

OMAR-CARD: TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA PERMAINAN BERBASIS KARTU PUZZLE UNTUK MELESTARIKAN TRADISI OMED-OMEDAN

Ni Putu Eka Kismayanti¹, I Putu Agus Adi Putra¹, Kadek Melya Dewi¹,
I Wayan Madiya S.Pd., M.Pd²

¹Siswa SMA Negeri Bali Mandara, Kubutambahan, Buleleng, Bali 3435052, Tel/Fax;
085847262179, e-mail: ekakismayanti21127@smanbalimandara.sch.id

²Guru Pembimbing SMA Negeri Bali Mandara, Kubutambahan, Buleleng, Bali 3435052,
Telp/Fax: 087860869666, e-mail: iwmadiya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemberitaan di media massa khususnya pemberitahuan untuk konsumsi masyarakat yang menyatakan bahwa pelaksanaan tradisi omed-omedan hanya memunculkan aspek sensualitasnya sehingga banyak diantara anak-anak yang menjadikan tradisi tersebut sebagai lelucon semata, dikarenakan mereka kurang paham akan makna dari adanya tradisi ini. Tujuan dari penelitian ini untuk, 1) Mendeskripsikan desain dan mekanisme dari OMAR-CARD 2) Mendeskripsikan dampak yang dihasilkan dari pengenalan dari adanya OMAR-CARD 3) Mendeskripsikan kelayakan penerapan yang dihasilkan dari OMAR-CARD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang dilaksanakan di SMA Negeri Bali Mandara. Data diolah berdasarkan pendekatan deskriptif kualitatif dan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme penerapan tradisi omed-omedan berawal dari penyusunan kepingan-kepingan puzzle sehingga membentuk puzzle yang utuh, terdapat sebuah pertanyaan yang nantinya jawaban dari pertanyaan tersebut dapat dicari melalui scan *QR code* yang telah dibentuk dari susunan puzzle. Dampak dari inovasi ini dipandang sangat membantu dalam masa pengenalan tradisi omed-omedan dan membantu peningkatan rasa cinta budaya lokal, selain itu media yang digunakan juga sangat diminati oleh pemain karena di pandang menarik dan sangat membantu. Berdasarkan uji kelayakan, permainan ini dinilai sangat layak diimplementasikan dan peneliti berharap inovasi yang telah diciptakan dapat membantu masyarakat dengan maksimal dalam pengenalan tradisi omed-omedan.

Kata Kunci: Omed-omedan, *Augmented reality*, dan Permainan kartu puzzle

ABSTRACT

*The background of this research is the coverage in the mass media, especially those which state that it is for public consumption which states that the implementation of the omed-omedan tradition only raises the sensuality aspect so that many of the children make this tradition a mere joke because they do not understand the meaning of this tradition. The aims of this study are to, 1) Describe the design and mechanism of OMAR-CARD 2) Describe the impact resulting from the introduction of OMAR-CARD 3) Describe the feasibility of implementing the resulting OMAR-CARD. This research is a type of R&D research conducted at Bali Mandara State Senior High School. The data is processed based on a qualitative descriptive approach and a quantitative descriptive approach. The results of the study show that the mechanism of implementing the omed-omedan tradition begins with the arrangement of the puzzle pieces so that they form a complete puzzle, there is a question which later the answer to the question can be searched for through a scan of the *QR code* that has been formed from the puzzle arrangement. The impact of this innovation is seen as very helpful during the introduction of the omed-omedan tradition and helps to increase a sense of love for local culture, besides that the media used is also in great demand by players because it is seen as interesting and very helpful. Based on the feasibility test, this game is considered very feasible to implement and the researchers hope that the innovations that have been created can maximally help the community in introducing the omed-omedan tradition.*

Keywords: omed-omedan, *augmented reality*, and puzzle card

PENDAHULUAN

Indonesia adalah sebuah negara yang kental akan kebudayaannya, setiap daerah yang ada di Indoneisa memiliki ciri khas dan kebudayaannya tersendiri. Salah satu provinsi yang kebudayaan unik dan tidak terdapat didaerah lain adalah Provinsi Bali. Bali adalah sebuah pulau yang memiliki beragam nilai seni dan budaya sehingga menjadikan Bali sebagai pulau budaya di berbagai tempat. Nilai adiluhung terkandung melalui filosofi dan beragamnya kebudayaan yang menjadikan Bali, bukannya hanya memiliki satu kebudayaan melainkan ribuan kebudayaan di berbagai aspek dan sendi kehidupan (Dewi, 2021). Kebudayaan yang dikemas sebagai bentuk wisata budaya di Bali yakni tradisi omed-omedan yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Sesetan, Denpasar.

