

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di mana saja dan kapan saja, setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan. Komponen terpenting dalam kehidupan seseorang adalah pendidikannya. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk tumbuh dan menjadi versi yang lebih baik dari diri mereka sendiri dari waktu ke waktu. Pendidikan merupakan kebutuhan yang tentu tidak akan dapat diabaikan dalam kehidupan siapa saja. Selama ada kehidupan manusia di dunia, maka pendidikan itu akan terus berlangsung tanpa henti seiring berubahnya zaman, gaya hidup, dan tren dalam kehidupan itu sendiri.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, baik itu melalui kegiatan berupa bimbingan, pengajaran, dan latihan yang bisa dilaksanakan di sekolah dan di luar sekolah (Mudiharjo, 2002). Dalam pengertian lain mengatakan bahwa pendidikan itu merupakan proses membelajarkan manusia, dan pembelajaran dapat dilihat sebagai proses modifikasi perilaku yang dibawa oleh interaksi siswa dengan lingkungannya. Perilaku ini meliputi pengetahuan seseorang, pemahaman, kemampuan, sikap, dan sebagainya. (Yohana & Aminy, 2019).

Adapun tujuan pendidikan sebagaimana menurut Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan Menyatakan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan, dan bukan sekedar persiapan untuk hidup di masa mendatang, tetapi pendidikan juga bertujuan untuk membantu manusia dalam mematangkan jiwa (Yohanes, 2019). Berbicara mengenai jiwa, manusia sejatinya akan terus mencari dan berusaha menciptakan gairah dan kematangan jiwa dengan apapun yang mereka mampu lakukan. Salah satu contoh kecilnya adalah manusia akan berendang ataupun bermain irama secara tidak sadar untuk memenuhi kebutuhan jiwanya. Bernyanyi merupakan pekerjaan hati yang artinya nyanyian atau yang lebih kompleksnya kita kenal dengan musik itu merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan hati yang pada konteksnya adalah jiwa manusia itu sendiri (Poetra, 2006).

Seni musik merupakan seni yang bebas namun tentunya untuk menciptakan harmoni yang indah sehingga tercipta suasana baik terhadap perkembangan kematangan jiwa seseorang adalah ketika musik itu dimainkan sesuai dengan seperti seharusnya. Musik memiliki beberapa keterkaitan dengan tujuan pendidikan nasional itu sendiri yang mana pendidikan bertujuan mencetak generasi kreatif. Apabila kita lihat kembali kata kreatif berasal dari bahasa Inggris *Create* yang berarti buat/cipta. Kemudian kata membuat atau mencipta ini apabila ditinjau dalam KKO masuk kedalam ranah kognitif dengan level paling tinggi. Hal ini menjadikan kemampuan bermusik akan mendorong kemampuan mencipta mengginggik kompetensi kognitif peserta didik ke level tertinggi. Dunia musik memiliki aturan-aturan yang mengikat setiap pemainnya agar tercipta ritme, nada yang memunculkan harmoni sesuai apa yang diharapkan. Sebagai contohnya adalah partitur lagu.

Partitur atau sering disebut sebagai notasi musik merupakan tulisan musik berupa not balok ataupun not angka untuk membunyikan alat musik (Abas, 2005). Partitur tentunya bukan hanya untuk memainkan alat musik, tetapi juga bisa digunakan untuk acuan vokalis bernyanyi. Ini menunjukkan bahwa partitur merupakan acuan utama seseorang dalam bermusik.

Partitur atau notasi musik terdiri dari macam-macam bagian seperti para nada/staff, tanda-tanda birama, dan titi nada. Semua instruksi musik dituliskan dalam bentuk simbol-simbol tertentu yang memiliki aturannya masing-masing.

