

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Akibat masuknya budaya asing dan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi, masyarakat Indonesia mulai melupakan budaya Indonesia dan tidak tertarik untuk mempelajarinya. Adanya budaya asing yang menimbulkan perubahan sistem nilai budaya Indonesia (Johan and Syarif, 2015).

Betawi merupakan etnis yang kaya akan keragaman budaya, bahasa, dan kultur. Warna-warni ini membawa aneka persepsi, tafsiran, dan pemahaman tentang Betawi, baik dari segi penduduk asli, kultur, maupun kebudayaan. Bahkan, ada yang berpendapat bahwa penduduk Betawi itu majemuk. Artinya, mereka berasal dari percampuran darah berbagai suku bangsa dan bangsa asing (Purbasari, 2010).

Indonesia memiliki kekayaan yang indah, mulai dari kekayaan alam maupun kekayaan budaya. Rumah adat yang terdapat keanekaragaman tersebar diseluruh Indonesia. Namun keanekaragaman rumah adat ini kurang didukung dengan aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai rumah adat yang berguna bagi masyarakat umum (Pramono, 2013). Direktur Jenderal (Dirjen) Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Kacung Mardijan menjelaskan, saat ini keberadaan bangunan rumah adat sebagai penanda desa adat semakin hilang. (Kemendikbud, 2013) Keberadaan rumah adat menjadi penting sebagai upaya bangsa untuk memelihara nilai-nilai warisan budaya dan tradisi nusantara agar tidak hilang dimakan waktu (Kemendikbud, 2013). Proses pembelajaran merupakan kegiatan penting dari penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama. Tuntutan guru terhadap efisiensi, efektivitas mutu, dan kegunaan hasil dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang menjadi keharusan (Saliman, 2009).

Namun dalam pelaksanaan belajar di kelas khususnya kelas tujuh ternyata dihadapkan pada masalah yang menghambat keberhasilan proses pembelajaran untuk mengenal keragaman budaya yaitu budaya Betawi. Masalah yang terjadi dan sangat merisaukan guru dari hasil observasi dan wawancara bahwa rendahnya perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas (Wahyumi, Lampiran 4). Dalam pembelajaran yang berlangsung selama ini, para siswa dan siswi cenderung hanya duduk, diam, dan sekedar mendengarkan tanpa memberikan respon yang relevan dengan materi pembelajaran, rendahnya minat membaca siswa dalam belajar, gambar yang terdapat pada buku terlihat sederhana dimata siswa dan siswi, dan belum didukung dengan adanya gambar budaya Betawi pada buku serta pembelajaran budaya Indonesia salah satunya yaitu budaya Betawi saat ini belum menarik di mata siswa dan siswi di SMP Ibu Pertiwi.

Persoalan ini menjadi kendala bagi guru pengajar karena menyebabkan ketercapaian penguasaan materi pembelajaran oleh siswa sangat rendah. Fenomena rendahnya perhatian siswa dan siswi dalam pembelajaran di kelas tersebut perlu mendapat perhatian, dicari penyebabnya, dan segera diatasi. Upaya peningkatan perhatian siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dilakukan, karena terkait erat dengan keberhasilan indikator yang ingin dicapai siswa untuk mengetahui keragaman budaya Betawi yang terdapat pada suatu daerah di DKI Jakarta.

Perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh menarik tidaknya proses pembelajaran tersebut baik dari segi materi pembelajaran, strategi pembelajarannya, maupun media pembelajarannya (Saliman, 2009).



Gambar 1.1 Ketertarikan Siswa Pada Media Pembelajaran

(Sumber : Yogyakarta, 2017)

Relevansi menunjukkan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengetahuan yang telah dimiliki dan kebutuhan siswa dan siswi seperti terdapatnya gambar-gambar animasi budaya, serta penjelasan seputar budaya Betawi yang dibutuhkan siswa dalam belajar. Rasa percaya diri siswa harus ditumbuhkan dan dikuatkan agar dapat bereksplorasi dalam memahami pengetahuan seputar budaya Betawi. Apabila proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan minat, karakteristik, dan kebutuhan, maka kepuasan belajar siswa dapat tercapai.

Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan siswi sehingga diharapkan dapat meningkatkan perhatian dalam belajar maka pembelajaran harus dirancang secara kreatif, yang memungkinkan terjadinya interaksi dan aktifnya siswa dalam belajar untuk mengetahui makna budaya dalam diri siswa dan tenaga pengajar, sehingga dicapai pembelajaran yang bermakna (Saliman, 2009). Metode *cooperative learning* sebuah pembelajaran yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama, struktur bekerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri atas dua orang atau lebih. Penerapan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran dimaksudkan untuk memperkuat pelajaran akademik setiap anggota kelompok dengan tujuan agar para peserta didik lebih berhasil dalam belajar dari pada belajar sendiri. Sebagai pengaruh untuk menjamin bahwa setiap peserta didik.

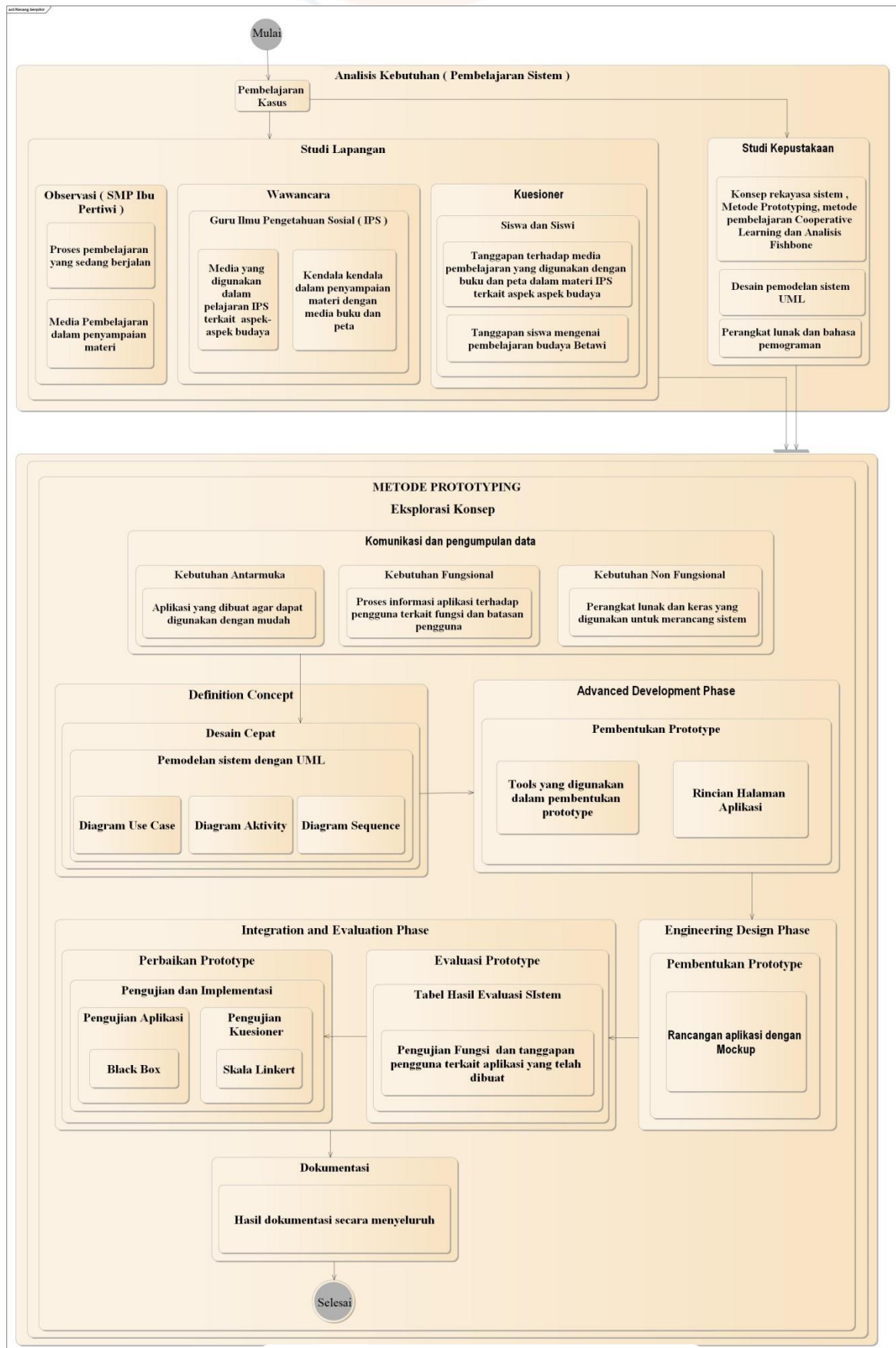
Perancangan media pembelajaran *cooperative learning* yang kreatif, menarik, dan didukung adanya gambar-gambar budaya Betawi dengan tiga *dimensi* menjadi proses pembelajaran yang dapat dipelajari dengan berdiskusi dengan kelompok. pembelajaran *cooperative learning* dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* yang sangat penting karena dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dengan aktif. Pemanfaatan *augmented reality* dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk perancangan pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran siswa mengenai budaya Indonesia yaitu budaya Betawi. Dalam persoalan tersebut maka dirancang media pembelajaran yang interaktif dengan pemanfaatan teknologi *augmented reality*, agar siswa dan siswi dapat aktif dalam belajar, mengetahui gambar budaya pada DKI Jakarta, serta meningkatkan perhatian siswa terhadap guru dalam belajar.

