara mendengarkan (suara), 30% informasi didapat dengan cara melihat (foto), 50% informasi didapat dengan cara melihat dan memperhatikan (video), 80% informasi didapat dengan cara berbicara dan melakukan instruksi secara langsung (praktek).

Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* menjadi sangat berguna memberikan kemudahan untuk saling bertukar informasi. Sehingga hal tersebut mendorong jumlah pengguna *smartphone* meningkat dari tahun ke tahun khususnya pada pengguna mahasiswa sarjana. Berdasarkan riset yang dilakukan Puslitbang APTIKA IKP Kominfo (2017) pengguna *smartphone* jenjang sarjana atau mahasiswa S1 yaitu sebanyak 93,02%. Fenomena tingginya jumlah pengguna *smartphone* menjadi tantangan dan peluang khususnya dalam bidang pendidikan. Tantangan tersebut adalah penyalahgunaan untuk hal yang negatif. Selain tantangan, eksistensi *smartphone* juga memiliki peluang yang besar untuk mengembangkan teknologi yang memiliki nilai guna di bidang pendidikan. Salah satu manfaat dari eksistensi teknologi ini adalah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan edukatif. Sehingga media aplikasi yang edukatif dapat terus dikembangkan yang mana salah satunya adalah teknologi *Augmented Reality*

Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality* merupakan gabungan dari bahan ajar berupa buku dengan teknologi *Augmented Reality* yang biasa dikenal *Augmented Reality Book (AR Book)*. Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality (AR Book)* sendiri dilengkapi dengan dua komponen utama, yaitu sebuah buku yang

isinya dilengkapi dengan gambar atau marker QR Code (*Quick Response Code*) dan komponen kedua berupa sebuah alat untuk menangkap gambar atau marker untuk menampilkan hasil (Kamiana, Kesiman, dan Pradnyana, 2019, hal. 167). *Augmented Reality* sendiri sebuah teknologi dengan menggabungkan benda nyata dan maya di lingkungan nyata, serta terdapat interaksi antar benda dalam dua dimensi, tiga dimensi maupun video yang terintegrasi dalam dunia nyata. Sedangkan tujuan dari *Augmented Reality* sendiri untuk melihat objek nyata dengan objek maya sehingga tidak hanya berguna untuk pengguna secara langsung (*user interface*), dapat juga dimanfaatkan setiap pengguna yang tidak berhubungan langsung dengan pengguna dari objek yang nyata, seperti *live streaming video* (Hakim, 2018). *Augmented Reality* sendiri dapat dimanfaatkan pada pembelajaran yang memerlukan bentuk visualisasi. Salah satunya pada mata kuliah Kearifan Lokal Pendalungan dengan materi Kesenian Pendalungan.

Materi Kesenian Pendalungan merupakan salah satu materi yang dipelajari pada mata kuliah Kearifan Lokal Pendalungan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Materi tersebut tercantum pada kurikulum merdeka belajar yang disusun oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jember yang didalamnya meliputi pembelajaran sejarah penamaan desa di Pendalungan; perbedaan sastra Madura, Jawa dan Osing; cerita rakyat, karakteristik nilai, norma, agama, dan kepercayaan di Pendalungan; karakteristik kesenian seperti Patrol; karakteristik produk budaya Pendalungan meliputi pakaian, makanan, tempat tinggal (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2020, hal. 68).

Pendalungan sendiri merupakan percampuran dua budaya yang dominan yakni budaya Jawa dan budaya Madura (Zoebazary, 2017, hal. 56). Materi kesenian Pendalungan sendiri yang dipelajari di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jember berdasarkan RPS mata kuliah kearifan lokal Pendalungan membahas mengenai kesenian yang tersebar di wilayah Pendalungan meliputi, peta Kesenian Pendalungan; Kesenian Pendalungan; Kesenian Tradisional; Pengembangan Kesenian; dan Upaya Menciptakan Kesenian Khas.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang disebarakan sebanyak 22 responden mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 4 kelas B angkatan 2020 diperoleh hasil bahwa media yang digunakan pada pembelajaran materi Kesenian Pendalungan hanya terbatas media cetak (buku, modul, dan *handout*) dan media hasil dari teknologi (*e-book*, jurnal, *e-modul*). Namun, 95,5% mahasiswa menyatakan memerlukan media pembelajaran lain. Karena 59,1% mahasiswa merasa media tersebut tidak dapat memvisualisasikan pembelajaran Kearifan Lokal Pendalungan, dan 50% mahasiswa menyatakan Kesenian Pendalungan merupakan materi yang sulit divisualisasikan daripada materi lainnya pada materi Kesenian Pendalungan. Potensi yang dimiliki mahasiswa dengan presentase 100% mahasiswa dapat memfungsikan *smartphone* dan jika memanfaatkan sebuah aplikasi pada pembelajaran 77,3% mahasiswa berharap aplikasi secara *offline* yang dikembangkan.