Tradisi omed-omedan dipentaskan sehari setelah Nyepi karena tradisi omed-omedan adalah simbolisasi sima karma atau dharma santhi antara warga KajeSesetan dengan sekitarnya. Tradisi tersebut menjadi warisan leluhur yang sampai saat ini masih tetap dilestarikan dan patut untuk dikembangkan karena banyak mengandung nilai-nilai positif seperti nilai gotong royong dan kebersamaan (Ambarnuari, 2022). Menurut Gusti Ngurah Oka Putra menyatakan bahwa rangkaian pelaksanaan tradisi omed-omedan adalah pertama sebelum dilakukannya tradisi ini diawali dengan persembahyangan bersama anatar peserta untuk mohon keselamatan dan kelancaran selama acara berlangsung, kemudian dibuka dengan tari-tarian sakral dan ditutup dengan persembahyangan untuk mengucapkan terimakasih kepada Ida Sang Hyang Windhi Wasa, karena acara omed-omedan diberikan kelancaran. Kegiatan ritual yang dilakukan pada tradisi omed-omedan

menjadi bentuk wujud syukur masyarakat Desa Sasetan kepada tuhan karena selalu dilindungi dan lingkungan dijauhkan dari marabahaya.

Namun, dewasa ini seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, satu-persatu tradisi yang ada di Bali kian terancam punah salah satu tradisi tersebut adalah omed-omedan (Setiawan, 2018). Tidak hanya itu, pemberitahuan di media massa khususnya pemberitahuan untuk konsumsi masyarakat di luar Bali disebutkan bahwa omed-omedan merupakan “tradisi ciuman” sebuah pemberitaan misalnya memberi judul beritanya “Tradisi Omed-omedan Ciuman Massal di Bali”, atau dalam suatu pemberitaan berbahasa Inggris disebutkan “*Omed-Omedan, the kissing ritual of Sasetan*”. Hal tersebut terjadi karena masyarakat khususnya anak-anak kurang paham dengan tradisi omed-omedan sehingga aspek romantisme serta aspek sensualitasnyalah yang menjadi pusat perhatian. Karena sesungguhnya tradisi Bali selalu melibatkan dua unsur yaitu laki-laki dan perempuan, sehingga jelas tradisi omed-omedan berkaitan dengan konsepsi rwa bhineda dan purusa- pradhana yang sangat kental dalam kebudayaan Bali.

Masalah yang dihadapi tak hanya menurunkan rasa cinta terhadap budaya lokal, melainkan meningkatkan persepsi negatif dari anak-anak SMP terhadap tradisi omed-omedan sehingga mereka yang awam dengan tradisi ini beranggapan bahwa tradisi ini hanya sebagai lelucon semata. Pemerintah daerah pun sudah turut ambil bagian dalam pembenahan persepsi miring tersebut namun menurut I Nyoman Suparta Jaya selaku warga asli Desa Sasetan, jika ada oknum yang mencela tradisi omed-omedan oknum tersebut akan kena karma atau dalam Bahasa Bali disebut sisipan. Dari permasalahan tersebut peneliti memanfaatkan

perkembangan teknologi dengan menggunakan media *augmented reality* guna memperlihatkan dan membenahi persepsi negatif masyarakat khususnya anak-anak SMP. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda virtual dua dimensi dan tiga dimensi menjadikan sebuah dimensi yang nyata di lingkungan kita dan memproyeksikan benda-benda virtual secara *real time* dengan ponsel android. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka penulismelakukan penelitian dengan judul “OMAR-CARD: Teknologi *Augmented Reality* Pada Permainan Berbasis Kartu Puzzle Untuk Melestarikan Tradisi Omed- omedan”. Media ini merupakan media pembelajaran berbentuk puzzle bergambarkan tradisi Bali yaitu omed-omedan. Puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi kepingan gambar yang bertujuan mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berpikir. Puzzle jga dijadikan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan disekolah karena puzzle biasanya disukai oleh para anak-anak serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir. Dengan media ini, diharapkan masyarakat khususnya anak-anak dapat mengerti danmemahami lebih mendalam tentang tradisi omed-omedan ini.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dan mekanisme dari OMAR-CARD?
2. Bagaimana dampak yang dihasilkan dari OMAR-CARD?
3. Bagaimana kelayakan penerapan yang dihasilkan dari OMAR-CARD?