Teknologi *augmented reality* dapat berperan besar dalam membantu proses pembelajaran *cooperative learning* untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar mengenai budaya Indonesia yaitu budaya Betawi. Siswa dan siswi akan diberikan pembelajaran berupa tampilan gambar rumah adat, busana, seni musik, tarian dan kuliner masyarakat DKI Jakarta dengan *3D Object augmented reality*, yang menggunakan buku sebagai *marker*, serta memberikan pilihan media dalam mengetahui karakteristik maupun informasi budaya Betawi.

Pembelajaran ini dilakukan diskusi dengan kelompok, seperti membaca buku atau mendengarkan penjelasan dengan audio, yang dapat didengarkan pada saat melihat gambar seputar budaya Betawi. Pemanfaatan *augmented reality* agar gambar dapat dilihat dari sisi manapun, dan gambar seperti nyata. Dalam perancangan media dengan Pemanfaatan *augmented reality* supaya meningkatkan kualitas gambar sehingga menimbulkan rasa tertarik terhadap siswa untuk melihat gambar yang menarik karena siswa dapat aktif melihat gambar yang diberikan. Pembelajaran dengan metode *cooperative learning* pada aplikasi budaya Betawi yang akan dibuat dengan terdapat kuis dengan tingkatan level yang berbeda yang akan di dapat dikerjakan dengan kelompok.

Dengan demikian, tugas akhir ini membahas penelitian mengenai pengembangan pembelajaran budaya Indonesia yaitu budaya Betawi dengan pemanfaatan teknologi *augmented reality* pada fokus proses pembelajaran *cooperative learning* yaitu menerapkan sistem pembelajaran dengan berdiskusi dengan kelompok dengan memanfaatkan *augmented reality* yang merupakan sebuah sistem pembelajaran yang akan membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dalam mengenal budaya Betawi dengan tampilan tiga *dimensi*, agar siswa lebih aktif dalam melihat gambar yang terdapat dalam aplikasi yang didukung dengan penerapan teknologi informasi modern. Maka disusunlah penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Betawi Dengan *Prototyping* Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality”

1.2 Kerangka Berpikir



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini menggunakan model siklus hidup rekayasa sistem yang mencakup tahap pengembangan konsep (*concept development*) dengan pembagian tiga fase yaitu analisis kebutuhan (*needs analysis*), eksplorasi konsep (*concept exploration*), dan definisi konsep (*concept definition*). Serta, metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Prototyping*.

