BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia Pendidikan Indonesia terus berinovasi demi menjawab tantangan zaman dan kebutuhan peserta didik, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022, h. 7176) Kurikulum memiliki peran yang sangat penting dalam seluruh proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal, kurikulum perlu terus dikembangkan kualitasnya agar mampu menyesuaikan dengan kondisi setiap sekolah, serta memperhatikan kebutuhan dan tahapan perkembangan peserta didik. Kurikulum Merdeka hadir dengan pendekatan yang lebih luwes, menyesuaikan keadaan, serta memberikan kebebasan kepada kepada sekolah dan guru untuk menerapkan, metode pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. (Syafriani dkk, 2025, h. 22)

Pembelajaran pada era modern saat ini dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara optimal (Selang dkk, 2025, h. 1540). Pemanfaatan teknologi

diera saat ini telah menjadi suatu yang biasa dijumpai. Dalam dunia pendidikan, yang turut menjadi tempat berkembangnya teknologi, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan guna membantu memudahkan kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Nurillahwaty, 2022, h. 82) Teknologi Pendidikan dapat dipahami sebagai pendekatan yang terstruktur dalam merancang, memanfaatkan, dan mengevaluasi seluruh proses pembelajaran dengan mempertimbangkan sumber daya teknik maupun manusia serta hubungan diantara keduanya, sehingga diperoleh bentuk Pendidikan yang lebih optimal dan efesien. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Nurmadiah & Asmariani, (2020, h. 63) bahwa teknologi menjadi salah satu pemecah dalam mengatasi berbagai permasalahan dibidang pendidikan karena mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Afriantoni dkk., (2025, h. 435) juga berpendapat bahwa Teknologi Pendidikan merupakan kegiatan kajian atau penerapan yang bertujuan menunjang proses pembelajaran disekolah melalui pemanfaatan yang tersedia dan sesuai, sehingga dapat memperkuat pengembangan konsep belajar. Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa teknologi Pendidikan adalah pendekatan sistematis yang menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

Pendidikan seni merupakan bentuk perwujudan kebutuhan peserta didik dalam mengapresiasi diri, memberikan apresiasi, berkarya, serta mengembangkan kreativitas, dan sensitivitas. Selain itu, pembelajaran melalui seni dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami tujuan pembelajaran disekolah.sebagai contoh yaitu dalam penyampaian materi Pelajaran (Kristanto, 2017, h. 124). dalam

"Undang-undang nomor 20 Tahun 2003" tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan Pendidikan nasional adalah "mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab". Peserta didik di jenjang Sekolah Dasar berada di tahap perkembangan yang masih memiliki tingkat ekspresi dan kretivitas yang tinggi. Pada masa ini, kemampuan kreatif anak masih berkembang dengan sangat baik. Masa anak-anak merupakan awal berkembangnya kreativitas. Dengan segala manfaatnya, Pendidikan seni seharusnya tidak lagi dipandangan sebelah mata. Pendidikan seni merupakan salah satu investasi penting untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, melainkan juga kreatif, emosional serta memiliki kepekaan sosial.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 104202 Bandar Setia yang dilakukan pada 02 September 2025 penulis menemukan bahwa tidak adanya media pembelajaran yang konkret serta kurangnya optimalisasi digital dalam proses pembelajaran sehingga kegatian belajar menjadi kurang variative dan sulit memvisualisasikan hal-hal yang abstrak. Media pembelajaran yang konkret sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Rusdewanti & Gafar, (2014, h. 156) berpendapat bahwa dibutuhkan media pembelajaran berupa multimedia pada pelajaran Seni Budaya, khususnya seni musik, yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, memusatkan perhatian siswa, mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran, dan menciptkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses belajar dapat berlangsung secara

efektif, efisien, dan menarik guna membantu siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Melihat permasalahan ini, perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan merancang suatu media menggunakan bantuan aplikasi. Salah satu media yang bisa dikembangkan ialah media *Flashcard* berbantuan *Assambler Edu* (AR).

Rahman dkk, (2018, h. 101) Menyatakan bahwa *flashcard* adalah salah satu media edukatif berbantuk kartu yang berisi gambar serta kata-kata. Media pembelajaran ini mampu membantu mengembangkan berbagai aspek kemampuan peserta didik, seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, serta menambah kosakata. Mengacu pada Arifah dkk., (2024, h. 4) Juga mengatakan *flash card* adalah media berbentuk dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk memberikan informasi termasuk dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu Aeni dkk., (2024, h. 2) juga mengatakan Media *flashcard* merupakan alat bantu pembelajaran yang memuat point-point penting dalam membantu peserta didik untuk mengingat materi maupun menjawab pertanyaan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah Solusi yang optimal demi meningkatkan hasil belajar siswa, Penggunaannya membantu mengatasi masalah dalam aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih optimal.

Aditama dkk., (2019, h. 2) mengatakan *Augmented Reality* merupakan teknologi yang memadukan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi, kemudian menampilkan objek virtual tersebut secara langsung dalam waktu nyata. Sejalan dengan itu Nistrina, (2021, h. 2) juga menggungkapkan bahwa *augmented*

reality memungkinkan penggabungan serta pelapisan objek nyata dengan objek virtual yang memuat informasi yang ingin disampaikan. Dengan AR, siswa dapat menjelajahi objek 3D, memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak, bahkan memungkinkan peserta didik terlibat dalam permainan edukatif berbasis lokal. Hal tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mestimulasi siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan kemampuan pemecah masalah (Indahsari & Sumirat, 2023, h. 8) Berdarkan beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan objek virtual sehingga keduanya dapat ditampilkan secara bersamaan ini membuat pengelaman belajar yang lebih menarik, dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan model 3D dan konsep abstrak.