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan desain dan mekanisme dari OMAR-CARD
2. Mendeskripsikan dampak yang dihasilkan dari OMAR-CARD
3. Mendeskripsikan kelayakan penerapan yang dihasilkan dari OMAR-CARD

Kegunaan dari adanya penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu: manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mampu untuk memperkenalkan tradisi omed-omedan dengan memanfaatkan *augmented reality* agar menarik generasi milenial dan manfaat praktis penelitian ini adalah (1) Bagi peneliti, mampu untuk mamadukan antara kemajuan teknologi agar tradisi di Bali dapat dilestraikan. (2) Peneliti lain, yaitu menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti untuk menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang di hadapi secara nyata ataupun untuk dikembangkan lebih luas lagi. (3) Anak-anak SMP dapat mengetahui makna dari adanya tradisi omed-omedan melalui *augmented reality*.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di bentuk seperti di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

H₀= Teknologi *augmented reality* pada permainan berbasis kartu puzzle untuk melestarikan tradisi omed-omedan sudah bisa bermanfaat

H₁= Teknologi *augmented reality* pada permainan berbasis kartu puzzle untuk melestarikan tradisi omed-omedan sudah bisa bermanfaat tidak dapat bermanfaat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Karangka Konsep

Diagram alir dari penelitian ini dilandasi oleh permasalahan sosial yang dihadapi bahwa tradisi omed-omedan terancam akan punah, hal ini dikarenakan banyak generasi muda yang menganggap bahwa tradisi omed-omedan merupakan tradisi ciuman massal yang terkesan memunculkan aspek romantisme serta aspek sensualitas bahkan para masyarakat dari luar menamainya dalam Bahasa Inggris "*Omed-Omedan, the kissing ritual of Sesetan*". Jika permasalahan tersebut terus dibiarkan secara terus-menerus akan menimbulkan dampak yang buruk terhadap pelestarian tradisi omed-omedan di Bali dan tidak banyak juga generasi muda malah meremehkan tradisi ini. Media ini merupakan media pembelajaran berbentuk puzzle bergambarakan tradisi bali yaitu omed-omedan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dari tanggal 1 Oktober-20 Desember 2022, yang bertempat di Desa Adat Kaja Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Madya, Provinsi Bali.

Sumber Data

Penggunaan data pada penelitian ini merupakan data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh saat melakukan wawancara dan

dan data kuesioner yang disebar kepada anak-anak SMP. Data sekunder dikumpulkan berdasarkan proses membaca jurnal-jurnal. Alat yang diperlukan pada penelitian ini adalah HP, komputer, aplikasi *MYWEBAR*, dan kartu puzzle.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak SMP sebagai pengguna serta 4 orang ahli validator dan target awal dari penelitian pengenalan tradisi omed-omedan berbasis *augmented reality*. Objek penelitian ini adalah tradisi omed-omedan melalui permainan puzzle berbasis *augmented reality*

Metode Pemerolehan Data

a) Adapun jenis-jenis 4D yang digunakan sebagai berikut.

***Define* (Pendefisian)**

Pada tahap ini dilaksanakan pendefisian dari data yang didapatkan berupa pendahuluan yang meliputi analisis kebutuhan (identifikasi masalah dan pengumpulan data pendukung), studi literatur, kemudian akan dilakukan perumusan masalah dan analisis tujuan pengembangan media yang digunakan.

***Design* (Perancangan)**

Pada tahap ini dilaksanakan perancangan desain tampilan fisik kartu puzzle dan *augmented reality* serta konten yang disesuaikan berdasarkan tujuan dari terangkatnya ide permainan kartu. Pembuatan desain media *augmented reality* dan kartu berisi pertanyaan-pertanyaan terkait tradisi omed-omedan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan bertujuan untuk menciptakan, mengembangkan dan menguji produk yang akan digunakan. Pembuatan permainan kartu ini akan melibatkan media *augmented reality* dan akan dilaksanakannya pengujian validasi guna mencari keefektifan dan kekurangan dari media yang akan digunakan. Pada tahap ini juga dibagikan kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap keefektifan metode yang digunakan. Para anak-anak SMP nantinya akan diberikan *pre-test* guna menguji persepsi masyarakat tentang tradisi *omed-omedan* setelah itu, akan diberikan *post-test* sebagai pembuktian dan pembenahan dari persepsi miring masyarakat luar tentang tradisi *omed-omedan*.

Desseminate (Penyebaran)

Tahap *desseminate* adalah tahapan akhir pengembangan yaitu persebaran kartu yang telah dibuat berbasis media *augmented reality* yang bertujuan agar media dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat. Sebelum kartu ini disebarkan peneliti akan menguji permainan kartu yang berbasis media *augmented reality* disebarkan ke masyarakat khususnya anak-anak SMP.

b) Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu:

- 1) Studi pustaka, dengan mencari referensi yang berkaitan langsung kepada *augmented reality* dan tradisi *omed-omedan*.
- 2) Kuesioner/angket, teknik ini dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan kepada responden atau masyarakat.

