

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki keragaman budaya yang sangat kaya dan tersebar di seluruh Nusantara (Astana et al., 2025). Salah satu keberagaman budaya Indonesia tercermin dalam keberagaman alat musik tradisional. Alat musik tradisional adalah instrumen musik yang berasal dari budaya lokal suatu daerah dan diwariskan secara turun-temurun, yang biasanya digunakan dalam upacara adat, pertunjukan seni, maupun kegiatan sosial masyarakat (Saputra et al., 2023). Setiap daerah di Indonesia memiliki alat musik khas yang mencerminkan identitas budaya lokal, baik dari segi bentuk, bahan, cara memainkan, maupun fungsi sosial dan ritualnya. Keanekaragaman ini menjadi salah satu kekayaan budaya bangsa yang patut dilestarikan sebagai warisan leluhur dan kebanggaan nasional.

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman dan apresiasi siswa terhadap seni dan budaya lokal melalui mata pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran seni musik sekolah dasar, khususnya pada materi alat musik ritmis dan melodis tradisional, masih menghadapi berbagai kendala. Proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional, di mana guru hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama informasi (Farid, 2023). Penyampaian materi cenderung bersifat teoritis dan kurang didukung oleh media visual maupun praktik yang relevan

dengan materi alat musik tradisional. Dalam beberapa kesempatan, guru hanya meminta siswa untuk bernyanyi bersama, tanpa memberikan penjelasan yang memadai mengenai jenis, bentuk, fungsi, maupun cara memainkan alat musik ritmis dan melodis. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep alat musik tradisional secara menyeluruh dan mendalam.

Selain itu, keterbatasan fasilitas dan tidak tersedianya media pembelajaran yang interaktif turut menjadi faktor penghambat dalam proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2023). Guru belum memiliki alat bantu seperti gambar, video, atau media digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif dalam membangkitkan minat siswa, khususnya dalam mengenali dan memahami alat musik tradisional Indonesia. Minimnya variasi media pembelajaran ini juga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar (Marpaung et al., 2025).

Situasi serupa terjadi di SD Negeri 5 Banyuning yang beralamat di Jalan Pulau Komodo No. 12, Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran seni musik di sekolah tersebut. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Materi pembelajaran disampaikan secara lisan melalui buku paket, tanpa dukungan media visual atau alat bantu lain yang dapat memperjelas pemahaman. Dalam pelajaran seni musik, siswa cenderung hanya diberikan tugas menyanyi tanpa disertai penjelasan mendalam mengenai jenis maupun fungsi alat musik. Lingkungan kelas pun

belum mendukung pembelajaran yang variatif dan interaktif. Ketiadaan sarana pendukung seperti media audio visual membuat kegiatan belajar terasa membosankan. Secara keseluruhan, kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran alat musik ritmis dan melodis di tingkat sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 5 Banyuning, belum berjalan secara optimal dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa.

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan *augmented reality (AR)*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang memungkinkan penggabungan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara real-time melalui perangkat seperti smartphone atau tablet (Santoso et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran alat musik tradisional, *AR* dapat dimanfaatkan untuk menampilkan objek tiga dimensi dari alat musik ritmis dan melodis, dilengkapi dengan animasi gerak, suara, serta informasi interaktif. Teknologi ini dapat membantu siswa memahami bentuk, fungsi, serta cara memainkan alat musik dengan lebih menarik.

Penggunaan *AR* sangat relevan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif (Liong & Sama, 2023). Melalui media pembelajaran berbasis *AR*, siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual, seperti memutar alat musik secara digital, mendengarkan bunyinya, atau melihat bagian-bagian alat musik secara detail. Hal ini tentu dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses

belajar. Oleh karena itu, pengembangan teknologi *Augmented Reality (AR)* dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang transformatif dalam konteks SD Negeri 5 Banyuning. Pengembangan ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual melalui visualisasi tiga dimensi alat musik tradisional, yang memungkinkan siswa untuk mengamati bentuknya dari berbagai sudut serta mendengarkan suara digital yang menyerupai bunyi aslinya. Hal ini menjadi sangat relevan mengingat keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah, di mana guru belum memiliki sarana pendukung seperti alat musik fisik maupun media digital yang memadai (Wulandari et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan media berbasis AR ini tidak hanya menambah variasi sumber pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas penyampaian informasi melalui penggabungan elemen visual dan audio, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi di SD Negeri 5 Banyuning, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional masih belum optimal akibat keterbatasan media yang digunakan. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan penugasan menyanyi membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan belum mampu mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh. Di sisi lain, teknologi *augmented reality* memiliki potensi besar untuk menjawab tantangan tersebut melalui penyajian materi yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni

musik, khususnya pada materi alat musik ritmis dan melodis. Pengembangan ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta menumbuhkan minat belajar terhadap warisan budaya bangsa sejak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Keterbatasan akses fisik terhadap alat musik ritmis dan melodis tradisional di sekolah menyebabkan pembelajaran hanya mengandalkan gambar atau deskripsi lisan, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa.
2. Media pembelajaran seni musik yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga tidak mampu menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap alat musik tradisional.
3. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi *augmented reality (AR)* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengenalkan alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia kepada siswa sekolah dasar.

1.3 Batasan Masalah

Media pembelajaran alat musik ini memiliki batasan masalah yang mencakup kebutuhan bagi pengguna:

1. Informasi alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia yang ditampilkan mencakup aspek bentuk, bahan pembuatan, suara tunggal dari masing-masing alat musik saat dimainkan dan cara penggunaannya.

2. Menampilkan 4 macam alat musi ritmis, yaitu kendang, tifa, gendang bulo, dan karinding, serta 6 alat musik melodis, yaitu angklung, kantilan, saron degung, rebab, tarawangsa, dan kecapi siter sunda.
3. Target pengguna dari pengembangan *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia ini adalah peserta didik siswa Sekolah Dasar Negeri 5 Banyuning.
4. Pengujian *augmented reality* dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyuning
5. Uji ahli isi melibatkan dua orang guru, sedangkan uji ahli media melibatkan dua dosen yang ahli di bidang multimedia.

1.4 Rumusan Masalah

Mengkaji kenyataan pada latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan *augmented reality* untuk alat musik ritmis dan melodis Tradisional Indonesia?
2. Bagaimana implementasi *augmented reality* untuk alat musik ritmis dan melodis Tradisional Indonesia?
3. Bagaimana tingkat kegunaan (*usability*) dari media pembelajaran yang berbasis *augmented reality* dengan menggunakan SUS?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Pemanfaatan *augmented reality* untuk pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Merancang *augmented reality* untuk alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.
2. Mengimplementasi *augmented reality* dalam pembelajaran alat musik ritmis dan melodis tradisional Indonesia.
3. Mengetahui respon peserta didik kelas IV Sekolah Dasar terhadap penggunaan *augmented reality* untuk alat musik ritmis dan melodis Tradisional Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan seni musik.
2. Menambah referensi terkait pemanfaatan *augmented reality* dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
3. Menjadi dasar untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal.

b. Manfaat Praktis

1. Menyediakan alternatif media pembelajaran interaktif bagi guru untuk mengenalkan alat musik tradisional Indonesia secara lebih menarik dan kontekstual.
2. Membantu siswa dalam proses pembelajaran melalui pengalaman visual dan audio yang menyenangkan serta mudah dipahami dengan bantuan simulasi berbasis teknologi *AR*.

3. Mendorong sekolah dasar untuk mulai mengintegrasikan teknologi digital, khususnya *augmented reality*, dalam pembelajaran seni musik untuk memperkuat pemahaman dan apresiasi terhadap identitas budaya nasional.

