

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahasa Bali merupakan salah satu bahasa daerah yang hingga saat ini masih terus dilestarikan dengan amat baik oleh masyarakat penururnya terkhusus bagi warga Bali pada umumnya. Bahasa Bali merupakan bahasa ibu atau bahasa utama sebagian besar masyarakat Bali dan digunakan sebagai alat komunikasi dalam berbagai aktivitas di dalam maupun di luar rumah, termasuk berbagai jenis kehidupan sosial masyarakat Bali (Suveta, 2019). Penguatan Bahasa Bali dalam Pendidikan: Bahasa Bali diajarkan di sekolah-sekolah di Bali dan menjadi mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah di Bali. Pasal 1 ayat 6 Keputusan Gubernur Bali Nomor 1 Tahun 2018 menyebutkan muatan lokal adalah mata pelajaran/kursus bahasa Bali yang wajib diajarkan kepada peserta didik pada semua jenjang pendidikan di wilayah Provinsi Bali. Bali yang mengajarkan bahasa daerah atau bahasa Bali di sekolah-sekolah Bali. Tujuan pembelajaran bahasa Bali adalah untuk mengajarkan dan mengembangkan bahasa, aksara, sastra, dan budaya Bali yang inovatif (Semadi, 2019). Untuk mata pelajaran bahasa Bali rata-rata waktu mengajar adalah 2 jam per minggu.

SD Negeri 5 Pujungan merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak di Desa Tibu Dalem, Kecamatan Pujungan, Kabupaten Tabanan, Bali. SD Negeri 5 Pujungan mewajibkan mata pelajaran muatan lokal atau bahasa Bali untuk diajarkan di sekolah. Mata pelajaran bahasa Bali diajarkan mulai kelas I sampai VI. Kegiatan pembelajaran bahasa Bali memuat kompetensi dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran. SD Negeri 5 Pujungan Kelas III memberikan kompetensi inti pada mata pelajaran bahasa Bali yang membahas tentang tulisan Bali khususnya kompetensi dasar 3.4. Menggali informasi dari teks wacana menggunakan aksara Bali sederhana dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Bali lisan dan tulisan. Kompetensi inti ini berisi materi tentang mengenal dan mendemonstrasikan aksara Bali (aksara Wyanjana), mengenal dan mendemonstrasikan Suara Pangange.

Aksara Bali dapat ditulis dalam bahasa Bali, Sansekerta, dan Kawi. Aksara Bali terdiri kurang lebih 18 aksara dasar yang terdiri dari huruf konsonan, tergantung penggunaan bahasa Bali. Arah penulisannya dari kiri ke kanan, aksara Bali biasanya ditulis tanpa spasi. Pada aksara Bali terdapat aksara Wyanjana yang huruf dasarnya mewakili satu suku kata, pada aksara Bali terdapat 18 huruf konsonan. Selain aksara Wyanjana ini, aksara Bali juga menggunakan aksara Pangange Suara untuk pembentukan bunyi vokal pada aksara Bali. Bunyi Pangange terdiri dari huruf e, i, u, é, o.

Pembelajaran bahasa Bali di SD Negeri 5 Pujungan banyak diminati di kalangan siswa, namun siswa kesulitan dalam memahami materi ajar bahasa Bali, sehingga peran guru bahasa Bali adalah menciptakan pembelajaran bahasa Bali yang inovatif agar siswa lebih termotivasi dan berminat mengenal,

mempelajari dan memahami jati diri daerahnya, hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran bahasa Bali dan pembagian angket kepada siswa kelas III SD Negeri 5 Pujungan. Penggunaan perangkat pembelajaran augmented reality merupakan salah satu inovasi pengajaran yang dapat dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Bali (Tresnavati, 2021).

Hal ini terbukti dari observasi awal melalui wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Bali pada tanggal 14 Februari 2023. Hasil wawancara menunjukkan adanya permasalahan dalam tahap pelatihan yaitu alat pengajaran yang digunakan dalam tahap pelatihan belum maksimal. Dalam pengajaran di kelas, buku teks juga hanya digunakan sebagai bahan ajar. Selain itu, terdapat juga beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Bali kelas III SD Negeri 5 Pujungan, antara lain: 1) Dalam tahap belajar di kelas, guru menyajikan materi dalam bahasa Bali dengan menggunakan metode pengajaran tradisional metode ini bahkan sedikit kurang efektif, oleh karena itu, siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajar. Dalam hal ini, khususnya pada materi bahasa Bali, ketika menyampaikan materi, guru pemberi materi tidak menggunakan media dalam tahap penyampaian materinya, melainkan hanya menjelaskannya di depan kelas, dan siswa yang lain hanya menonton saja, dan terkadang siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan materi yang diberikan. 2) Keterbatasan alat visualisasi aksara Bali saat mengenal huruf aksara Bali. 3) Belum adanya alat peraga yang dapat menjadikan lingkungan belajar lebih interaktif dan meningkatkan minat belajar