- 3) Wawancara, teknik ini dilakukan melalui bertatap muka dan memberikan beberapa pertanyaan secara langsung dengan narasumber mengenai permasalahan yang diangkat.
- 4) Kuesioner validitas, memberikan kuesioner kepada 4 orang ahli validator yaitu 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media.

Teknik Analisis Data

Data ini didapatkan melalui pendekatan deskriptif kualitatif dan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pada tahap pertama dari pengembangan R&D dengan model 4D yaitu dengan tahap pendefinisian sebuah data yang didapatkan, tahap kedua yaitu *desain* yaitu sebuah proses pembuatan desain AR dan kartu, selanjutnya tahap ketiga *development* yaitu tahap pengembangan media kartu berbasis AR yang digunakan, serta *desseminate* yaitu tahap penyebaran atau pengimplementasian media yang digunakan berfungsi dengan baik atau tidak.

1. Presentasi hasil uji validasi media dan ahli materi dihitung dengan rumus.

$$Presentase = \frac{\text{score diperoleh}}{\text{score maksimal}} \times 100\%$$

Uji validasi ini dilakukan guna mengukur kevalidan instrumen penelitian yang di angkat.

Tabel 1.
Rentang Presentasi Dan Kriteria Kualitatif Kuesioner *Augmented Reality*

Rentang Presentasi (%)	Kriteria Kualitatif
81 < p ≤ 100	Sangat Layak
63 < p ≤ 81	Layak
43 < p ≤ 25	Kurang Layak
25 < p ≤ 43	Tidak Layak

2. Data kuesioner anak-anak SMP dan warga yang berupa tanggapan/penilaian UI/UX pada inovasi *augmented reality*. Kuesioner terdiri 15 butir pertanyaan dan tanggapan positif dan negatif dengan pilihan skor pada skala likert. Bentuk jawaban yang di berikan pada skala *likert* adalah “Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju”

Tabel 2.
Indikator Pertanyaan Kuesioner

No	Indikator	Pertanyaan		Total
		Positif	Negatif	
1	Kemenarikan tampilan desain			15 butir
2	Kualitas isi dan desain			15 butir
3	Kebermanfaatan			15 butir

3. Masing-masing nilai memberikan respon dan partisipasi dari pendapat pengguna terhadap setiap pertanyaan yang ada, direpresentasikan sebagai berikut.

Tabel 3.
Rentang Presentase dan Kriteria Validasi Skala Likert

Kriteria	Presentasi	Nilai
Sangat layak	85%-100%	5
Layak	70%-85%	4
Cukup Layak	54%-69%	3
Kurang Layak	37%-53%	2
Tidak Layak	20%-36%	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambaran Umum Desain OMAR-CARD

Augmented Reality omed-omedan dikembangkan untuk menyingkirkan persepsi anak-anak SMP terkait informasi yang menyatakan bahwa tradisi ini hanya menekankan sifat romantisme dan porno, dengan adanya inovasi ini membantu untuk memperkenalkan dan melestarikan tradisi omed-omedan kepada masyarakat luar. Objek tradisi ini terdapat di Banjar Adat Kaja Sasetan Denpasar Selatan, pada permainan puzzle ini akan menampilkan informasi mengenai tradisi omed-omedan dalam bentuk 3D yang dilengkapi dengan video dan audio.

Desain Kartu OMAR-CARD

Desain kartu menggambarkan garis besar dari model dan fungsi kartu pada augmented reality omed-omedan yang dikembangkan. Desain kartu bagian depan berisi ilustrasi tradisi omed-omedan disertai *QR code augmented reality*. Desain kartu bagian belakang berisi satu buah pertanyaan dan panduan cara bermain *game* kartu puzzle. Jenis bahan yang digunakan dalam pembuatan kartu yaitu karton *board*. Jenis karton ini adalah cukup tebal dan sering digunakan sebagai bahan pembuat sampul *hardcover*, sehingga sangat cocok digunakan dalam pembuatan kartu, karena tidak mudah rusak serta tahan terhadap air. Selain itu kartu yang dibuat sebanyak 10 buah kartu dengan desain yang beragam dan pertanyaan yang berbeda.