1. Fase Analisis Kebutuhan (*Needs Analysis*)

Pada fase Analisis Kebutuhan (*Needs Analysis*), mendefinisikan dan memvalidasi kebutuhan untuk sistem baru, menunjukkan kelayakannya, dan mendefinisikan persyaratan operasional sistem. Fase ini mencakup pembelajaran sistem, penilaian teknologi, dan analisis operasional, dengan penjelasan berikut ini:

a) Pembelajaran Sistem

Dalam pembelajaran sistem dilakukan studi lapangan dan literatur. Pada studi lapangan, dilakukan dengan cara observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan penggambaran proses pembelajaran yang sedang berjalan. Hasil yang didapatkan dari studi observasi dan wawancara adalah penjelasan media yang digunakan dalam menyampaikan materi atau pelajaran IPS mengenai budaya Betawi. Sedangkan, pada studi literatur yang dilakukan dengan cara mencari informasi dari berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, laporan, dan jenis kepustakaan lainnya yang menggambarkan proses terkait pembelajaran mengenai budaya Betawi. Hasil yang didapat dari studi literatur adalah informasi umum yang menjelaskan alur proses dan teknologi yang digunakan untuk pengembangan sistem pembelajaran budaya Betawi dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, serta teori konsep rekayasa sistem, metode pengembangan *Prototyping*, analisis masalah *Fishbone*, dan desain pemodelan sistem *Unified Modelling Language*, serta pembuatan desain *Android*.

2. Ekplorasi Konsep (*Concept Exploration*)

Pada fase Eksplorasi Konsep (*Concept Exploration*), mengeksplorasi konsep layak dan mendefinisikan kebutuhan kinerja fungsional. Fase ini menggunakan pendekatan metode pengembangan sistem *Prototyping* dengan cakupan tahap mengumpulkan kebutuhan dengan penjelasan berikut ini :

a. Mengumpulkan Kebutuhan

Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna. Mengumpulkan data-data atau keterangan aplikasi yang akan dibuat dari beberapa sumber referensi seperti buku-buku, jurnal-jurnal ataupun artikel-artikel online untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Penulis mengumpulkan bahan informasi yang akan di olah menjadi sebuah aplikasi pembelajaran.

3. Definisi Konsep (*Concept Definition*)

Pada fase Definisi Konsep (*Concept Definition*), mengeksplorasi konsep layak dan mendefinisikan persyaratan kinerja fungsional. Fase ini menggunakan pendekatan desain cepat (*Quick design*), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali. Dengan menggunakan metodologi Rekayasa Interaksi pada proses pengembangan perangkat lunak, untuk menghasilkan aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dibutuhkan interaksi anatara sistem dengan manusia contohnya Bagaimana aplikasi mampu meningkatkan efisiensi dan efektifitas penggunaannya. Pengguna dapat mempelajari budaya Betawi di kelas hingga bisa digunakan diluar kelas, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang akan membuat inovasi baru dalam hal pembelajaran budaya Betawi, pengguna juga akan mendapatkan pembelajaran menggunakan tampilan gambar tiga *dimensi* berbentuk animasi, kuis dan interaksi lainnya dengan metode pembelajaran Kontekstual. Dengan cakupan tahap membangun *prototyping*. Pada tahap ini menjelaskan bentuk desain sistem, fungsi apa yang dapat diterapkan, maupun teknologi yang akan digunakan. Cakupan pemodelan desain sistem meliputi pembentukan desain model logika sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modelling System*) menggunakan penjelasan melalui diagram *use case* dan diagram aktivitas. (Lihat pada bab 4)

4. Pengembangan Lanjutan (*Advanced Development Phase*)

Fase pengembangan lanjutan pada penelitian tugas akhir ini, yaitu menggunakan pendekatan metode pengembangan *Prototyping* dengan cakupan tahap pembentukan *prototype*. Pembentukan *prototype* ini merupakan lanjutan dari desain cepat pemodelan sistem. Pembentukan *prototype* komponen sistem meliputi, tools yang digunakan, dan rincian halaman dalam aplikasi.