Begitu banyaknya aturan-aturan dalam partitur ini menjadikan para peserta didik seni musik sering mengalami kebingungan sehingga banyak yang enggan mempelajari lebih lanjut mengenai partitur ini. Pengetahuan peserta didik tentang not balok cenderung kurang, baik notasi balok maupun notasi angka (Ardiningtyas, 2015). Mampu membaca notasi musik atau partitur tentu penting bagi peserta didik karena akan memudahkan mereka dalam belajar musik dengan baik dan membawa mereka masuk ke dalam dunia musik yang lebih luas yang hanya bisa di akses dengan kemampuan membaca partitur. Untuk mempermudah membelajarkan teori seni musik ini penulis merasa perlunya ada media pembelajaran yang menarik, bisa dipakai di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja terkhusus para peserta didik usia sekolah dasar yang tentu dibelajarkan mengenai materi ini di sekolah.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas untuk pembelajaran sekarang dan selanjutnya. (Arsyad, 2013). Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dengan memperjelas makna dan pesan yang diberikan serta memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan cepat (Nurrita, 2018). Apa saja yang menjadi cara penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima sehingga apa yang dikomunikasikan dapat dipahami oleh penerima merupakan media pembelajaran. (Ahdan, Priandika, Andhika, & Amalia, 2020). Dan beberapa pengertian media pembelajaran tersebut dapat kita simpulkan sebagai alat atau segala sesuatu yang dipersiapkan untuk membantu mengefektifkan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan seiring perkembangan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi mendorong dunia pendidikan untuk melakukan suatu inovasi salah satunya dengan mengadopsi teknologi *Augmented Reality* ke dalam perangkat media pembelajaran. Karena menggabungkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, maka penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih menggunakan panca indera saat menggunakan aplikasi, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan kemungkinan materi akan diterima.

(Nurmantio & Dedi G, 2020). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang apabila hanya menggunakan gambar, buku, atau kartu untuk membantu penyampaian materi, peserta didik hanya akan menggunakan indra penglihatan saja tidak sekaligus dengan pendengaran, sedangkan seni musik adalah ilmu yang berbasis suara dan mengandalkan pendengaran. Karena dapat menyajikan informasi yang bermanfaat, mudah dipahami, dan dapat langsung menunjukkan ilustrasi materi yang disajikan, teknologi *augmented reality* dapat digunakan dalam bidang pendidikan dalam konteks ini. (Mubaraq, Kurniawan, & Saleh, 2018) Guru mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi dengan bantuan *augmented reality* merasakan manfaatnya dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. (Nistrina, 2021). Sehingga *Augmented Reality* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran seni musik. Pembuatan media pembelajaran yang dipadupadankan dengan kemajuan teknologi akan menguntungkan seluruh pelaku dalam sektor pendidikan, ditambah dalam hal ini peneliti berencana mengembangkan media dengan basis sistem Android yang sudah sangat populer dan begitu mudah dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat tidak seperti basis sistem lainnya yang terbilang memiliki harga yang sangat mahal.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru di SDN Cihanjwar 02 Jl. Margamulya desa Margamulya kec. Pasirjambu menyatakan bahwa secara keseluruhan siswa kelas 4 di SDN Cihanjwar 02 belum memahami bagaimana cara membaca not balok baik secara utuh maupun not per not. Wali kelas kelas 4a SDN Cihanjwar menuturkan bahwa siswanya kurang merespon terhadap materi not balok walaupun pembelajaran sesekali langsung menggunakan alat musik seperti pianika namun siswa mengenal not balok hanya sebatas perbedaannya dengan not angka. Atas hal ini wali kelas kelas 4 di SDN Cihanjwar 02 membutuhkan serta mendukung pengembangan media pembelajaran untuk membantu menambah ketertarikan siswanya terhadap materi not balok ini dan untuk mempermudah penyampaian materi seni musik bahasan not balok segera dan untuk kedepannya.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, untuk mengatasi masalah tersebut penyusun tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Materi Not Balok Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas Empat (Penelitian Research and Development Pada Pembelajaran Seni Musik Materi Not Balok Bagian Durasi Not dan Durasi Diano di SD/MI)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah yang telah dibahas, maka penulis merumuskan beberapa rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain *Augmented Reality* yang dikembangkan pada pembelajaran seni musik materi not balok?
2. Bagaimana pengembangan *Augmented Reality* pada pembelajaran seni musik materi not balok?
3. Bagaimana implementasi media pembelajaran dengan *Augmented Reality* pada pembelajaran seni musik materi not balok?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan:

