

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni Budaya adalah salah satu mata pelajaran yang perlu di pahami oleh setiap anak sekolah dasar, salah satunya adalah seni budaya tentang alat musik tradisioanal daerah setempat dengan berbagai macam cara pembelajarannya.

Gaya belajar anak didefinisikan sebagai cara anak mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit. Sayangnya pengetahuan mengenai beragam gaya belajar anak dan memilih gaya belajar anak yang sesuai dengan kriteria anak masih belum banyak dipahami.

Pengenalan alat musik tradisional Bangka Belitung dilakukan sejak anak-anak masuk sekolah dasar dalam pelajaran seni budaya dan prakarya. Salah satu kompetensi dasar yang ada yaitu mengelompokkan kesamaan identitas seperti pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas dan upacara adat yang mulai diajarkan dari SD atau sekitar umur 9-12 tahun. Anak usia 9-12 tahun ada dalam fase keempat dimana anak belajar mencoba, bereksperimen, bereksplorasi yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelididkan rasa ingin tahu yang besar. Sistem pembelajaran yang ada saat ini yaitu sebagian besar menggunakan buku bacaan, buku bacaan sendiri hanya menyajikan beberapa penjelasan dan gambar alat musik tradisional Bangka Belitung sehingga anak-anak hanya bisa membaca dan berimajinasi. Kurang interaktif nya media yang digunakan mengakibatkan anak cepat bosan dan akhirnya kurang termotivasi untuk belajar memahami macam-macam alat musik tradisional Bangka Belitung sedangkan menurut Buhler dan Effiana dkk yang mengatakan bahwa anak-anak pada usia itu memiliki rasa ingin tahu yang besar yang membuat mereka suka bereksplorasi, mencoba dan bereksperimen dalam berbagai hal yang mengharuskan mereka bergerak karena anak-anak cenderung lebih aktif bergerak. Oleh karena itu untuk memberikan pembelajaran dan pengenalan tentang Alat Musik Tradisional Bangka Belitung kepada anak-anak perlu dibuat media yang menarik dan menyenangkan seperti media gambar 3D.

Kelebihan 3D yaitu kemampuan dari gambar tiga dimensi untuk mengajak para anak-anak dan memotivasi mereka untuk bisa sukses dan berhasil. Selain itu dengan gambar 3D dapat mengembangkan pola pikir anak, mengembangkan kepercayaan diri, melatih mental, meningkatkan daya kreatifitas.

Pengenalan Alat Musik Tradisional di Bangka Belitung kepada anak usia Sekolah Dasar (SD) sangat berpengaruh untuk membantu merangsang imajinasi dan kreatifitas. Perkembangan teknologi yang pesat akan sangat berguna jika dapat diaplikasikan pada system pengenalan alat musik tradisional di Bangka Belitung. Pemahaman tentang Alat Musik Tradisional di Bangka Belitung dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti dengan media yang menarik dan menyenangkan dengan sistem gambar 3D dan audio visual.

Teknologi *Augmented Reality* merupakan teknologi yang sedang berkembang dan menarik untuk mengenalkan Alat Musik Tradisional di Bangka Belitung kepada anak yang masih belajar di Sekolah Dasar dengan sistem gambar 3D dan audio visual. Dengan media *Smartphone* untuk menampilkan teknologi *Augmented Reality* akan sangat membantu bagi guru Sekolah Dasar atau orang tua untuk mengenalkan kepada anak.

Mengetahui gaya belajar dari setiap anak apabila dapat dipahami oleh setiap pengajar sebagai suatu hal yang sangat penting, tentunya akan banyak berpengaruh pada proses pembelajaran yang ada. Maka dari itu, dibuatlah **Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Di Bangka Belitung Dengan Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android**. Aplikasi ini dapat membantu untuk mempermudah proses gaya belajar dari masing-masing anak, agar proses pembelajaran lebih efektif dan kondusif untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Penelitian terkait yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Di Bangka Belitung yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dengan teknologi *Augmented Reality* yang berbeda adalah Penelitian mengenai Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Alat Pengukur Baju Wisudawan Wisudawati Di Universitas Dian Nuswantoro[1]. Penelitian mengenai Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis

Android[2]. Penelitian mengenai Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Tata Surya[3]. Penelitian mengenai Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Tata Surya 3D Berbasis *Augmented Reality*[4]. Penelitian mengenai Pembuatan *Augmented Reality* Tentang Pengenalan hewan Untuk Anak-anak Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking[5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memanfaatkan fitur dari *Smartphone* untuk di jadikan alat bantu edukasi pengenalan alat musik?
2. Bagaimana cara menerapkan *Augmented Reality* untuk Alat Musik Tradisional di Bangka Belitung pada setiap anak?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka diperlukan suatu pembatasan permasalahan atau ruang lingkup yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi akan berjalan pada sistem *Smartphone* android minimal versi *Ice Cream Sandwich* (4.0–4.0.4)
2. Jumlah Alat Musik Tradisional di Bangka Belitung yang akan di tampilkan adalah 4 alat musik.
3. Fitur yang ada berfungsi untuk menampilkan alat musik dan informasi alat musik.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan Manfaat dari aplikasi pengenalan alat Musik Tradisional di Bangka Belitung dengan menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android ini antara lain ialah:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari aplikasi ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Memanfaatkan fitur dari *Smartphone* untuk di jadikan alat bantu edukasi pengenalan alat musik?
2. Memperkenalkan *Augmented Reality* untuk Alat Musik Tradisional di Bangka Belitung pada setiap anak?

1.4.2 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini berupa pengenalan Alat Musik Tradisional di Bangka Belitung dengan gambar 3D yang dapat di lihat dari media *Smartphone* dengan *Augmented Reality*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang perancangan penelitian, gambaran umum permasalahan yang dihadapi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam landasan teori yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan, sejarah *android*, dan *software/ development tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak (*Waterfall*), metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang Aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi antara lain, struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran-saran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.

