

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selain kaya akan sumber daya alam, Indonesia juga kaya akan keragaman suku dan budayanya. Jumlah warisan kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia yang cukup banyak, menjadi hal yang wajar jika masyarakat internasional kagum akan semua kekayaan seni Indonesia (Wahyudi et al, 2019). Apabila tidak dilestarikan kemungkinan budaya kita akan dilupakan atau bahkan direbut oleh negara lain. Salah satu bentuk dari kekayaan budaya yang ada di Indonesia dapat dilihat dari beragam alat musik tradisional. Alat musik tradisional setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing, contohnya adalah angklung, gamelan jawa, kolintang, rabana, tarling, dan lain sebagainya. Supaya tidak tergerus oleh arus globalisasi dan perkembangan jaman yang membawa unsur budaya luar pada bangsa Indonesia, salah satunya dengan cara mengenalkan sejak dini tentang alat-alat musik tradisional Indonesia. Sehingga anak menyukai, mencintai dan memahami dengan penuh keasadaran hingga kelak anak tumbuh dewasa. Menurut halaman resmi *website* (Kemendikbud, 2021) di jenjang PAUD, musik mampu mempengaruhi aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Bahkan terkait pendidikan karakter, musik juga bisa menjadi sarana utama dan Pendidikan dasar bagi anak usia dini dalam pemahaman budi pekerti untuk perkembangan sosial anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan ceria.

Hasil dari diskusi yang dirangkum pada Forum Grup Diskusi dengan para tenaga pendidik Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Kecamatan Pujer, pada tanggal 05 Mei 2022 bertempat di sekolah Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Pujer, Kabupaten Bondowoso, menurut Endang Susiyati salah satu pengajar atau tenaga pendidik menginformasikan bahwa dalam mengenalkan alat musik tradisional Indonesia yang disampaikan hingga saat ini masih menggunakan media gambar dan tampilan video melalui alat proyeksi sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif, serta alat musik yang ada di sekolah masih hanya satu hingga dua jenis saja. Perkembangan teknologi komunikasi digital yang berlangsung pesat seperti yang terjadi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semua aspek

kehidupan manusia termasuk didalamnya bagaimana manusia melakukan aktivitas belajar. Pemanfaatan teknologi tentunya sangat membantu manusia dalam memberikan pembelajaran seperti guru yang memanfaatkan teknologi demi memudahkan dalam memberikan ilmu pengetahuan. Pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar.

Selain itu, ada pula aplikasi *3D* yang banyak digunakan untuk mendesain objek visual *3D*. Salah satunya yaitu *augmented reality* (AR) adalah teknologi yang memperkaya lingkungan nyata kita dengan cara menambahkan barisan informasi digital ke dalamnya. AR muncul di tampilan langsung dari lingkungan yang ada dan menambahkan suara, video, dan grafik ke dalamnya. Kita tahu bahwa benda-benda *virtual* menampilkan informasi yang tidak dapat langsung diterima oleh pengguna dengan inderanya sendiri (Shafa et al, 2021). Hal ini membuat AR sebagai alat yang sesuai untuk membantu pengguna untuk berinteraksi dan melakukan persepsi atau memahami dunia nyata Informasi yang ditampilkan oleh benda *virtual* membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata. Selain menambahkan benda *virtual* dalam lingkungan nyata. Aplikasi AR ini dapat digunakan oleh semua kalangan khususnya anak - anak untuk menyampaikan pengetahuan yang lebih menarik dalam materi pelajaran tentang jenis alat musik tradisional, agar lebih mudah dalam memahami dan mengerti bagaimana macam-macam alat musik tradisional secara nyata dalam bentuk *3D* berbasis *android*. Ada beberapa tempat yang sudah menggunakan AR, contohnya pada jurnal yang berjudul Rancang bangun media pembelajaran *augmented reality* yang mengenalkan alat musik dengung yang berasal dari daerah jawa (Yunita A, et al, 2020). Dan jurnal dengan judul Teknologi *augmented reality* untuk media informasi pengenalan rumah adat yang ada di indonesia sebagai upaya pengguna untuk memelihara nilai - nilai budaya yang kian tergeser oleh budaya modernisasi (Tarmin A, et al, 2019).

Berdasarkan permasalahan sebelumnya, dalam proposal ini diusulkan pengembang aplikasi pengenalan alat musik tradisional dengan menambahkan sedikit permainan untuk menguji pengetahuan anak Taman Kanak-kanak dengan platform AR. Pengenalan alat musik yang akan dikembangkan nantinya akan

mengambil beberapa alat musik tradisional yang paling populer di Indonesia yang dikemas oleh Novi (2020) dan hasil survei yang akan dibagikan kepada tenaga pendidik atau pengajar Ikatan Guru Taman Kanak-kanak di Kecamatan Pujer. Aplikasi nantinya akan dipadukan dengan menggunakan *marker* untuk menampilkan jenis alat musik yang tampil dalam bentuk *3D*, sedangkan untuk kuis permainan menggunakan tebak suara alat musik dengan pilihan jawaban beberapa gambar. Akan tetapi, untuk meminimalisir terjadinya eror pada aplikasi disarankan untuk penggunaan minimal perangkat *android* versi 8.0. Sebagai penambah wawasan nantinya akan dilengkapi dengan sejarah alat tradisional dan daerah asal. Dengan dikembangkannya aplikasi pengenalan alat musik berbasis *AR* ini diharapkan dapat menjadi suatu media pembelajaran terutama para pengajar anak-anak usia dini agar dapat memudahkan dalam memberikan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana cara membangun aset *3D* dari beberapa alat musik tradisional?
- b. Bagaimana cara membaca *marker* dan menampilkan *3D* dalam wujud *AR*?
- c. Bagaimana memberikan wawasan tambahan tentang alat musik tradisional dengan tambahan suara?

1.3 Tujuan

- a. Dapat menerapkan model *3D* untuk alat musik tradisional
- b. Dapat membaca *marker* dan menampilkan *3D* dalam wujud *AR*
- c. Dapat memberikan wawasan tambahan tentang alat musik tradisional dengan tambahan suara

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna dapat memahami alat musik tradisional yang ada di Indonesia.
- b. Memperluas pandangan dan wawasan mengenai keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia dan ikut menjaga budaya dari pengakuan negara lain.
- c. Dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk menguji kemampuan peserta didik anak usia dini dengan rentan usia 4-5 tahun.
- d. Kedepannya jika diterapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan yang akan menambah keinginan anak usia dini dalam belajar.