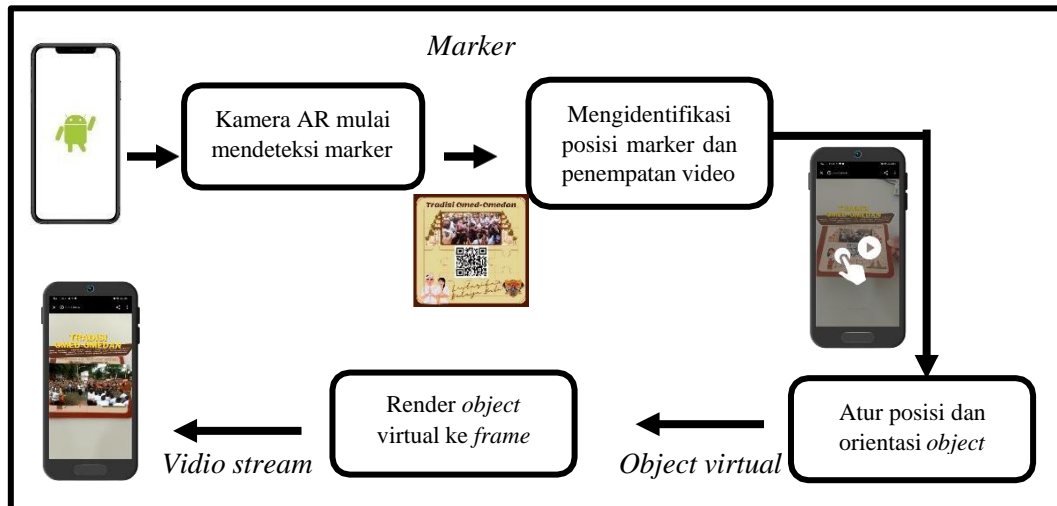


Gambar 1. Desain OMAR-CARD Bagian Depan Dan Belakang
Sumber: dokumentasi pribadi

Mekanisme Dari Permainan OMAR-CARD

Pada tahap pertama, anak-anak berkumpul untuk bermain kartu puzzle. Tahap kedua, anak-anak dapat menyusun kepingan-kepingan kartu untuk membentuk gambar puzzle yang utuh dan menemukan *QR code* AR. Tahap ketiga, anak-anak dapat melakukan scan *QR marker* AR melalui HP android dengan menggunakan menu kamera *google lens*. Tahap keempat, anak-anak dapat menekan link untuk mengakses *augmented reality* tradisi omed-omedan. Anak-anak dapat menonton video yang dilengkapi dengan audio mengenai tradisi omed-omedan sehingga dapat meningkatkan wawasan mereka terkait tradisi omed-omedan. Anak-anak dapat menemukan jawaban yang tepat dari pertanyaan yang diberikan saat awal permainan. Apabila jawaban yang dilontarkan salah maka salah satu anak akan mendapatkan tantangan untuk menyebutkan salah satu tradisi dan budaya yang ada

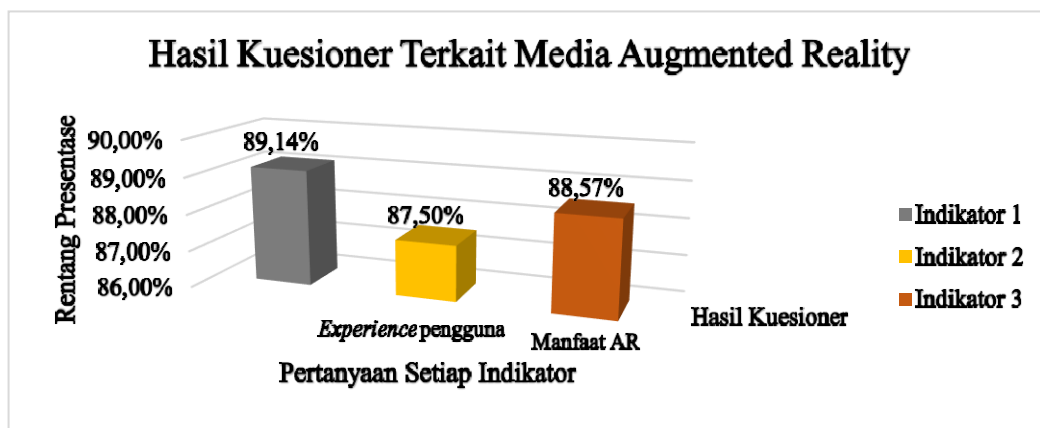
di Bali. Hal ini dapat meningkatkan pengetahuan serta kepedulian anak terhadap tradisi dan budaya Bali.



Gambar 2. Mekanisme Permainan OMAR-CARD
 Sumber: dokumentasi pribadi

Hasil Kuesioner Yang Dihasilkan Dari OMAR-CARD

Dari penyebaran kuesioner yang telah diberikan kepada anak-anak, adapun beberapa indikator dalam perumusan pertanyaan dapat dilihat melalui grafik di bawah ini.

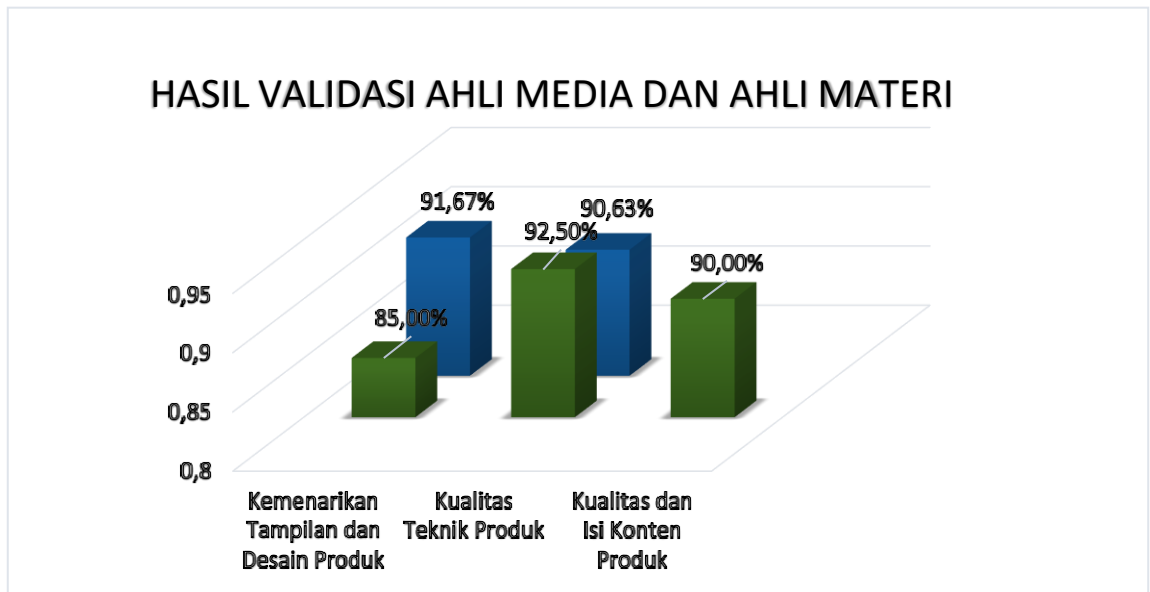


Gambar 3. Hasil Kuesioner Terkait Media Augmented Reality
 Sumber: dokumentasi pribadi

Pada indikator 1 menjelaskan tentang desain dari *augmented reality* yang akan ditampilkan pada bentuk kepingan puzzle yang nantinya akan disusun sehingga berbentuk puzzle utuh kemudian akan ada *scan QR code* yang ada pada kartu mendapatkan rentang nilai dari responden sebesar 89,14% setelah itu indikator 2 menjelaskan tentang pengalaman baru yang didapatkan setelah bermain puzzle berbasis teknologi modern ini mendapatkan rentang nilai dari responden sebesar 87,50% dan pada indikator 3 menjelaskan tentang kebermanfaatan dari permainan puzzle berbasis *augmented reality* ini dan juga akan menambah wawasan terkait budaya-budaya lokal seperti tradisi omed-omedan dengan rentang nilai sebesar 88,75%. Dari ketiga indikator pertanyaan dalam kuesioner dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh sudah memenuhi rentang presentase dari uji kelayakan penerapan metode sangat layak untuk diterapkan dalam masyarakat.

Hasil Uji Validasi Dari Kelayakan Penerapan OMAR-CARD

Berdasarkan hasil uji validitas bersama ahli materi yaitu I Nyoman Gede Agus Jaya Saputra, S.E., M.M seorang dosen dari sebuah Kampus Polteknik Pariwisata Bali, I Nyoman Suparta Jaya selaku warga Desa Sesetan, dan Dewa Gede Aditya Sanjaya serta I Gede Bintang Arya Budaya selaku ahli media. Hasil dari data yang dikumpulkan melalui lembar validitas yang telah dibagikan kepada ahli media dan ahli materi dapat dilihat melalui gambar grafik berikut.



