

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aksara jawa tercantum dalam kurikulum muatan local pembelajaran bahasa jawa. Pembelajaran muatan local yang wajib di tempuh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar. Menurut Purwanto, S.Pd sebagai Narasumber sekaligus salah satu guru di Sekolah Dasar Negeri Giwangan menyatakan bahwa metode pembelajaran pengenalan huruf aksara jawa masih mengandalkan metode pembelajaran yang konvensional yaitu metode ceramah.

Penggunaan metode ceramah membuat pembelajaran cenderung *teacher centered* dimana metode ini memposisikan guru sebagai unsur utama dalam kegiatan pembelajaran tanpa ada media belajar pendamping guru selain buku pelajaran. Hal ini menyebabkan minimnya interaksi aktif maupun terciptanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa begitupun sebaliknya. Selain itu, kesulitan siswa dalam membaca dan menulis huruf aksara jawa sebagian besar terletak pada ketidakpahaman terhadap kode, symbol atau bentuk hurufnya yang berbeda dengan huruf Alfabet latin. Purwanto, S.Pd juga menyatakan bahwa hal ini berakibat pada tingkat keterampilan siswa dalam membaca huruf aksara jawa masih rendah. Maka dari itu aksara jawa menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati terutama bagi generasi muda yang mempelajari pelajaran bahasa jawa.

Dengan adanya metode pembelajaran yang masih dilaksanakan kurang adanya variasi sehingga sampai saat ini guru masih kesulitan dalam hal pengenalan huruf aksara jawa. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang baru untuk pengenalan huruf aksara jawa. Media pembelajaran merupakan sarana atau media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar baik berupa media visual, audio maupun audio visual. Banyak guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi aksara jawa, jika media belajar yang digunakan hanya terfokus pada media cetak atau buku saja.

Perkembangan teknologi yang semakin maju tentunya berpengaruh dan turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar seperti video animasi, game edukasi, *virtual reality*, dan *augmented reality* [1]. Media pembelajaran berbasis video dan animasi memberikan visualisasi yang menarik dan kejelasan informasi, tetapi tidak memberikan pengalaman secara langsung. Sementara itu, game edukasi mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran melalui percobaan, namun memerlukan waktu dan upaya yang besar dalam pengembangannya. Di sisi lain, *virtual reality*(VR) memberikan pengalaman yang intensif dan mendalam namun membutuhkan perangkat keras yang khusus dan biaya yang besar. Sedangkan *augmented reality* menggabungkan elemen dunia nyata dengan digital yang memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif serta meningkatkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran meskipun memerlukan perangkat teknologi yang sesuai seperti *smartphone* yang mungkin tidak tersedia atau terjangkau bagi semua pengguna.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif aksara jawa, guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi pengenalan huruf aksara jawa kepada siswa sehingga siswa menjadi tertarik dalam mempelajari huruf aksara jawa. Salah satu contoh media interaktif yang baru adalah *Augmented Reality*. *Augmented reality* memungkinkan pengguna, dalam hal ini siswa untuk melihat huruf-huruf aksara jawa dengan cara yang lebih visual dan interaktif melalui perangkat *mobile* seperti *android*. Dengan menggabungkan elemen dunia nyata dan elemen virtual, aplikasi *augmented reality* dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari huruf aksara jawa. Di era digital ini, penggunaan teknologi *augmented reality* dalam pendidikan juga sesuai dengan upaya mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia modern yang semakin berkembang.

Berdasarkan Data Reportal Presentase penggunaan teknologi android di Indonesia pada bulan Maret 2022 dengan *market share* Indonesia adalah 91,25%(GlobalStats, 2022). Dengan data tersebut maka pengembangan inovasi

media pembelajaran berbasis teknologi dalam sebuah aplikasi android cocok digunakan di era digital saat. Disamping itu, penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan efektifitas pendidikan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* di sekolah diizinkan, namun dengan batasan yang jelas. Para siswa harus mematuhi aturan yang telah ditetapkan oleh sekolah tentang penggunaan *smartphone* di ruang kelas. Selain itu, penggunaan haruslah sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan penggunaan *smartphone* tidak mengganggu proses belajar-mengajar dan tidak mengganggu konsentrasi siswa lainnya.

Dari latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan berfokus pada perancangan aplikasi *augmented reality* berbasis *mobile* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf aksara jawa di mana format hanya dengan melakukan *scan* pada huruf aksara jawa dari kamera *android* yang dimiliki sehingga diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap huruf aksara jawa di Sekolah Dasar Negeri Giwangan. Sehingga penulis mengambil judul "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Mobile Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Aksara Jawa di Sekolah Dasar Negeri Giwangan".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah "bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf aksara jawa menggunakan *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Giwangan?".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, ada batasan pada masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diterapkan pada *smartphone* dengan menggunakan sistem operasi Android.
2. Pembuatan aplikasi *augmented reality* difokuskan pada pengenalan huruf aksara Jawa.
3. Hasil dari aplikasi ini ditujukan untuk siswa-siswi di Sekolah Dasar Negeri Giwangan.
4. Aplikasi ini memanfaatkan kamera *smartphone* sebagai media pembaca marker.
5. Aplikasi ini diterapkan sebagai media pembelajaran huruf aksara Jawa untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Giwangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi *augmented reality* berbasis *mobile* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf aksara Jawa yang dapat digunakan oleh siswa di Sekolah Dasar Negeri Giwangan sebagai media pembelajaran interaktif serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman visual bagi siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyajikan aplikasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat berguna untuk siswa siswi di Sekolah Dasar Negeri Giwangan dalam mempelajari huruf aksara Jawa.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa-siswi di Sekolah Dasar Negeri Giwangan.
3. Dapat digunakan oleh guru dalam mengajar huruf aksara Jawa untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, variatif dan menarik.
4. Meningkatkan minat belajar siswa-siswi terhadap huruf aksara Jawa dan

memanfaatkan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab berisi latar belakang masalah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian. Selain itu juga ada rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep dan teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam skripsi.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tahap-tahap berisi deskripsi tentang desain dan strategi yang digunakan dalam melakukan penelitian. Ini juga meliputi pemilihan subjek penelitian dan jenis data yang dikumpulkan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi presentasi dan analisis hasil penelitian. Ini menjelaskan bagaimana hasil memenuhi tujuan dan hipotesis penelitian serta menjawab masalah yang diajukan.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran serta menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan ringkasan dari seluruh studi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar sumber referensi yang digunakan dalam skripsi. Sumber-sumber ini bisa berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, dokumen resmi maupun sumber online.