Terdapat perangkat lunak yang membantu mengusung *augmented reality*, perangkat tersebut bernama software *assemblr edu*. *Assambler edu* adalah platform augmented reality yang khusus digunakan demi keperluan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi 3D dan *augmented reality*. Dengan demikian, *assemblr edu* tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, melainkan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan metode yang lebih menarik dan kreatif melalui elemen elemen visual yang dinamis (Selang dkk., 2025, h. 1541).

Pengalaman belajar mengajar dikelas V SDN 104202 Bandar Setia khususnya dalam pembelajaran seni musik materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis, menjadi sangat menurun dan kurang efektif akibat tidak adanya media pembelajaran yang memadai. Tanpa media pembelajaran dalam pengajaran

seni musik secara signifikan menurunkan kualitas transfer pengetahuan, dikarenakan siswa kesulitan membayangkan dan memahami serta cara memainkan masing-masing jenis alat musik ritmis dan melodis.

Pengoptimalisasi media digital berupa *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran seni musik, khsususnya materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis, Teknologi AR dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dua dimensi maupu tiga dimensi kedalam dunia nyata, lalu menampilkan secara langsung (*real-time*). Teknologi ini memadukan elemen grafis hasil computer dnegan lingkungan fisik disekitrnya. Penggunaan teknologi Augmented Reality dapat menumbuhkan semangat belajar siswa serta ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Aprilia dkk., 2025, h. 17)

Dengan penggunaan Augmented Reality (AR), alat musik ritmis dan melodis dapat ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif, sehingga peserta didik mengamati bentuk, nama, serta fungsi setiap instrument tanpa harus menyentuh objek secara langsung. Pendekatan ini menjadi solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan alat musik nyata disekolah. Selain itu, media pembelajaran inovatif hal ini juga membantu penerapan Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila (PS), secara lebih konteksual, inovatif, dan menarik dalam mengajarkan konsep dasar musik. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis AR diharapkan mampu menjadi penghubung antara perkembangan teknologi dan peningkatan efektivitas pembelajaran seni musik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, Peneliti tertatik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan

serupa telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rabi'ah (2023)"Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) Menggunakan *Assambler Edu"*. Namun materi yang dikaji pada penelitian ini berbeda, sehingga meskipun media nya serupa tetapi fokus kajiannya berbeda dan masih relevan untuk dikembangkan. Dengan demikian, judul penelitian ini, yaitu "**Pengembangan *Flashcard Augmented Reality* (AR) Berbantuan *Assembler Edu* Pada Pengenalan Alat Musik Ritmis Dan Melodis Di SDN 104202 Bandar Setia".**

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada dasar penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu; Tidak adanya media pembelajaran yang konkret yang membuat proses belajar mengajar menjadi kurang variative serta sulit memvisualisasikan hal-hal yang abstrak dan penerapan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar masih minim, yang membuat suasana belajar belum maksimal dan kurang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, Peneliti merasa perlu untuk membuat batasan permasalahan yang akan dibahas. Adapun batasan permasalahan pada penelitian ini yaitu "*Pengembangan Flashcard Augmented Reality* (AR) Berbantuan *Assembler Edu* pada pelajaran seni budaya materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis di kelas V SDN 104202 Bandar setia".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Validitas media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis dikelas V SDN 104202 Bandar Setia?
2. Bagaimana Praktikalitas media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assembler Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis dikelas V SDN 104202 Bandar Setia ?
3. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assembler Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis dikelas V SDN 104202 Bandar Setia ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk dapat mengetahui bagaimana kelayakan dari Media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis dikelas V SDN 104202 Bandar Setia
2. Untuk dapat mengetahui praktikalitas penggembangan media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* berbantuan *Assambler Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis dikelas V SDN 104202 Bandar Setia

3. Untuk dapat mengetahui efektivitas dari Media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis dikelas V SDN 104202 Bandar Setia.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian penelitian yang akan dicapai pada penelitian ini yakni manfaat teoritis serta manfaat praktis

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, Penelitian yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memperluas kajian mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) Berbantuan *Assambler Edu* khususnya pada pembelajaran seni budaya disekolah dasar. Lebih lanjut penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam kebutuhan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan pengalaman belajar yang baru khususnya pada pembelajaran Seni budaya dengan menggunakan media pembelajaran *Flashcard Augmented Realitiy* (AR) berbantuan *Assambler Edu*, Sehingga dengan hasil yang dikembangkan mampu membuat peserta didik semakin tertarik dalam pembelajaran seni budaya dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Pengaplikasian pembelajaran ini bisa menjadi alat bantu inovatif dalam proses pembelajaran, membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Guru juga dapat menggunakannya sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajara berbasis teknologi lainnya.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu mendorong pihak sekolah untuk selalu mengadakan pembaruan proses pembelajaran kearah yang lebih baik.

1.6.2.4 Bagi Penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* yang akan ditelitinya.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY