

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia negara yang kaya dengan keanekaragaman budaya, berdasarkan Undang-Undang No. 5 tahun 2017 menegaskan tujuan pemajuan kebudayaan dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, membangun, dan melestarikan kebudayaan nasional. Pemajuan kebudayaan berdampak positif pada kesejahteraan dan perekonomian masyarakat. Salah satu aspek yang diperhatikan dalam pemajuan kebudayaan adalah kesenian, khususnya pengembangan dan pelestarian kesenian tradisional seperti wayang. Wayang adalah budaya dan warisan leluhur yang kaya akan makna dan nilai-nilai filosofis bagi kehidupan manusia Indonesia pada umumnya dan Jawa secara khusus (Ronaldo, 2023).

Terdapat beberapa macam wayang yang ada di Indonesia, di antaranya wayang purwa, wayang golek, wayang krucil, wayang beber, wayang gedog, wayang suluh, wayang titi, wayang orang, dan wayang wahyu. Selain jenis-jenis wayang tersebut, ada juga variasi wayang lainnya di Indonesia seperti Wayang Sadat, Wayang Banjarnegara, Wayang Rumpit, dan lain-lain. Setiap jenis wayang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri dalam bentuk boneka, cerita yang ditampilkan, dan tata cara pertunjukannya.

Wayang yang paling terkenal di Indonesia terutama di Kabupaten Banyuwangi adalah Wayang Purwa atau Wayang Kulit, yang berasal dari Jawa. Wayang Kulit menggunakan boneka kulit yang diproyeksikan ke layar putih dan diterangi oleh lampu. Cerita dalam pertunjukan Wayang Kulit umumnya berasal dari epik Ramayana dan Mahabharata, serta cerita-cerita lain dalam mitologi Hindu. Dari kisah wayang kulit tersebut dapat dipetik nilai moral, pendidikan maupun nilai budi pekerti. Wayang Kulit merupakan warisan budaya dunia yang telah diakui oleh Organisasi Ilmiah Pendidikan dan Budaya PBB (UNESCO) pada tanggal 17 November 2003 (D.P.Prabowo dkk., 2021). Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan masuknya budaya asing ke Indonesia membuat kesenian wayang kulit semakin sepi peminatnya.

Perolehan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu dalang wayang kulit di kabupaten Banyuwangi menyatakan bahwa pagelaran wayang kulit hanya ada pada bulan tertentu dan kebanyakan penonton wayang kulit dari orang lansia. Dengan kemajuan teknologi zaman sekarang diharapkan dapat menarik generasi muda belajar kesenian terutama dalam wayang kulit.

Di jenjang pendidikan formal sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa jawa terdapat pelajaran tentang wayang pada chapter kebudayaan jawa yang didukung dengan kurikulum pendidikan 2013, namun terbatasnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh karena materi serta metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton, hal ini menyebabkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru (Magdalena dkk., 2020). Perolehan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu guru Bahasa jawa SDN 3 Barurejo di kabupaten Banyuwangi siswa dalam belajar wayang kulit rendah padahal pada kurikulum pendidikan 2013 mata pelajaran bahasa jawa mempelajari tokoh wayang kulit, karena kurangnya media yang memumpuni untuk siswa sehingga siswa kebingungan saat ada soal maupun pelajaran tentang tokoh wayang kulit.

Untuk membuat pembelajaran tentang wayang kulit lebih menarik generasi muda terutama anak-anak peran teknologi sangat penting. Teknologi telah mengalami perkembangan yang luar biasa dan menjadi bagian penting dalam pendidikan. Anak-anak saat ini terlibat secara aktif dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran anak sangatlah relevan. Di lingkungan sekolah, anak-anak dapat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, seperti permainan interaktif dan menarik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan (Prabowo & Ullumudin, 2021) dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode CNN berbasis VGG16 telah berhasil mencapai tingkat akurasi sebesar 86%. Berdasarkan hasil tersebut, sebuah model prototipe telah dikembangkan untuk membantu masyarakat dalam mengenali karakter-karakter wayang kulit pada platform dekstop. Namun suatu cara untuk melestarikan atau mengenalkan kebudayaan kepada masyarakat dengan

cara yang mudah dipahami yaitu dengan melalui aplikasi pada telepon pintar (Pratama, 2021). Dari permasalahan tersebut penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit dengan metode *Convolutional Neural Network* (CNN) menggunakan salah satu arsitektur yaitu mobilenet pada platform mobile atau telepon pintar secara real time sehingga diharapkan media pembelajaran wayang kulit dapat menarik minat generasi muda untuk lebih aktif belajar dan melestarikan budaya wayang kulit di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit menggunakan metode *Convolutional Neural Network* berbasis mobilenet?
- b. Bagaimana tingkat akurasi media pembelajaran dalam mendeteksi tokoh wayang kulit?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit menggunakan metode *Convolutional Neural Network* berbasis mobilenet.
- b. Mengetahui tingkat akurasi media pembelajaran dalam mendeteksi tokoh wayang kulit.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit dapat membantu siswa dalam mempelajari wayang kulit.
- b. Media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit dapat menjadi alternatif bagi siswa untuk lebih mengenal tokoh wayang kulit.
- c. Media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit dapat membantu proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran bahasa jawa tentang materi wayang kulit.

1.5 Batasan Masalah

- a. Penelitian ini hanya berfokus pada kisah wayang kulit mahabarata yaitu tokoh pandawa dan punokawan pada buku mata pelajaran bahasa jawa chapter kebudayaan jawa dengan kurikulum pendidikan 2013.

- b. Studi kasus untuk media pembelajaran ini pada Sekolah Dasar Negeri 3 Barurejo.