

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia sudah melewati sejarah pendidikan yang panjang, mencerminkan perjalanan bangsa dalam mencapai tujuan pembangunan nasional. Sistem pendidikan di Indonesia mengalami transformasi signifikan. Pada awalnya, fokus utama pendidikan adalah untuk membangun kesadaran nasional dan mengatasi tingkat buta huruf yang tinggi. Pendidikan dasar dan menengah menjadi prioritas untuk memberikan akses pendidikan kepada seluruh lapisan masyarakat.

Seiring berjalannya waktu, Indonesia terus berupaya meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan. Meskipun demikian, tantangan seperti disparitas antar daerah, infrastruktur pendidikan yang masih perlu ditingkatkan, dan kurangnya kualitas pengajaran tetap menjadi isu yang perlu diatasi. Pendidikan sejarah musik tradisional Indonesia mencerminkan beberapa tantangan yang dihadapi dalam upaya melestarikan dan menyebarkan warisan musik tradisional. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pengintegrasian materi musik tradisional dalam kurikulum pendidikan formal di sekolah-sekolah. Materi pembelajaran sejarah musik cenderung lebih banyak terfokus pada musik Barat atau genre musik modern, mengakibatkan minimnya pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan musik tradisional Indonesia di kalangan siswa.

Menurut Sulistyani (2023) salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan musik tradisional di sekolah dasar adalah kurangnya minat belajar siswa. Faktornya utama adalah ketidaksesuaian antara metode pengajaran dan minat siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pengalaman langsung dengan musik tradisional dapat menjadi hambatan, mengingat musik tradisional seringkali diajarkan melalui pendekatan teoritis tanpa pengalaman praktis yang memadai.

Dalam bukunya, Budiono (2020) membahas secara komprehensif tentang teknologi augmented reality (AR) dan potensinya untuk digunakan dalam pendidikan. Ia menjelaskan bahwa AR merupakan sebuah teknologi penggabungan antara dunia nyata dengan digital secara *real time*. Teknologi ini bisa digunakan

untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Sehingga siswa yang mengikuti lebih bersemangat dan aktif saat belajar, mereka pun lebih cepat memahami materi pelajaran yang dipelajari.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Kurangnya interaksi dalam cara pembelajaran yang sudah ada karena metode pembelajaran yang kurang menarik.
2. Masalah kedua, Kurangnya pembahasan tentang alat musik tradisional Indonesia sehingga pengenalan materi alat musik tradisional masih kurang dibahas secara mendalam

## **1.3 Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana metode dalam membangun atmosfer pembelajaran seni musik tradisional yang menarik dan interaktif sehingga dapat memperkenalkan alat musik tiup tradisional Indonesia?
2. Bagaimana cara memperkenalkan alat musik tiup tradisional Indonesia?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang penggunaan *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik tradisional, serta merancang dan mengimplementasikan solusi yang inovatif dan efektif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengidentifikasi dan memecahkan tantangan atau masalah spesifik yang terkait dengan peningkatan minat belajar anak, memberikan kontribusi positif terhadap bidang tersebut. Selain itu, tugas akhir ini bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi kinerja solusi yang diusulkan, baik melalui metode eksperimen, simulasi, atau studi kasus. Selama proses

penelitian, juga diinginkan untuk memperoleh keterampilan analisis kritis, pemecahan masalah, dan penelitian literatur yang dapat mendukung pengembangan solusi. Selain aspek teknis, tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan presentasi dan komunikasi ilmiah, sehingga hasil penelitian dapat disampaikan dengan jelas dan efektif. Akhirnya, tujuan dari tugas akhir ini adalah memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan teknologi di bidang pendidikan, serta meningkatkan pemahaman umum tentang penggunaan *augmented reality* sebagai metode pembelajaran modern di kalangan para akademisi dan praktisi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, memperkuat pemahaman dan kecintaan anak-anak terhadap budaya musik tradisional Indonesia, serta memberikan inspirasi bagi pengembangan lebih lanjut dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bagian ini akan membahas mengenai latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika dari penulisan laporan yang menjelaskan mengenai permasalahan yang muncul dalam membuat desain media belajar melalui augmented reality.

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bagian ini berisi konsep dasar augmented reality, pemanfaatan AR dalam pendidikan, media pembelajaran berbasis teknologi untuk anak-anak, alat musik tiup tradisional Indonesia, serta studi kasus terkait pengembangan media pembelajaran berbasis AR dalam konteks serupa.

#### **BAB III : METODOLOGI DESAIN**

Metodologi desain penelitian ini mencakup analisis kebutuhan, studi literatur AR, perancangan konsep media pembelajaran, pengembangan

konten, implementasi AR, uji coba awal, evaluasi, dan perbaikan berkelanjutan. Proses ini dirancang untuk merancang media pembelajaran tentang alat musik tiup tradisional Indonesia untuk anak sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR), dengan fokus pada efektivitas dan keterlibatan pengguna.

#### **BAB VI : STRATEGI KREATIF**

Dalam bagian ini, strategi kreatif pengembangan media pembelajaran difokuskan pada penggabungan elemen visual yang menarik, memikat, dan unsur interaktif untuk meningkatkan daya tarik anak-anak. Pendekatan inovatif ini juga memanfaatkan teknologi augmented reality (AR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

#### **BAB V : PENUTUP**

Membahas kesimpulan dari penelitian dan saran dalam merancang pembelajaran interaktif melalui augmented reality.