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi
Sumber: dokumentasi pribadi

Berdasarkan gambar grafik di atas dijelaskan bahwa menurut para ahli yaitu ahli media dan ahli materi menjelaskan tentang inovasi ini berada pada rentang nilai sangat layak diimplementasikan. Pada rentang nilai dari ahli media yaitu sebanyak 90% dapat dinyatakan bahwa media yang digunakan sudah tepat dan cara menginovasiannya sudah sangat bagus. Pada rentang nilai dari ahli materi yaitu sebanyak 90% dapat dinyatakan bahwa pendefinisian serta pendeskripsian materi dari tradisi omed-omedan ini sudah cukup bagus dan menyeluruh mulai dari pendefinisian sejarah, perkembangan, pelaksanaan, serta beberapa materi lainnya sudah bagus. Inovasi ini juga sudah didukung oleh para ahli media untuk dikembangkan lebih inovatif serta mampu diimplementasikan secara mudah di masyarakat. Dari beberapa aspek pertanyaan yang diberikan dalam lembar validasi tersebut didapatkan beberapa kegemaran dari setiap bidang indikator yaitu ahli media berupa kualitas teknik produk dan ahli materi berupa kemenarikan tampilan dan desain produk. Aspek validasi tersebut yang didapatkan dari ahli media dan ahli

materi kemudian diolah. Selanjutnya, data yang didapatkan sebanyak 92,50% dari presentasi ini dapat diinterpretasikan bahwa permainan kartu puzzle dengan media *augmented reality* valid dan layak untuk diimplementasikan.

Pembahasan

Mekanisme Dari OMAR-CARD

Penelitian ini difokuskan untuk mengeksplorasi bagaimana suatu *interface* dibuat sehingga memungkinkan untuk terjadinya penggabungan/perpindahan yang tak terlihat, sebagai contoh realitas nyata dan AR dalam setting yang berkolaborasi. Kartu yang nantinya akan menjadi media digunakan sebagai media marker yang akan dipergunakan saat scan guna menampilkan video yang telah dibuat. Cara penampilan video di AR dapat diakses dengan menggunakan aplikasi *google lens*. Pengembangan inovasi AR ini dibantu dengan peranti *MYWEBAR*. Dalam penggunaan peranti ini ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan yaitu sebagai contoh analisis, perancangan, implementasi, dan uji coba. Pada tahap pengujian ini dilakukan dengan pengujian sisi struktural dan fungsional. Penerapan tradisi omed-omedan melalui permainan OMAR-CARD dijelaskan dari segi permainan kartu yang akan disusun oleh anak-anak sehingga membentuk puzzle yang utuh. Setelah puzzle tersebut tersusun anak-anak akan mendapatkan sebuah pertanyaan kemudian jawaban dari pertanyaan yang diberikan akan dijelaskan dengan cara anak-anak dapat melakukan *scan QR code* yang telah disediakan di puzzle yang telah tersusun kemudian akan muncul sebuah video.

Dampak Yang Dihasilkan Dari OMAR-CARD

Peneliti menyadari bahwa masih kurangnya artikel yang membahas mengenai teknologi *augmented reality* dalam bidang pembelajaran, maka penelitian ini dikhususkan untuk menjelaskan bagaimana peranan AR dalam media kartu yang akan dipergunakan dalam uji coba peningkatan rasa cinta budaya lokal. Dalam perumusan pertanyaan-pertanyaan kuesioner adapun indikator yang digunakan adalah pada indikator 1 dijelaskan tentang desain dari AR itu sendiri, pada indikator 2 menjelaskan tentang *experience* pengguna AR, dan indikator 3 adalah kebermanfaatan penerapan AR di tradisi omed-omedan. Dari indikator di atas dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai contoh indikator. Dampak dari penerapan permainan OMAR-CARD adalah melatih daya pikir anak-anak untuk lebih kreatif bisa menyusun puzzle tersebut secara utuh, menumbuhkan serta memperkuat rasa cinta terhadap budaya lokal terkhususnya budaya Bali. Manfaat lain dari penelitian ini dapat menjadi model pembelajaran terbaru bagi anak-anak sehingga mereka tidak cepat bosan. Penggabungan antara obyek nyata dengan dunia virtual memberikan dampak yang sangat berkesan dan bermakna secara kontekstual. AR memungkinkan pengguna melihat obyek nyata secara virtual, obyek yang sekiranya cocok dimasukkan dalam penampilan AR berupa gambar, video, model 3D, suara, maupun animasi. Lebih menariknya, obyek-obyek virtual ini akan dianggap hidup oleh pengguna karena penampilan nyata dalam media virtual tersebut. Penggunaan teknologi AR dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dalam pembelajaran serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran akan lebih cepat (Khairunnisa, Aziz. 2021).

Pengujian Terhadap Kelayakan OMAR-CARD

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and development* serta metode kualitatif dan kuantitatif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) melakukan analisis data, 2) melakukan perencanaan pengembangan, 3) merancang kartu yang akan dipergunakan, 4) melakukan uji coba langsung kepada 5 orang sekaa truna truni, 5) melakukan pengambilan dokumentasi, 6) melakukan uji coba luas dengan responden lain. Pada penelitian ini melibatkan 2 orang ahli media yaitu Dewa Gede Aditya Sanjaya yang akan membantu dalam pengujian validitas *augmented reality* yang akan dikembangkan, kami juga melibatkan beberapa orang siswa kelas XI SMAN Bali Mandara sebagai sampel pembantu dari luar untuk menguji kepraktisan inovasi yang dikembangkan. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *game* OMAR-CARD. Pengujian kelayakan media *augmented reality* akan melalui uji validasi dari beberapa ahli materi dan ahli media. Uji validasi ini dilakukan untuk menguji atau mengukur kevalidan dari media *augmented reality*. Instrumen dikatakan valid jika media yang digunakan cocok atau sesuai dengan kebutuhan dari penelitian. Pengujian validitas diujikan kepada anak-anak SMP. Seluruh indikator dari masing-masing variabel partisipasi adalah valid karena setiap item pertanyaan memiliki nilai yang nantinya akan dijadikan sebuah grafik. Data yang diperoleh nantinya pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang kemudiandikonversikan menjadi data kualitatif melalui kategorisasi data.

Simpulan dan Saran

Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang bisa disampaikan dalam penelitian ini adalah.

1. Mekanisme kerja dari OMAR-CARD ini adalah menggunakan android. Perangkat *software* yang dibutuhkan dalam pengimplementasian AR ini adalah *MYWEBAR* dan aplikasi AR itu sendiri. Anak-anak akan menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi bentuk secara utuh. Selanjutnya anak-anak dapat menggunakan aplikasi AR yang sudah terintegrasi dengan puzzle dengan melakukan *scanning*.
2. Dampak yang dihasilkan oleh permainan ini bagi masyarakat Desa Sasetan adalah peningkatan rasa cinta terhadap budaya omed-omedan yang dimiliki dan membantu dalam proses pengembangan pariwisata di Desa Sasetan. Dampak bagi masyarakat luas adalah dapat membantu mengenalkan tradisi omed-omedan yang unik dan akan menjadi ikon bagi wilayah Denpasar Selatan.
3. Dari kelayakan penerapan permainan kartu berbasis AR ini dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan di Desa Sasetan, karena rentang nilai yang didapatkan dari penyebaran lembar validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan 90% rata-rata nilai yang didapatkan.

Saran

Merujuk pada kendala-kendala yang ditemukan dalam proses penelitian ini maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Permainan kartu puzzle berbasis *augmented reality* merupakan permainan yang menggabungkan teknologi dengan permainan yang manual, sehingga diharapkan nantinya disediakan sebuah website tentang aplikasi ini.
2. Diharapkan untuk kedepannya permainan kartu berbasis *augmented reality* dapat membantu pengenalan tradisi *augmented reality* serta membantu dalam pemahaman terkait tradisi yang ada di Bali.
3. Diharapkan permainan kartu berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan sikap rasa cinta budaya lokal, rasa bersyukur terhadap budaya yang dimiliki dan menjadikan tradisi omed-omedan sebagai daya tarik yang menarik wisatawan.

References

- Ambarnuari, A. A. R. A. & M., 2022. Nilai Estetika Tradisi Omed-omedan Di Banjar Kaja, Kelurahan Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan. *Jurnal Filsafat Sanjiwani*, Volume 13, p. 166.
- Aprianti, N. P. A. S. N. & A., 2021. Aktivitas Komunikasi Ritual Pada Tradisi Omed-Omedan Banjar Kaja Sesetan Denpasar Bali. *Jurnal Administrasi Publik*, Volume 6, p. 2.
- Aziz, S. K. & T. A., 2021. Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, Volume 3, p. 55.
- Dewi, I. W. T. G. & N. P. D. U., 2021. Tradisi Omed-Omedan Sebagai Bentuk Wisata Budaya Bagi Dunia Pariwisata Di Bali. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, Volume 2, p. 84.
- Halimah, N. N., 2021. Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Siswa. *Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, Volume 10, p. 497.
- I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, & ., I. K. S., 2018. BALIK LAYAR MEDIA VISUAL TRADISI OMED-OMEDAN. *JURNAL STUDI DESAIN*, Volume 1, p. 27.
- I Wayan Tirta Gunawijaya & Ni Putu Dian Utami Dewi, 2021. Tradisi Omed- Omedan Sebagai Bentuk Wisata Budaya Bagi Dunia Pariwisata Di Bali. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, p. 84.