5. Fase Rekayasa Desain (*Engineering Design Phase*)

Fase rekayasa desain ini merupakan tahapan khusus yang digunakan pada konsep rekayasa sistem dengan menggunakan pendekatan metode *Prototyping* dengan cakupan pembentukan *prototype* yaitu merancang sebuah tampilan aplikasi dengan *mockup*.

6. Fase Integrasi dan Evaluasi (*Integration and Evaluation Phase*)

Fase selanjutnya merupakan integrasi dan evaluasi yang merupakan fase penting pada konsep rekayasa sistem. Fase ini menggunakan pendekatan metode *Prototyping* yaitu

1. Evaluasi terhadap *prototype*, yaitu mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini membantu siswa-siswi yang ingin belajar budaya Betawi dengan pemanfaatan teknologi *augmented reality*, serta sadar betapa pentingnya mempelajari Budaya Indonesia yaitu budaya Betawi.
2. Perbaiki *prototype*, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype*. Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut merupakan beberapa perumusan masalah yang dituangkan dalam laporan ini yaitu :

1. Bagaimana menerapkan metode pembelajaran budaya Betawi di SMP Ibu Pertiwi pada kelas VII dengan *Augmented Reality* agar siswa dan siswi memahami materi tentang budaya Betawi ?
2. Bagaimana cara memberikan pembelajaran mengenai budaya Betawi dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* ?
3. Bagaimana teknologi *Augmented Reality* diterapkan dalam pembelajaran budaya Betawi di SMP Ibu Pertiwi ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi untuk memberikan informasi mengenai budaya Betawi di SMP Ibu Pertiwi untuk kelas VII dengan teknologi *augmented reality*.
2. Membuat siswa dan siswi tertarik untuk mempelajari budaya Betawi DKI Jakarta dengan model gambar yang menarik yaitu *3D Object*
3. Membuat media pembelajaran yang interaktif serta membuat siswa-siswi aktif dalam belajar di SMP Ibu Pertiwi kelas VII.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau nilai lebih dan dampak positif sebagai berikut :

1. Meningkatkan pemahaman dan menambah wawasan untuk siswa-siswi mengenai budaya Betawi di DKI Jakarta.
2. Dapat menarik perhatian dan ketertarikan siswa dan siswi dalam mempelajari budaya Betawi di DKI Jakarta.
3. Adanya aplikasi yang menjadi media pembelajaran budaya Betawi dengan *Augmented Reality* untuk siswa dan siswi di SMP Ibu Pertiwi.

1.6 Lingkup Penelitian

1. Membahas proses pembelajaran budaya Betawi di SMP Ibu Pertiwi kelas VII.
2. Menampilkan salah satu budaya Betawi 3 *dimensi* yaitu rumah adat, busana, seni musik, tarian, dan kuliner.
3. Membahas mengenai pembelajaran budaya Betawi dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*.
4. Memuat kuis berdasarkan kegiatan pembelajaran budaya Betawi yang menggunakan level dengan tingkat pemahaman siswa dan siswi.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam laporan ini :

- BAB I PENDAHULUAN**
Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lingkup penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir dalam tugas akhir.
- BAB II LANDASAN TEORI**
Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan pokok pembahasan penelitian sehingga dapat lebih mudah dipahami dan lebih terstruktur.
- BAB III METODOLOGI**
Pada bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, studi kepustakaan, dan dokumentasi.
- BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**
Pada bab ini berisi hasil analisa dan pembahasan mengenai aplikasi yang di rancang serta alur proses aplikasi.
- BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**
Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran terhadap penyusunan tugas akhir.