

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang saat ini semakin pesat, terutama perkembangan komputer yang semakin hari semakin canggih. Perkembangan teknologi komputer saat ini tidak hanya dapat digunakan sebagai alat pengolah data saja, tetapi juga sebagai multimedia dan bidang pendidikan salah satunya. Dalam bidang pendidikan komputer dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan. Berkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini juga berdampak pada bergesernya budaya tradisional, sehingga budaya tradisional terancam terlupakan oleh generasi muda. Salah satu budaya tradisional yaitu alat musik tradisional, namun pembelajaran alat musik tradisional sering dianggap membosankan dan kurang diminati oleh siswa. Musik tradisional tidak berarti bahwa suatu musik dan berbagai unsur-unsur di dalamnya bersifat kolot, kuno atau ketinggalan zaman[1]. Namun, musik tradisional bersifat unik dan mencerminkan budaya suatu kelompok etnis atau masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari alat musik tradisional.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran agar lebih efektif yaitu *Augmented reality* (AR). *Augmented Reality* bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara real-time terhadap digital content yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata[2]. Perkembangan AR memungkinkan informasi digital ditambahkan ke dunia nyata melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* atau tablet tidak hanya melalui komputer. Saat ini, hampir semua pelajar termasuk guru, sudah memiliki akses ke gawai android sehingga tidak akan ada hambatan yang berarti jika akan menggunakan AR untuk pembelajaran[3]. Penggunaan *augmented reality* sebagai media pembelajaran menciptakan lingkungan belajar baru dimana siswa dapat langsung melihat dan berinteraksi dengan objek dan materi yang sedang dibahas. AR memiliki potensial di bidang pembelajaran, dan penggunaannya dapat membuat

pembelajaran lebih menarik dan lebih jelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2025 di SDN 2 Kebondalem Lor dengan wali kelas 5, dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa terkait alat musik tradisional masih sangat minim dikarenakan pembelajaran terkait alat musik tradisional dalam kurikulum merdeka masih terbatas. Selain itu, terbatasnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor kurangnya pengetahuan siswa tentang alat musik tradisional, media belajar yang digunakan masih sebatas buku ajar. Alat musik tradisional yang dikenalkan hanya mencakup beberapa alat saja, sedangkan alat musik tradisional merupakan bagian penting dari budaya dan sejarah dari suatu daerah maupun negara, pengenalan alat musik tradisional merupakan salah satu pengetahuan yang seharusnya diberikan pada siswa tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis mencoba membuat sebuah aplikasi menggunakan satu program komputer dengan tujuan sebagai media untuk mengenalkan alat musik tradisional Indonesia kepada generasi muda terutama siswa sekolah dasar. Keberagaman alat musik yang ada hendaknya dilestarikan agar budayanya tidak hilang, dan budaya merupakan tanggung jawab bersama masyarakat Indonesia. [4]budaya memiliki peran penting dalam pembentukan identitas nasional Indonesia, keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan kekuatan dan komitmen kolektif yang menyatukan berbagai suku dan etnis dalam satu kesatuan negara bangsa yang disebut Indonesia. Namun saat ini kebanyakan dari mereka kesenian tradisional dianggap ketinggalan zaman, padahal sebagai seorang pelajar seharusnya selalu menunjukkan rasa bangga terhadap budaya negara sendiri.

Berdasarkan permasalahan diatas, dalam upaya meningkatkan ketertarikan terhadap alat musik tradisional, penulis memanfaatkan aplikasi *Unity* untuk membuat media pembelajaran melalui AR. Aplikasi *Unity 3D* merupakan sebuah *game engine* atau software pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk mengembangkan suatu game atau aplikasi desktop dan mobile. Bagi penulis aplikasi *Unity* adalah program yang cocok untuk memberikan

kemudahan dalam pembuatan sebuah aplikasi *Augmented Reality* (AR) karena mudah dimengerti dan pahami. Pada kesempatan ini penulis ingin mengangkat permasalahan diatas dengan menyajikan penulisan dengan judul Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) Untuk Pengenalan Alat Musik Tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat suatu media pembelajaran berupa program aplikasi yang dapat membantu dalam mengenal alat musik tradisional Jawa khususnya gamelan Jawa untuk siswa sekolah dasar.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan pembelajaran terbatas pada pengenalan alat-alat musik tradisional gamelan Jawa dan cara menggunakan alat musik tersebut.
2. Gamelan Jawa yaitu bonang barung, gender, gong, kempul, kendang, kenong, saron dan slenthem.
3. Pembuatan perangkat lunak ini menggunakan software aplikasi *Unity*.
4. Pembuatan model 3D menggunakan software *Blender 3D*.
5. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar (SD).
6. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di SDN 2 Kebondalem Lor Prambanan Klaten

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan alat musik tradisional Jawa dalam bentuk *Augmented Reality*/AR pada anak sekolah dasar, agar mereka lebih mengenal alat musik tersebut.
2. Menjadikan teknologi *Augmented Reality* sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengenal alat musik tradisional.
3. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang menarik dan *interaktif*.
4. Mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap alat musik tradisional.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk beberapa pihak berikut ini:

1. Bagi siswa
Memperoleh media pembelajaran yang baru sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap alat musik tradisional Indonesia
2. Bagi guru
Guru dapat memanfaatkan teknologi AR untuk media mengenalkan alat musik tradisional pada siswa sekolah dasar sehingga pembelajar dapat tersampaikan dengan baik.
3. Bagi Peneliti
Memberikan pengalaman serta pengetahuan untuk merancang media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, intisari, dan abstract.
2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustakan ini meliputi :

- a. Studi literatur yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang telah dipublikasikan dalam suatu alur pikir yang runtut dan logis yang selanjutnya menjadi dasar penelitian.
- b. Dasar teori dijabarkan dari latar belakang masalah dan tinjauan pustaka sebagai tuntunan untuk menyelesaikan masalah penelitian dan untuk merumuskan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi tentang uraian tahapan penelitian yang sistematis, antara lain :

- a. Objek penelitian
- b. Alur penelitian
- c. Alat dan bahan penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa.

Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

- a. Hasil penelitian
- b. Pembahasan

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang ditulis berisi hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah. Sedang saran berisi hal-hal yang masih dapat dikerjakan dengan lebih baik dan dapat dikembangkan lebih lanjut.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.