

PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS TRADISIONAL INDONESIA

Oleh
Ni Komang Metri Malia Aiswarya, NIM 2255011005
Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai sarana pendukung pembelajaran Seni Musik bagi siswa SDN 5 Banyuning. Penelitian ini didasarkan pada teori *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata, serta teori evaluasi kegunaan sistem menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahap pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu menampilkan objek tiga dimensi alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia yang dilengkapi dengan informasi deskriptif serta audio suara asli alat musik melalui pemindaian *marker* AR. Pengujian media dilakukan melalui uji ahli isi, uji ahli media, dan uji respon pengguna. Hasil uji ahli media menunjukkan nilai indeks validitas sebesar 0,9 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, uji respon pengguna yang melibatkan 27 siswa kelas IV sekolah dasar dan 3 orang guru dianalisis menggunakan metode *System Usability Scale* dan menghasilkan skor rata-rata sebesar 80,43, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik (*Excellent*). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dan mudah digunakan oleh pengguna. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pendukung pembelajaran Seni Musik di sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap alat musik tradisional Indonesia.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Alat Musik Ritmis dan Melodis Tradisional Indonesia, Seni Musik.

**PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS
TRADISIONAL INDONESIA**

By

Ni Komang Metri Malia Aiswarya, NIM 2255011005

Department of Informatics Engineering

ABSTRACT

The aim of this study is to design and implement a learning media based on Augmented Reality (AR) to support music education for students at SDN 5 Banyuning. The research is based on the theory of Augmented Reality as an interactive learning medium that can combine virtual objects with the real environment, as well as the theory of evaluating the usefulness of systems using the System Usability Scale (SUS). The development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which includes the concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution stages. The developed learning media can display three-dimensional objects of traditional Indonesian rhythmical and melodic instruments, as well as descriptive information and the original sound of the instruments, through AR marker scanning. The media were tested through expert content testing, expert media testing, and user response testing. The media expert evaluation showed a validity index value of 0.9, which is considered to be very valid. Next, the user response test involving 27 primary school Year 4 students and three teachers was analysed using the System Usability Scale, producing an average score of 80.43, which is in the Excellent category. These results show that the AR-based learning media have a high usability level and are easy to use. Based on these results, the AR-based learning media are considered suitable for use as an alternative teaching aid in music lessons in primary schools to improve students' understanding and interest in traditional Indonesian musical instruments.

Keywords: Augmented Reality, Learning Media, Traditional Indonesian Rhythmic and Melodic Musical Instruments, Music Education.