Teknologi *Augmented Reality* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi opsi pemilihan media di era modern dan memvisualisasikan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan

oleh Hamdani dan Sumbawati (2020) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Teknik Informatika UNESA. Hasil yang diperoleh Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dengan *Augmented Reality* menunjukkan hasil yang baik sebesar 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”, Penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan kategori “Sangat Layak” dengan presentase sebesar 91,07%. Penilaian kelayakan oleh ahli media dengan kategori “Sangat Layak” presentase sebesar 91,4%. Berdasarkan hasil tersebut Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality* ini dapat digunakan dalam pembelajaran dengan kategori “Sangat Layak”.

Persamaan penelitian tersebut yaitu (1) Pengembangan pada Media Pembelajaran *Augmented Reality*, (2) penelitian hanya sebatas sampai ke uji kelayakan, dan (3) responden yang digunakan yaitu mahasiswa. Adapun Perbedaan dari penelitian ini yaitu (1) Materi yang dipilih yaitu berasal dari jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan materi Kesenian Pandalungan, (2) Penelitian ini berlokasi di Universitas Muhammadiyah Jember, dan (3) Materi yang diambil yaitu terbatas kesenian Pandalungan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pada pembelajaran materi Kesenian Pandalungan diperlukan adanya pengembangan Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality*. Pengembangan ini berupa Buku Nonteks Kesenian Pandalungan yang dilengkapi dengan aplikasi pendukung *Augmented Reality*. Buku Nonteks dipilih untuk mengatasi permasalahan diperlukannya media dan bacaan pembelajaran tambahan tentang materi kesenian Pandalungan, dan aplikasi pendukung *Augmented Reality* dipilih untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami dan memvisualkan kesenian Pandalungan berupa sebuah video.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality* pada materi Kesenian Pandalungan bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- 2) Mengetahui kelayakan Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality* pada materi Kesenian Pandalungan bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pendamping pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk Buku Nonteks dengan aplikasi pendukung yang mengadopsi teknologi *Augmented Reality*.
- 2) Materi pada pendamping pembelajaran yang dikembangkan adalah kesenian Pandalungan sesuai RPS mata kuliah Kearifan Lokal Pandalungan.
- 3) Pendamping pembelajaran yang dikembangkan berupa uraian materi tentang kesenian Pandalungan dan beberapa gambar yang bermaker atau dijadikan marker *scan* aplikasi pendukung dengan teknologi *Augmented Reality*.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti sebagai penerapan dan bekal pengalaman peneliti dalam ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan
- b) Bagi pendidik (Dosen) dapat mempermudah dalam menyampaikan materi, mengingat terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan kesulitan memvisualisasikan mengenai materi kesenian Pandalungan
- c) Bagi peserta didik (Mahasiswa) dapat mempermudah dalam melakukan pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara mandiri karena lebih praktis dan dapat memvisualisasikan materi kesenian Pandalungan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, tujuan, dan manfaat terdapat asumsi yang dapat disimpulkan oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini adalah jika Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality* ini sudah jadi, dan digunakan untuk pembelajaran materi Kesenian Pandalungan bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Buku tersebut dapat menambah bahan bacaan dan visualisasi mengenai

kesenian Pendalungan secara efisien. Selain itu, jika digunakan pada pembelajaran materi Kesenian Pendalungan, dapat dijadikan sebagai opsi media pembelajaran modern yang menyenangkan. Akan tetapi dalam penelitian ini, terdapat beberapa hal yang menjadi keterbatasan. Secara lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality* ini hanya sebatas pada materi kesenian Pendalungan.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk Buku Nonteks berbasis *Augmented Reality* ini sebatas pada materi kesenian Pendalungan dalam bentuk *hard file* dan *soft file*.
- 3) Teknologi *Augmented Reality* ini hanya bisa diakses dengan *Smartphone* dengan sistem operasi Android.
- 4) Penelitian ini hanya sampai pada uji validitas dan kelayakan.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional disusun untuk memudahkan memahami beberapa kata yang konseptual dalam penelitian ini sehingga kesalahan tafsir dan perbedaan atas pemahaman suatu kata dapat dihindarkan. Beberapa definisi operasional dapat diraikan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan sesuatu yang mempunyai tujuan tertentu dan sasaran serta dapat menghasilkan sesuatu yang tadinya belum ada.
- 2) Teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran materi Kesenian Pendalungan merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk video yang diproyeksikan dalam

sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Media tersebut diaplikasikan untuk pembuatan media pembelajaran Kearifan Lokal Pendalungan serta di ekstrak ke *smartphone* Android dengan bantuan buku suplemen atau pendamping sebagai pendukung implementasi. Aplikasi yang dikembangkan berisi gambar marker dan bacaan terhadap Kesenian Pendalungan.

- 3) Buku Nonteks atau suplemen adalah buku yang berfungsi sebagai pendamping atau pelengkap suatu informasi untuk memperkaya informasi dan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 4) Materi Kesenian Pendalungan adalah salah satu materi yang terdapat dalam mata kuliah wajib Kearifan Lokal Pendalungan di perkuliahan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember.

