

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan perkembangan teknologi informasi, lembaga pendidikan mulai gencar melakukan inovasi terhadap kegiatan belajar mengajar. Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan karena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas pendidikan dapat ditingkatkan. Teknologi adalah alat yang dapat menjembatani kesenjangan dalam pendidikan dengan cara memanfaatkan teknologi itu untuk pendidikan yang merata dan berkualitas [1]. Salah satu teknologi yang sekarang menjadi inovasi di dunia pendidikan adalah Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran.

Augmented Reality (AR) didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata, serta bentuk animasi tiga dimensi [2]. Endah Dwi Ani, 2019. *"Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Benda-Benda Di Dalam Kelas Pada TK Rindang Kasih Purworejo Menggunakan Metode Marker Based Tracking"* [3]. Dengan menggabungkan gambar yang dihasilkan oleh komputer dengan dunia nyata melalui layar yang ada pada perangkat ponsel. Saat ini AR banyak digunakan didalam bidang pendidikan, dengan memvisualisasikan kesenian atau alat musik tradisional di beberapa daerah Indonesia [4].

Sekolah Dasar Negeri Lima (SDN 5) Kebumen merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Kebumen-Provinsi Jawa Tengah. SDN 5 Kebumen memiliki sistem pembelajaran kesenian alat musik tradisional Janeng menggunakan sistem penyewaan di beberapa tempat sewa. Sistem pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi media pembelajaran AR belum pernah dipergunakan sehingga ini merupakan hal baru bagi siswa untuk mempelajari alat musik tradisional Janeng. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran di SDN 5

Kebumen. Dengan penerapan teknologi AR, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh para siswa.

Alat musik tradisional Janeng merupakan alat musik khas Kebumen yang pertama kali dikenalkan di desa Dorowati, Kabupaten Kebumen. Janeng pertama kali diperkenalkan oleh Kyai Zamzami yang merupakan seorang tokoh Islam yang berasal dari daerah Gunungkidul, Yogyakarta. Kyai Zamzami menjadikan janeng sebagai sarana dakwahnya bersama murid-muridnya yang dimulai dari arah timur, yaitu Yogyakarta, ke arah barat yaitu Kebumen hingga Magelang. Seni budaya yang sejak lama turun temurun telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu [5]. Penelitian ini dilakukan berdasarkan kebutuhan dan peluang yang teridentifikasi di SDN 5 Kebumen. Pihak sekolah mengajukan permintaan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi alat musik tradisional. Selain itu, munculnya peluang untuk menerapkan teknologi AR sebagai alat bantu pembelajaran yang menawarkan potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Penelitian ini juga didorong oleh tantangan yang dihadapi sekolah dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, serta keinginan untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan yang semakin pesat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, adapun rumusan masalah yang dapat diambil peneliti yaitu :

1. Bagaimana penerapan teknologi AR dalam pembelajaran alat musik tradisional Janeng di SD Negeri 5 Kebumen?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penembangan dan penggunaan aplikasi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran alat musik tradisional Janeng di SD Negeri 5 Kebumen?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Target penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas 5 SD Negeri 5 Kebumen.

2. Desain dan pengembangan antarmuka augmented reality yang menarik, interaktif, dan informatif.
3. Penyertaan fitur dan informasi yang relevan dalam aplikasi augmented reality untuk memberikan pemahaman mendalam tentang Janeng.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Fokus pada pengenalan alat musik tradisional Janeng dari Kebumen, Jawa Tengah, Indonesia.
2. Penggunaan teknologi AR sebagai metode utama untuk memperkenalkan Janeng kepada guru dan siswa kelas 5 SD Negeri 5 Kebumen.
3. Desain dan pengembangan antarmuka AR yang menarik dan informatif.
4. Menghasilkan sebuah aplikasi mobile yang berbasis AR pada platform android yang dapat menampilkan objek 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil yaitu :

Bagi siswa:

1. Meningkatkan minat dan pemahaman terhadap kesenian musik tradisional Janeng
2. Menyediakan pengalaman proses pembelajaran kesenian musik tradisional dengan alat bantu yang menarik.

Bagi Guru :

1. Memberikan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam mengenalkan budaya lokal.
2. Membantu memfasilitasi proses pembelajaran kesenian musik tradisional dengan alat bantu yang menarik.

Bagi Sekolah :

1. Mendukung program pelestarian budaya lokal melalui integrasi teknologi modern dalam pendidikan.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan inovasi dalam metode pengajaran.

Bagi Masyarakat :

1. Melestarikan dan mengenalkan kesenian musik tradisional kepada generasi muda melalui teknologi.
2. Menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal di kalangan generasi muda.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah penulisan dalam penyusunan skripsi dengan baik dan benar. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori memuat tentang tinjauan pustaka, dan beberapa dasar-dasar teori yang berkaitan dengan AR dan hal-hal yang berkesinambungan dengan proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian yang serupa.

BAB III : METODE PENELITIAN

Analisis dan perancangan memuat tentang Analisa dan permasalahan yang ada dalam perancangan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan pembahasan memuat tentang hasil yang dimulai dari prses anailis sistem, desain, pembuatan, testing/pengujian hingga tahap pendistribusian.

BAB V : PENUTUP

Penutup memuat tentang kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.