1. Untuk mengetahui desain *Augmented Reality* yang dikembangkan pada pembelajaran seni musik materi not balok.
2. Untuk mengetahui pengembangan *Augmented Reality* pada pembelajaran seni musik materi not balok.
3. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran dengan *Augmented Reality* pada pembelajaran seni musik materi not balok.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, harapan dari adanya penelitian ini akan mampu digunakan atau dimanfaatkan oleh banyak orang, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti

media *Augmented Reality* terutama pada mata pelajaran seni musik di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat menjadi motivasi bagi siswa agar lebih semangat dalam belajar. Not balok menggunakan media *Augmented Reality* yang dikembangkan.

b. Bagi guru

Dalam upaya menerapkan lingkungan pembelajaran yang lebih baik dan efektif, diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan pemahaman. Hal ini terutama terjadi ketika membangun lingkungan belajar yang menarik menggunakan teknologi pendidikan yang menarik di kelas, memungkinkan siswa lebih mudah menyerap informasi melalui media *Augmented Reality* yang telah dibuat.

c. Bagi peneliti

Semoga penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan keahlian dalam pengembangan media pembelajaran untuk terus berusaha menciptakan pembaruan media pembelajaran yang lebih baik dan beragam.

E. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran pendidikan seni musik merupakan muatan yang mengkaji lebih dalam tentang dunia musik baik itu tentang keberagaman musik didalamnya, maupun mengenai bagaimana cara menciptakan permainan musik yang baik dan benar. Pembelajaran seni musik bukan hanya dibelajarkan di jenjang sekolah dasar namun di tiap jenjang akan dibelajarkan semakin mendalam. Hal ini yang menjadikan begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran seni musik yang lebih baik supaya tidak terjadi kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti yang sudah dibahas sebelumnya.

Perkembangan teknologi tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja, melainkan perlu dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk menunjang dunia pendidikan yang lebih maju. Kemajuan teknologi tentu bisa digunakan sebagai alat bantu

pengajar yang pada dasarnya perlu bantuan seperti pada contoh kasus tersebut. Seni musik banyak melibatkan peserta didik untuk melakukan praktik yang memerlukan contoh langsung dari pendidik. Maka pendidik memerlukan media pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan dan menarik perhatian peserta didik sehingga kegiatan pembelajarannya mencapai tujuan yang ditetapkan.

Dengan mulai diperkenalkannya teknologi *Augmented Reality* pada tahun 2010 oleh perusahaan Acrossair, dimulai pula revolusi teknologi yang begitu pesat yang tentunya dapat membantu manusia melihat apa yang tidak bisa dilihatnya secara langsung, mendengar apa yang tidak bisa didengarnya secara langsung, dan mungkin di masa mendatang manusia dapat merasakan apa yang tidak bisa dirasakannya secara langsung.

Dengan perkembangan teknologi inilah penulis yakin bahwa pengembangan media pembelajaran ini akan sangat membantu pendidik untuk mencontohkan permainan musik berdasarkan alunan partitur yang baik dan benar secara langsung kepada peserta didik. Dalam proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* tidak akan lepas keterlibatan ahli yang sesuai dengan bidang yang ditentukan seperti dengan melakukan validasi ahli dari ahli media pembelajaran dan ahli materi sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Selain itu proses pembuatan media pembelajaran juga memerlukan bantuan teknologi itu sendiri baik itu dalam aspek perangkat keras, dan juga perangkat lunak yang mampu mendukung dan mempermudah pembuatan media tersebut.

Augmented Reality merupakan suatu konsep penyajian hal-hal yang biasanya tidak dapat dilihat secara langsung oleh manusia, namun terlepas dari hal tersebut apapun bisa ditampilkan dengan sajian *Augmented Reality*. Penggunaan media pembelajaran dengan konsep *Augmented Reality* dalam aplikasi android akan meminimalkan penggunaan tombol yang banyak didalamnya, sehingga akan mempermudah penggunaan baik oleh guru, maupun peserta didik. Konsep *Augmented Reality* ini akan meningkatkan ketepatan materi karena tidak akan terjadi kesalahan penyentuhan tombol not dan peragaan berdasarkan gambar yang telah terdaftar dalam pustaka aplikasi tersebut. Selain itu aplikasi Android yang

menggambarkan konsep ini mampu menarik perhatian siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi peserta didik.