siswa. 4) Berkurangnya motivasi siswa dalam belajar menulis bahasa Bali. Penurunan motivasi belajar siswa ini menyebabkan perolehan pengetahuan kurang optimal dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, menurunnya motivasi siswa berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar siswa. 5) Menurunnya kinerja siswa dalam memahami aksara Bali dibuktikan dengan tidak menghafalnya dan siswa tidak mampu menulis aksara Bali dengan benar. Model pengajaran yang cocok untuk pembelajaran bahasa Bali adalah model pengajaran Direct Instruction. Model pengajaran Direct Teaching merupakan model pengajaran yang menggunakan pendekatan pengajaran dimana guru menyampaikan pelajaran dengan urutan dan langkah-langkah yang sederhana dan berurutan (Sudarmanto dkk., 2021). Model pembelajaran direct instruction diyakini layak diterapkan di SD Negeri 5 Pujungan.

Observasi awal juga dilakukan terhadap siswa kelas III SD Negeri 5 Pujungan dengan cara menyebarkan angket karakteristik siswa kepada 13 siswa. Hasil temuan menunjukkan bahwa 84,6% siswa menyatakan sangat tertarik dan puas dengan pembelajaran menulis bahasa Bali, namun sebanyak 84,6% siswa menyatakan sangat kesulitan dalam memahami materi pelajaran menulis bahasa Bali yang diajarkan oleh guru. Sebagian besar siswa masih belum memahami materi yang tersedia dan hal ini perlu dilengkapi agar tidak menimbulkan kesenjangan dalam tahap belajar dan pertumbuhan serta perkembangan pengetahuan siswa pada kelas menulis bahasa Bali sehingga dapat menurunkan hasil belajar siswa. 84,6% siswa menyatakan kesulitan memahami materi yang dijelaskan hanya secara teoritis. Berdasarkan hasil

temuan, 13 siswa menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru hanya berupa buku teks sebagai modul dalam pembelajaran aksara Bali, dan guru tidak menggunakan alat peraga saat menyajikan materi pelajaran aksara Bali. Penggunaan alat peraga dipandang perlu dalam tahap belajar aksara Bali. Sebanyak 84,6% siswa menyatakan minatnya menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis bahasa Bali, dan 84,6% siswa menyatakan sangat antusias mengikuti pembelajaran menulis bahasa Bali menggunakan media pembelajaran. Kemudian, 84,6% siswa menyatakan sangat setuju pembelajaran menulis aksara Bali diubah menjadi media pembelajaran augmented reality.

Mengingat permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka solusi yang diusulkan untuk menunjang tahap pembelajaran adalah alat bantu pengajaran augmented reality. Ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Kamiana (2019) bahwa dalam dunia pendidikan, dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap tahap pembelajaran terletak pada pengayaan sumber daya pendidikan dan alat peraga. Hal ini juga telah dikonfirmasi Widiyanti (2021), dalam penelitiannya beliau menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Inilah pentingnya peran teknologi dalam dunia pendidikan untuk menunjang tahap pembelajaran. Saat ini banyak inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah alat pembelajaran Augmented Reality (AR). Penggunaan alat bantu pengajaran

augmented reality, yang dapat digunakan sebagai lingkungan perantara dalam tahap mengajar siswa secara mandiri atau didampingi oleh guru.

Menurut Hasan (2021), menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan sebagai mediator antara guru dan siswa untuk pemahaman materi pendidikan yang efektif dan fungsional. Secara keseluruhan, media pembelajaran memegang peranan penting dalam tahap belajar dan harus dipilih serta digunakan secara tepat untuk menjamin hasil pembelajaran yang optimal. Pemilihan perangkat pembelajaran yang tepat digunakan dalam tahap belajar mengajar mempunyai dampak yang signifikan terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan. Saat ini banyak sekali perkembangan dalam bidang media pembelajaran, salah satunya adalah alat peraga augmented reality. Harapannya dengan penggunaan augmented reality sebagai alternatif pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Keuntungan lain dari penggunaan augmented reality sebagai alat pengajaran adalah alat pengajaran yang digunakan lebih maju dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Dengan Augmented Reality, siswa tetap dapat melakukan pekerjaan secara langsung dengan melihat segala sesuatu sebagaimana adanya di kehidupan nyata, namun dalam bentuk virtual (Mustakim, 2016).

Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata, dan kemudian memproyeksikan objek virtual tersebut menjadi kenyataan secara real time. Augmented reality juga dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur model objek. Augmented reality

bekerja dengan cara memindai simbol-simbol atau yang lebih sering disebut penanda. Komputer mengenali lokasi penanda dan menampilkan objek tiga dimensi virtual pada koordinat yang ditentukan oleh penanda. Terciptanya media pembelajaran Augmented Reality tentunya tidak terlepas dari perangkat lunak yang digunakan, ada beberapa program yang digunakan yaitu Unity 3D, Vuforia dan Blender. Software Unity 3D merupakan software yang digunakan sebagai game engine. Dalam hal ini, Vuforia adalah perpustakaan untuk menyimpan objek dan penanda 3D yang akan direaksikan oleh kamera. Blender adalah perangkat lunak grafis 3D yang digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif, dan video game. Dengan menggunakan media pembelajaran augmented reality sebagai pendongkrak semangat motivasi peserta didik dan penggerak kegiatan belajar siswa apabila penggunaannya dapat dimanfaatkan dengan baik.

Perkembangan perangkat pembelajaran augmented reality telah dikembangkan oleh para peneliti Lestari (2014) berjudul “Pengembangan Kartu Interaktif Belajar Aksara Bali Menggunakan Augmented Reality”. Penelitian ini mengembangkan kartun interaktif untuk pembelajaran menulis bahasa Bali berbasis augmented reality menggunakan Unity 3D dan Vuforia. Pengembangan dijalankan dengan model peneliti adalah SDLC (Software Development Life Cycle), pengembangan yang bermodel SDLC terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis, desain, implementasi, pengujian, pengoperasian dan pemeliharaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu melestarikan kebudayaan Bali khususnya tulisan Bali. Hasil review menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Android dengan menggunakan

Unity 3D dan Vuforia layak, dan tahap penerapannya mengikuti Peta Interaktif Skenario Bali. Namun objek 3D Aksara Bali yang ditampilkan masih bersifat statis dan hanya memvisualisasikan Aksara Bali tanpa menampilkan teknik penulisan Aksara Bali. Oleh karena itu, pengembangan ini akan menggunakan animasi 3D yang dipadukan dengan augmented reality untuk menyampaikan informasi tentang teknik menulis Bali, sehingga memudahkan guru dalam mempelajarinya dan memudahkan siswa dalam mempelajari aksara Bali.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dikatakan perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran interaktif, dimana perangkat pembelajaran bisa mempermudah tenaga pengajar dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pengajaran. Seiring berkembangnya inovasi dalam dunia pendidikan, perangkat pembelajaran interaktif dapat dieksplorasi dan dikembangkan dimana penulis ingin mengimplementasikan gagasannya, dalam bentuk artikel yang berjudul “PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY TEKNIK PENULISAN AKSARA BALI”. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam tahap belajar serta membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran supaya bisa lebih kreatif serta aktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan penafsiran di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bahan ajar guru dalam pengajaran bahasa Bali masih menggunakan metode tradisional atau ceramah yang tentunya kurang efektif.

2. Sumber belajar siswa pada pelajaran bahasa Bali masih sangat terbatas dan hanya bersumber dari buku pelajaran, serta belum adanya alat peraga yang dapat membuat suasana pembelajaran materi aksara Bali menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diuraikan, sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali.

1.5 BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menetapkan batasan-batasan untuk menghindari perluasan gagasan, yaitu:

1. Pengembangan perangkat pembelajaran augmented reality teknik penulisan aksara Bali akan menampilkan informasi penjelas dan teknik penulisan aksara Wyanjana dan Pangangge Suara.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Keuntungan atau manfaat yang dapat diperoleh pada studi ini ialah :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti dapat mengaplikasikan serta mengimplementasikan ilmu yang telah didapat peneliti di perkuliahan, sehingga apa yang telah peneliti pelajari bisa bermanfaat bagi masyarakat khususnya instansi sekolah sebagai lokasi penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Sekolah

Bisa mempermudah guru pada tahap belajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas 3 dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi pembelajaran.

- b. Manfaat Bagi Guru dan Siswa

Perolehan akhir studi ini ialah terciptanya bahan ajar yang supportif interaktif Augmented reality ini yang secara pasti bisa mendongkrak guru pada tahap belajar di kelas. Mampu meningkatkan semangat serta keinginan belajar yang kian tinggi bagi para tenaga didik dikarenakan melalui media ini para peserta didik dapat lebih interaktif dan pembelajaran 2 arah.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Adapun manfaat yang bisa diperoleh oleh peneliti itu sendiri ialah peneliti bisa menerapkan ilmu, pengetahuan, maupun skill yang telah didapatkan selama menimba ilmu di kampus serta turut serta dalam mengembangkan media belajar yang dapat memiliki banyak manfaat.

