

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan musik memegang peranan penting dalam pengembangan holistik siswa sekolah dasar. Musik tidak hanya mengajarkan tentang melodi dan ritme, tetapi juga merangsang kreativitas, meningkatkan kemampuan kognitif, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional [1]. Pengenalan alat musik modern sejak dini, khususnya di kelas 2 sekolah dasar, dapat menumbuhkan minat, apresiasi, dan pemahaman terhadap beragam jenis alat musik serta perkembangan musik modern.

Metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan buku teks dan demonstrasi langsung, seringkali kurang menarik dan interaktif bagi siswa usia dini. Keterbatasan sumber daya dan visualisasi alat musik modern juga dapat menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar yang cenderung aktif dan eksploratif. Saat ini siswa kelas dua UPTD SD Negeri Moduda masih belum memahami alat musik dan pembelajarannya masing menggunakan buku, dan gambar, sebagai bahan ajar dari guru kepada siswa.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) menawarkan solusi yang menjanjikan dalam mengatasi tantangan tersebut. *Augmented Reality* (AR) dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif dengan menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual [2]. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan model 3D alat musik, mendengarkan suara yang dihasilkan, dan mempelajari informasi terkait lainnya melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami.

Aplikasi pengenalan alat musik untuk siswa sekolah dasar kelas dua menggunakan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Software yang digunakan adalah Unity 3D, untuk membuat fitur kamera *Augmented Reality* (AR) menggunakan gambar atau penanda target pada portal pengembangan Vuforia dan dibuat menjadi sebuah paket bernama Unity.

Dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR), guru dapat membuat pengajaran alat musik menjadi lebih menarik, interaktif dan efektif. Siswa akan lebih termotivasi untuk

mengeksplorasi berbagai jenis alat musik sebelum akhirnya dapat mempraktakkannya secara langsung dengan alat musik fisik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dari latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi pengenalan alat musik modern berbasis augmented reality untuk siswa kelas 2 UPTD SD Negeri Sinar Moduda.
2. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 UPTD SD Negeri Sinar Moduda terhadap alat musik modern.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dengan rumusan yang ada, untuk memfokuskan pembahasan, peneliti perlu membatasi setiap ruang lingkup dalam pembahasan yaitu:

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya berfokus pada pengenalan alat musik modern, tidak termasuk alat musik tradisional.
2. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan dalam lingkungan kelas di bawah bimbingan seorang guru untuk siswa kelas dua sekolah dasar.
3. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) terbatas pada perangkat yang umumnya tersedia di sekolah dasar, seperti tablet atau smartphone dengan spesifikasi standar.
4. Menampilkan objek 3D dengan menggunakan gambar sebagai penanda atau pola

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi pengenalan alat musik modern berbasis Augmented Reality untuk siswa kelas 2 UPTD SD Negeri Sinar Moduda.
2. Menguji efektivitas penggunaan aplikasi tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 UPTD SD Negeri Sinar Moduda.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang sifatnya memberikan visual dan teori yang sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar.

### **2. Manfaat secara praktis**

- a. Bagi siswa  
Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang interaktif dan menarik meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

b. Bagi Guru

Aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat membantu guru dalam proses pengajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan musik secara keseluruhan dan aplikasi tersebut dapat memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa dan guru, membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.

c. Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan keterampilan dan kompetensi dalam berbagai aspek. Antara lain perancangan dan pengembangan aplikasi, penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan metode penelitian pendidikan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini ditulis sesuai dengan pedoman penulisan, yang membagi penelitian ke dalam beberapa bab berdasarkan pokok permasalahan yang akan dibahas. Berikut ini adalah sistematika penulisan yang digunakan untuk menulis setiap bab:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, keterbatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menyajikan wawasan tentang pustaka pengembangan aplikasi musik modern, teori yang terkait dengan pengembangan aplikasi, dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi alat musik modern.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan yang terdiri dari objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan aplikasi pengenalan alat musik modern berbasis *augmented reality* dan hasil dari penelitian yang dilakukan, terdiri dari lanjutan pengembangan aplikasi yaitu, *material*

*collecting, assembly, testing, dan distribution.*

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang hasil kesimpulan dari rangkain pembahasan skripsi yang telah dibuat dan memuat saran-saran untuk disampaikan kepada penelitian dan peneliti selanjutnya