Adapun perangkat keras yang diperlukan adalah komputer atau laptop dengan spesifikasi yang sesuai dengan yang disyaratkan oleh perangkat lunak yang akan digunakan supaya dapat berjalan dengan baik dan lancar. Software yang akan digunakan untuk pembuatan permodelan objek *tracker* atau *marker* adalah Adobe Photoshop 2021 CC, untuk pembuatan program *Augmented Reality* dengan menggunakan Unity3d, pembuatan antarmuka aplikasi menggunakan Adobe XD, dan pembuatan aset audio dengan menggunakan Cubase 12 Pro dengan beberapa dukungan dari *plugin virtual instrument*. Spesifikasi minimal perangkat keras adalah CPU dengan sistem operasi 64-bit serta *dual core* 2Ghz CPU dengan SSE2 *support*, Memory minimal 4 GB RAM, minimal resolusi tampilan : 1280×768 *display*, tetikus, *trackpad or pen+tablet*, *Flat Studio Headphone* serta GPU: *Graphics card* dengan 1 GB RAM, juga OpenGL 3.3.



Berikut merupakan kerangka berpikir penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata untuk pembelajaran not balok.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian relevan mengenai pengembangan media *augmented reality* yang berkaitan dengan materi seni musik sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain yakni:

1. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Timur Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android.
Dikembangkan dari hasil pengujian fungsional, aplikasi identifikasi alat musik tradisional Jawa Timur dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* berbasis Android dapat dioperasikan dan digunakan secara maksimal. Tampilan latar belakang aplikasi, menu, tombol, dan fungsi semuanya dapat berfungsi dengan sempurna dan lancar.
2. Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android.
Secara keseluruhan, hasil penerapan alat musik tradisional AR Lampung dengan menggunakan ISO 25010 dinilai sangat praktis untuk diterapkan pada mata pelajaran seni budaya khususnya alat musik tradisional Lampung untuk kelas 4 s/d 5 SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan dengan tingkat keberhasilan rata-rata sebesar 94% dari tiga kriteria yang diuji, atau "sangat baik".
3. *Augmented Reality* PASUA PA sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0.
Menurut temuan penelitian, tidak semua gerakan tari improvisasi yang dihasilkan selama proses pembuatan gerakan tari AR benar-benar digunakan. Agar komposisi menjadi karya tari yang utuh dan memiliki konsep koreografi yang menyatu, kita harus mempertimbangkan hubungan gerak antara satu tema gerak dengan tema gerak lainnya..
4. *AR Melody: Augmented Reality Application For Piano Music Learning*.
Berdasarkan temuan pengujian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa *AR Melody* dapat memfasilitasi pembelajaran piano dengan meringankan beban transfer informasi. Temuan pengujian beta aplikasi.

yang menunjukkan bahwa 88,24% responden sangat setuju dengan aplikasi yang mereka coba gunakan, memberikan bukti akan hal ini.

5. Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Buku Pengenalan Alat Musik Modern Untuk Anak.

Hasil angket siswa di SD Islam Diponegoro, dimana 82% siswa menggunakan *smartphone* Android, menunjukkan bahwa dua dari tiga guru memiliki program dengan skor 5 (sangat setuju) dan menilai secara keseluruhan dengan skor 4 (setuju) menunjukkan bahwa aplikasi tersebut efektif untuk digunakan di kelas.

Diketahui dari berbagai hasil temuan penelitian tersebut bahwa media *augmented reality* telah berhasil digunakan dalam berbagai penelitian. Hasil penelitian ini juga akan menunjukkan bagaimana media *Augmented Reality* dibuat dan digunakan untuk mengajarkan teori musik, serta perbedaannya dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada pengajaran notasi musik.

